

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA  
PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5  
TAHUN**

**Oleh :**

**Nurmeiyati  
NPM. 2001040026**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA  
PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5  
TAHUN**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh :**

**Nurmeiyati  
NPM. 2001040026**

**Dosen Pembimbing : Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H/2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD  
  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 1 Februari 2024  
Pembimbing

  
**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 2015032 008

## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA  
PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5  
TAHUN  
Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 1 Februari 2024  
Dosen Pembimbing



**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 2015032 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-1088/111.23.1/D/PP-00.9/02/2024

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN, disusun Oleh: Nurmeiyati, NPM. 2001040026, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin/12 Februari 2024.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Penguji I : Dr. Kisno, M.Pd.

Penguji II : Revina Rizqiyani, M.Pd.

Sekretaris : Aneka, M.Pd.



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Sulhaili, M.Pd.

NIP. 196206121989031006

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh:

NURMEIYATI

Penelitian pengembangan media pembelajaran *stick* angka dalam pengembangan berhitung permulaan pada anak sangatlah penting. Pengembangan media *stick* angka di TK An-Nur dilatar belakangi oleh belum adanya media *stick* angka dalam media pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di sekolah. Keterlambatan dalam kemampuan berhitung mempengaruhi kegiatan Pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *stick* angka sebagai pembelajaran berhitung bagi anak usia 4-5 tahun di TK An-Nur Rejo Agung, menganalisis kelayakan media *stick* angka oleh ahli media dan ahli materi, dan menganalisis efektivitas penggunaan media *stick* angka pada permainan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan atau R&D model *ADDIE*, tahap-tahap tersebut meliputi: a) *analysis*, b) *desaig*, c) *development*, e) *implementation* serta d) *evaluation*. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket ditujukan kepada validator media dan validator materi serta subjek uji coba sejumlah 20 Anak kelompok A TK An-Nur.

Hasil validasi oleh ahli media terhadap media *stick* angka diperoleh presentase akhir sebesar 97,91% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase akhir sebesar “100% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil dari Uji coba terhadap anak sebanyak 2 kali dengan responden 16 anak mendapatkan presentase pada uji coba tahap I sebesar 82,22%, dan uji coba pada tahap II sebesar 94,53%. Dapat disimpulkan bahwa media *stick* angka yang sudah dikembangkan oleh peneliti “sangat layak” digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung kepada anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** *Media Stick Angka, Kognitif, Berhitung AUD*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF STICK NUMBER MEDIA IN BEGINNING COUNTING GAMES FOR CHILDREN AGED 4-5 YEARS**

**By:**

**NURMEIYATI**

*Research into the development of number stick learning media in the development of early numeracy in children is very important. The development of number stick media at An-Nur Kindergarten was motivated by the absence of number stick media in learning media that develops numeracy skills in children at school. Delays in numeracy skills affect learning activities at school.*

*This research aims to develop counting media using number stick media as learning for children aged 4-5 years at An-Nur Rejo Agung Kindergarten to improve their counting skills. Analyzing the feasibility of number stick media by media experts and material experts, as well as analyzing teacher responses and testing with children. This research is research using the development method or R&D model ADDIE, these stages include: a) analysis, b) design, c) development, e) implementation and d) evaluation. The instruments in this research used questionnaires and interviews. The questionnaire was addressed to media validators and material validators as well as test subjects totaling 20 children from group A at An-Nur Kindergarten.*

*The results of validation by media experts on number stick media obtained a final percentage of 97.91%, which is included in the "very feasible" criteria. The results of validation by material experts obtained a final percentage of "100%, including the "very similar" criteria. Meanwhile, the results of 2 trials on children with 16 children as respondents obtained a percentage in the phase I trial of 82.22%, and in the phase II trial of 94.53%. It can be concluded that the number stick media that has been developed by researchers is "very suitable" for use in developing numeracy skills in children aged 4-5 years.*

**Keywords: Number Stick Media, Cognitive, AUD Counting**

## ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURMEIYATI  
NPM : 2001040026  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali, bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 31 Januari 2024

Mahasiswa



**NURMEIYATI**  
NPM.2001040026



## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (orang lain)”

(HR. Ahmad, Ath-Thabrani, Ad-Daruqutni)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> "HR. Ahmad, Ath-Thabrani, Ad-Daruqutni"

## **PERSEMBAHAN**

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, untuk terus mengiringi langkah penelitian mencapai cita-cita. Hasil Studi peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Suratman dan Ibu Samini, kedua orang tua peneliti tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, serta sumber kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
2. Kakakku tersayang Yeni Apriyanti dan adikku tersayang Raffy Junyansyah yang selalu memberikan semangat dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.
4. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Syukur allhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan hidayat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata-1 (S1).

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
4. Ibu Aneka, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
5. Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan saran dalam penyusunan skripsi.
6. Kepala sekolah TK An-Nur beserta jajarannya yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk penelitian.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan islam anak usia dini.

Metro, 31 Januari 2024



**NÜRMEIYATI**

NPM.2001040026

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINITAS PENELITIAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumuasan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	8
F. Manfaat Produk Yang Di Kembangkan.....	8
G. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media <i>Stick</i> Angka.....	16
3. Pembelajaran Berhitung Permulaan.....	20
B. Kajian Studi Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	32

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
C. Desain Uji Coba Produk .....	36
1. Desain Uji Coba .....	36
2. Subjek Uji Coba.....	37
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	46
B. Hasil Validasi .....	49
C. Hasil Uji Coba Produk .....	54
D. Kajian Produk Akhir .....	57
E. Keterbatasan Penelitian .....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan Tentang Produk .....	62
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>149</b>

## DAFTAR TABEL

2.1 Indikator Kemampuan Berhitung Usia 4-5 Tahun.....	26
3.1 Kisi-Kisi Umum Instrument Penelitian Analisis Kebutuhan Produk .....	38
3.2 Skor Jawaban Responden.....	39
3.3 Kisi-Kisi Untuk Instrumen Ahli Media.....	40
3.4 Kisi-Kisi Untuk Instrumen Ahli Materi .....	41
3.5 Kisi-Kisi Untuk Instrumen Untuk Guru Wali Kelas.....	42
3.6 Presentase Kelayakan.....	45

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3.1 Desain Pengembangan Model <i>ADDIE</i> .....	33
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media .....	51
4.2 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi .....	53
4.3 Grafik Perbandingan Hasil Uji coba Instrumen Penelitian Anak .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Konsultasi Bimbingan Proposal .....	68
2. Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	71
3. Ooutline .....	73
4. Alat Pengumpulan Data .....	75
5. Hasil Validasi Pertama Ahli Media.....	87
6. Hasil Validasi Kedua Ahli Media .....	90
7. Hasil Validasi Ahli Materi .....	93
8. Hasil Respon Guru .....	95
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	98
10. Hasil Wawancara Guru .....	102
11. Hasil Uji Coba Instrument Penelitian Anak Tahap I .....	104
12. Hasil Uji Coba Instrument Penelitian Anak Tahap II .....	111
13. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Wali Kelas .....	118
14. Dokumentasi Uji Coba Media <i>Stick</i> Angka Tahap I.....	119
15. Dokumentasi Uji Coba Media <i>Stick</i> Angka Tahap II.....	127
16. Penyerahan Media <i>Stick</i> Angka Kepada Kepala Sekolah TK An-Nur .....	134
17. Penyerahan Media <i>Stick</i> Angka Kepada Ketua Prodi PIAUD.....	135
18. Surat Izin Prasurey .....	136
19. Balasan Surat Izin Prasurey .....	137
20. Surat Bimbingan Skripsi .....	138
21. Surat Tugas .....	139
22. Surat Izin Research .....	140
23. Balasan Surat Izin Research.....	141
24. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	142
25. Surat Keterangan Bebas Pustaka Program Studi .....	143
26. Turnitin Skripsi .....	144
27. Surat Hak Cipta.....	146
28. Submit Jurnal .....	148



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini bertujuan sebagai bentuk pelayanan pendidikan yang mengutamakan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak. Ada enam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik (motorik kasar dan halus), kognitif, sosial- emosional, bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap-

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), 1.

<sup>3</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005),

tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>4</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usida dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Kemampuan anak mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.<sup>5</sup> Salah satu dari kemampuan kognitif yaitu berpikir simbolik.

Berpikir simbolik adalah kemampuan individu dalam berpikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Wongkar dan Linkan berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili

---

<sup>4</sup> Chandra Apriyansyah, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Stick Angka di PAUD Mawar Rempoa Ciputat Timur* (Skripsi: STKIP Panca Sakti Bekasi, 2016), 1-2.

<sup>5</sup> Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam* (Jakarta: AMZAH, 2018), 78.

apa yang diamati. Jadi berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati.<sup>6</sup> Berpikir simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam berpikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dari berpikir simbolik ini adalah kemampuan dalam mengenal angka bilangan dan juga huruf.

*Stick* angka merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak, kegiatannya dapat dilakukan melalui permainan, menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya.<sup>7</sup>

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentu dalam melanjutkan pendidikan dasar terutama pada anak kelas A yang usianya 4-5 tahun. Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.<sup>8</sup>

Pengembangan dari Media *stick* angka yang bahannya terbuat dari duplex/harbot, ukuran 22,5x26cm, *stick* berbahan kayu yang dicat warna-

---

<sup>6</sup> Wongkar dan Linkan, *Melukis dengan Pensil*, (Jakarta: PT, Gramedia, 2013), 10.

<sup>7</sup> Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka," *Jurnal Program Studi PGRA* Volume 3, no. Nomor 1 (1 Januari 2017): 28.

<sup>8</sup> Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (12 April 2019): 183, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.

warni ukuran 12cm, angka berbentuk persegi dan sisi belakang bergambar buah-buahan. Pada kotak *stick* mempunyai 2 sisi yaitu sisi sebelah kanan abjad, lalu sisi sebelah kiri *stick* angka pada bagian kotak *stick* sisi belakang terdapat permainan ular tangga, dan sisi bagian depan terdapat cover media *stick* angka. Berdasarkan analisis kebutuhan yang ada dipasar maka peneliti melakukan survey bahwasannya terdapat produk-produk yang serupa terkait dengan *stick* angka yaitu berbahan dari *stick* es krim, kardus dan kain flanel. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan *stick* angka ini dengan menggunakan bahan yang berbeda yang lebih tahan lama dan awet untuk digunakan dalam waktu jangka panjang.

Pembelajaran di PAUD haruslah menarik, salah satu contohnya adalah dengan bermain, yakni bermain dengan *stick* angka karena bermain identik dengan anak-anak. Pembelajaran dengan bermain tidak hanya membuat anak senang tetapi secara tidak disadari ada pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media juga sangat penting dalam pembelajaran anak di PAUD. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar.

Berdasarkan hasil peneliti di TK AN-NUR Rejo Agung, Pesawaran dikelompok A terdapat bahwa kemampuan berhitung anak masih belum berkembang dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dalam pembelajaran berlangsung dikelompok A bahwa terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 bersama-sama anak terdiam menunggu teman-temannya menyebutkan terlebih dahulu baru mengikuti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru TK An-Nur Rejo Agung bahwa kurangnya media atau sarana dan prasarana pendukung belajar anak, jadi guru hanya bertumpu pada metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket, kemudian guru-guru di TK An-Nur Rejo Agung tidak semuanya lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini masih banyak guru linier untuk melanjutkan kuliah dengan Jurusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>9</sup>

Masalah lain yang ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan pada anak kelompok A, Dari 16 anak, terdapat 11 anak yang sudah mampu berhitung dengan baik, Sedangkan 5 anak belum mampu berhitung atau tidak berurutan dalam menghitung dan belum mengenal lambang bilangan dengan baik. Ada beberapa masalah yang di temukan peneliti selama di kelas yang menyatakan bahwa cara penyampaian guru selama pembelajaran hanya menuliskan bilangan tanpa mengenalkan simbol-simbol. Beberapa anak kesulitan ketika anak diminta untuk menunjukkan bilangan angka contohnya guru menunjukkan angka 6 yang ada dipapan ada beberapa anak yang menyebutkan angka 9 dan ada juga anak hanya terdiam menunggu teman yang sudah bisa menjawab terlebih dahulu baru mengikutinya. Media yang digunakan hanya papan tulis, spidol dan poster dinding.<sup>10</sup> Hal ini yang menyebabkan anak menjadi bosan dan tidak tertarik ketika pembelajaran berhitung sehingga kurangnya perkembangan kemampuan berhitung anak

---

<sup>9</sup> Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (12 April 2019): 183, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.

<sup>10</sup> Ibu Afriyana sebagai guru TK An-Nur Rejo Agung, *Interview*, 04 September 2023

karena media yang digunakan belum tepat dan kurang menarik pada anak.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting. Hal ini berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di TK An-Nur Rejo Agung Pesawaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung permulaan yang diselenggarakan guru selama ini kurang mendukung keberhasilan belajar anak. Penggunaan metode yang kurang relevan menjadi salah satu penyebab anak tidak mau atau kurang tertarik mengikuti pembelajaran berhitung permulaan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung permulaan.

Melalui penerapan media *stick* angka dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal warna. Media *stick* angka yang dirancang khusus untuk anak-anak disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain *stick* angka bahwa benar pembelajaran melalui bermain *stick* angka dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan terutama dalam kemampuan membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.<sup>11</sup>

Dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk

---

<sup>11</sup> Himmatul Farihah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," *Jurnal Program Studi PGRA* Volume 3, no. Nomor 1 (1 Januari 2017):29.

melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Stick* Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Anak kurang menyukai pelajaran berhitung.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah
3. Rendahnya minat terhadap pelajaran berhitung.
4. Kurangnya media(alat peraga dalam pelajaran berhitung).

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berhitung permulaan dibatasi pada kemampuan mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga, empat, lima dan seterusnya.
2. Validasi yang digunakan ialah validasi dua ahli yakni validasi ahli materi dan validasi ahli media.
3. Produk di uji cobakan oleh satu guru wali kelas dan anak-anak kelompok A dengan jumlah 16 anak TK An-Nur

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan media *stick* angka pada permainan berhitung permulaan anak di TK An-Nur?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media *stick* angka pada permainan

berhitung permulaan anak di TK An-Nur?

3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *stick* angka pada permainan berhitung permulaan anak di TK An-Nur?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian pengembangan media *stick* angka pada kemampuan berhitung permulaan anak di TK An-Nur, sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media *stick* angka pada kemampuan berhitung permulaan anak di TK An-Nur.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *stick* angka pada permainan berhitung permulaan anak di TK An-Nur.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *stick* angka pada permainan berhitung permulaan anak di TK An-Nur.

#### **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

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

Secara teoritis pengembangan *stick* angka sebagai media pembelajaran dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.

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

###### **a. Bagi anak**

- 1) Memudahkan anak dalam memahami dan mengingat angka.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar dalam kemampuan berhitung.

###### **b. Bagi Guru**



- 1) Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung anak, khususnya dengan menggunakan media dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan wawasan dan profesionalisme guru dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak.
- 2) Menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

### G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk *stick* angka.
2. Media dicetak dengan ukuran dimensi 22,5x26cm menggunakan jenis duplex/habot, ukuran angka 3x3, ukuran *stick* es krim 12cm x 1cm x 1,8 - 2 mm.
3. Pada media *stick* angka ini berbentuk persegi lalu sisi depan berisi bilangan angka dan sisi belakang berisi gambar buah-buahan dan *stick* berbentuk gepeng panjang seperti *stick* es krim dan berwarna-warni.
4. Kotak media *stick* angka berbentuk persegi panjang yang berisi persegi kecil dengan tulisan angka 1-10 beserta tanda kurang,

tambah, perkalian, pembagian, sama dengan dan sisi kotak berisi bentuk persegi abjad dan sisi belakang gambar hewan.

5. Pada bagian sisi belakang kotak media berisi permainan ular tangga dan bagian sisi depan berisi cover media *stick* angka.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media *stick* angka yang terdapat Inovasi *stick* dengan gambar angka pada bagian *stick*, *stick* berbentuk gepeng panjang dan *stick* dicat berwarna-warni untuk berhitung sehingga anak tertarik pada media tersebut.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar anak. Dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan lebih menarik, dan semakin dirasakan manfaatnya. Media pembelajaran terdiri atas dua kata yakni media dan pembelajaran. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sedangkan, pembelajaran memiliki arti sebuah kondisi dalam membantu seseorang atau individu untuk melakukan status kegiatan belajar.<sup>12</sup>

Media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, dapat membantu memperkuat peran strategi pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran selain komponen waktu dan metode pembelajaran.<sup>13</sup>

Media pembelajaran memiliki andil besar sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan anak pun dapat lebih mudah menerima

---

<sup>12</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 5–6.

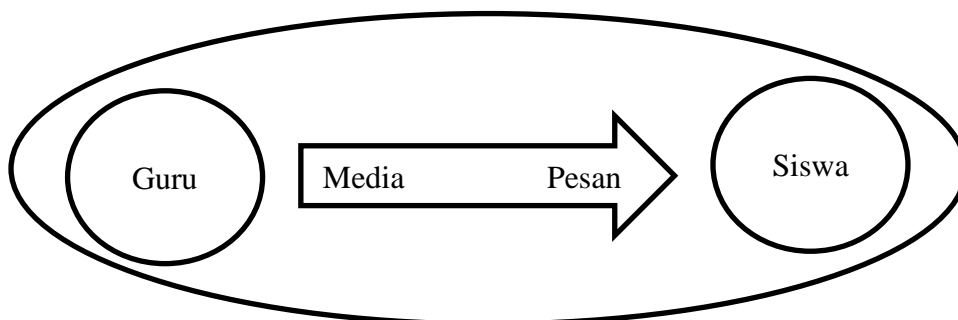
<sup>13</sup> Gunawan dan Asnil Aida Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), 10.

materi melalui media pembelajaran.<sup>14</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat anak terhadap hal-hal baru melalui bahan ajar yang mudah dipahami oleh guru. Media pembelajaran yang menarik bagi anak dapat menginspirasi proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan dalam menerima materi pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber informasi (guru) kepada penerima (siswa). Fungsi media dalam proses pembelajaran digambarkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

<sup>14</sup> Usep Setiawan dan dkk, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

Fungsi media dapat diidentifikasi dari segi kekuatannya dan kemungkinan hambatan belajar dalam interaksi anak di lingkungan. Tiga keuntungan utama dari kemampuan media adalah sebagai berikut.<sup>15</sup>

- 1) Kemampuan fiksasi, yaitu kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa. Dengan fitur ini, suatu objek atau kejadian dapat digambar, difoto, direkam, difoto, kemudian disimpan dan ditampilkan serta diamati kembali seperti kejadian semula bila diperlukan.
- 2) *Manipulability*, artinya media dapat melakukan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai kebutuhan untuk menampilkan kembali objek atau peristiwa, seperti mengubah ukuran, kecepatan, warna, atau mengulang penyajian.
- 3) Daya komunikatif, artinya medium mampu menjangkau audiens yang besar secara bersamaan dalam satu kali penyajian, seperti televisi atau media siaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa keuntungan praktis sebagai berikut.<sup>16</sup>

- 1) Dapat memperjelas sajian materi pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

<sup>15</sup> Hamdani, *strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 245–46.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 29.

- 2) Meningkatkan dan membimbing perhatian anak, sehingga merangsang motivasi belajar.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Objek yang sangat besar untuk ditampilkan langsung di dalam kelas dapat diganti melalui gambar, foto, slide.
- 5) Benda kecil yang tidak dapat dilihat dengan panca indera dapat dilihat dengan mikroskop atau film. Peristiwa masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film atau foto.
- 6) Suatu proses yang rumit dalam peredaran darah dapat menggunakan simulasi komputer.
- 7) Percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti video, dan film.
- 8) Peristiwa alam dalam proses gempa bumi yang dalam kenyataan memakan waktu lama.
- 9) Dapat memberikan pengetahuan seperti kepada anak tentang peristiwa yang terjadi di lingkungannya dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kunjungan karyawisata.

#### 4. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Ada banyak manfaat menggunakan visual, fotografi, dan media pembelajaran lainnya dalam pendidikan. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam prakarsa pendidikan di Indonesia, yaitu:<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 152–54.

1) Media yang hanya dapat dilihat secara visual atau grafis. Media ini sering digunakan oleh guru selama pembelajaran. Berikut beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain:

- a) Gambar/foto dengan kriteria tertentu dapat mengatasi masalah ruang dan waktu, mengatasi masalah benda jatuh (seperti tulang daun dan serangga), menjelaskan masalah, serta murah, mudah ditemukan, dan mudah digunakan. Ada banyak gambar dan foto yang cocok digunakan sebagai media edukasi. a) Jujur/fakta autentik. Sederhana (Poin), b) Gambar atau foto karya anak sendiri lebih baik; c) Berisi gerak (menunjukkan suatu objek dalam kegiatan tertentu). d) Foto harus memiliki kualitas seni yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Sketsa: Gambar sederhana atau draf kasar yang menunjukkan bagian utama tanpa detail.
- c) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis dan simbol, skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Bagan/chart: mempunyai fungsi pokok dalam menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

- e) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol verbal.
  - f) Kartun: suatu gambar dalam menyampaikan pesana secara ringkas dalam suatu kejadian-kejadian tertentu.
  - g) Poster: gambar berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
  - h) Peta/globe: menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi.
  - i) Papan flannel: media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu.
  - j) Papan bulletin: berfungsi menerangkan sesuatu dan memberi tahu kejadian dalam waktu tertentu.
- 2) Media audio: media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal.
- 3) Media proyeksi (audio visual): yaitu pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio.

## **2. Media *Stick* Angka**

### **a. Pengertian Media *Stick* Angka**

Media *stick* angka yaitu salah satu upaya untuk meningkatkan



kemampuan pemahaman angka pada murid. Media *stick* angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang-lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif.<sup>18</sup>

*Stick* angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung. Cara melakukan permainan ini cukup mudah, hanya menggunakan dan mempersiapkan beberapa *Stick* es krim bekas atau pun baru, simbol simbol angka atau lambang yang sudah dibuat dari kardus.<sup>19</sup>

*Stick* diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. *Stick* angka dalam pengertian ini dapat diartikan sejumlah *stick* yang bertuliskan simbol- simbol angka pada setiap *stick*nya.

*Stick* angka ini terbuat dari tongkat, batang, atau potongan kayu. Media pembelajaran ini adalah salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Salah satunya dengan menggunakan media *stick* angka. Dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian anak sehingga anak lebih termotivasi dan bersemangat dalam

---

<sup>18</sup> Putri L, "Putri, L. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain *Stick* Angka Di Paud Belia. Veteran Semarang. Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP, 2(2), hlm. 3.," *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP*, 2(2), 2014, 3.

<sup>19</sup> Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka," *Jurnal Program Studi PGRA* Volume 3, no. Nomor 1 (1 Januari 2017): 28.

melaksanakan pembelajaran. Selaian itu, media ini juga dapat melibatkan dan diaktifkan langsung pada anak sehingga lebih berkesan.

Melalui bermain *stick* angka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Kegiatan bermain *stick* angka yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Menurut dari beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau di paksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikutipendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>20</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media bermain dengan *stick* angka adalah bentuk media yang sederhana dan mudah

---

<sup>20</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja, 2012), 45.

dipahami oleh anak, dan dapat mengembangkan keterampilan anak dalam belajar berhitung permulaan.

**b. Kelebihan *Stick Angka***

- 1) Melatih keberanian anak untuk tampil didepan teman-temannya
- 2) Memudahkan anak dalam berhitung
- 3) Memberikan pengalaman kepada anak secara langsung
- 4) Murid lebih aktif dalam pembelajaran
- 5) Menambah variasi kegiatan pembelajaran.

**c. Kelemahan *Stick Angka***

- 1) Angkanya hanya 0-9
- 2) Hanya bisa digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan

**d. Beberapa Ciri Bermain *stick angka***

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi di lakukannya kegiatan bermain.
- 3) Bersifat spontan
- 4) Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan
  - a) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif.<sup>21</sup>
  - b) Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh.

---

<sup>21</sup> Himamatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick Angka*", *Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017," t.t., 220.

**e. Bentuk Permainan *Stick Angka***

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.
- 2) Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain.

**f. Tujuan Bermain *Stick Angka***

- 1) Perkembangan fisik motorik
- 2) Perkembangan kognitif dan bahasa
- 3) Perkembangan sosial-emosional
- 4) Perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

**4. Pembelajaran Berhitung Permulaan**

**a. Pengertian Berhitung Permulaan Anak Usia Dini**

Berhitung adalah suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung permulaan yaitu salah satu kemampuan yang paling penting bagi anak yang perlu di kembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Ibid., 25.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.<sup>23</sup>

Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh-kembangkan keterampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.<sup>24</sup>

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 dijabarkan menjadi beberapa indikator diantaranya yaitu membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, mengurutkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai dengan 5 ( anak tidak menulis).<sup>25</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang untuk

---

<sup>23</sup> Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008).

<sup>24</sup> Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020), 107–8.

<sup>25</sup> Reswita Reswita dan Sri Wahyuni, “Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis,” *Lectura : Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (20 Februari 2018): 927, <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>.

menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

#### **b. Tujuan Berhitung Permulaan**

Berhitung Permulaan pada anak memiliki beberapa tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan mengenal matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas tujuan berhitung permulaan yaitu berhitung permulaan pada anak memiliki tujuan antara lain:<sup>26</sup>

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat dalam memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara

---

<sup>26</sup> Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK* (Jakarta: Depdiknas, 2007), 1.

spontan.

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak bertujuan melatih berpikir logis, memiliki ketelitian dan memahami konsep ruang serta waktu. Pembelajaran berhitung pada anak harus dikemas dalam permainan yang menyenangkan agar anak tidak jenuh dan dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasinya. Keterampilan berhitung diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengajarkan berhitung permulaan akan membantu anak menyesuaikan diri dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

### c. Teori Permainan Berhitung

Berikut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut :

#### 1) Tingkat perkembangan mental anak

Proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih diingat anak, apabila anak dilibatkan secara aktif baik mental, fisik dan sosial. Guru dapat menggunakan pilihan strategi atau metode mengajarnya, dengan syarat pemilihan strategi atau metode sesuai dengan *multiple intelegences*, gaya belajar anak, dan modalitas belajar anak.<sup>27</sup>

#### 2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan)

---

<sup>27</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 32.

untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

### 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diamalkan akan sangat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa *“masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti”*.<sup>28</sup>

Sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas

---

<sup>28</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 edisi 6 (Jakarta: Erlangga, 2009), 38.



telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sebagai tambahan, banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah, serta enuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai “anak yang penuh masalah”. Dari studi riwayat anak nakal, menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal, dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku anti sosialnya.<sup>29</sup>

#### **d. Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan**

Dalam permendikbud 137 tahun 2014 tentang indikator pencapaian perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini adalah: membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Sedangkan indikator perkembangan kognitif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun yang diambil dalam penelitian ini adalah: membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.<sup>30</sup>

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran *stick* angka adalah dengan membaginya kepada tiga tahapan indikator yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.

---

<sup>29</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), 233.

<sup>30</sup> “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” 2014, 26.

Table 2.1 Indikator Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

<b>Indikator</b>	<b>sub Indikator</b>
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak <i>stick</i> 1-10.
	Anak dapat membilang <i>stick</i> angka sesuai dengan warnanya.
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menunjukkan jumlah <i>stick</i> yang paling banyak di antara dua kumpulan <i>stick</i> .
	Anak dapat menghubungkan jumlah <i>stick</i> dengan lambang bilangan.
	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah <i>stick</i> .
	Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).
Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada <i>stick</i> angka.
	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan yang ada dalam <i>stick</i> angka.

Peneliti mengangkat indikator kemampuan berhitung permulaan dalam kemampuan berpikir simbolik memiliki tujuan tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 4-5 tahun. Pada indikator di atas memiliki tiga indikator apa saja yang tingkat pencapaian perkembangan yang diperlukan.

### e. Teori Bahan Media *Stick* Angka

#### 1) Duplex/Harbot

Duplex/hardboard adalah papan material yang tersusun dari kombinasi serat kayu, serbuk kayu dan bahan perekat yang dipadatkan dalam tekanan dan temperatur suhu yang tinggi dengan bantuan mesin dalam prosesnya. Peneliti menggunakan bahan duplek/harbot karena bahan ini ringan untuk anak usia dini. Bahan ini aman bagi anak-anak karena menggunakan serat, serbuk limbah dari pengolahan kayu dan ramah lingkungan.<sup>31</sup>

#### 2) *Stick*

*Stick* es krim adalah alat yang memiliki fungsi sebagai pegangan ketika mengonsumsi es krim. Selain menjadi pegangan, *stick* es krim juga memiliki banyak fungsi. Untuk membuat karya semakin menarik, pemilihan *stick* es krim bermotif dan memiliki banyak warna yang digunakan.

*Stick* es krim adalah suatu benda berbentuk *stick* kayu berukuran 12cm x 1cm x 1,8 - 2 mm ini biasanya berbahan dari kayu sengon (albasia) dan pinus yang telah melalui proses oven dan sanding (bahan halus). Bahan pada *stick* es krim aman untuk anak-anak karena terbuat dari kayu.<sup>32</sup> Penggunaan zat pewarna sintetik untuk makanan aman dan sesuai dengan peraturan yang ditetapkan.

---

<sup>31</sup> Meinasari Ardelia dkk., "Perancangan Fasilitas Penyimpanan dan Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini" 7, no. 2 (2019): 804.

<sup>32</sup> Arsyad Suhaemi, "Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi Dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi Dan Media Stik Es Krim.," *STKIP Muhammadiyah Bogor*, 2016, 13.

Jadi warna pada *stick* es krim menggunakan pewarna makanan aman bagi anak-anak.<sup>33</sup>

## **B. Kajian Studi yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irfatul dalam “Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain *stick* angka Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul”.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A melalui permainan memancing angka yakni pada sebelum dilaksanakan tindakan persentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup dan setelah dilaksanakan tindakan pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan pemahaman konsep bilangan dilaksanakan dengan langkah 1) Guru menjelaskan pada anak-anak tentang permainan yang akan dilaksanakan; 2) Guru membagi anak menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak; 3) Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru; 4) Selanjutnya, anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka dengan jumlah sesuai dengan angka yang dipancing oleh anak pertama; 5) Minta anak untuk bergantian melakukan permainan tersebut; 6) Ajak anak untuk membandingkan jumlah benda

---

<sup>33</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 edisi 6 (Jakarta: Erlangga, 2009), 38. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor : 722/Menkes/Per/Ix/88 Tentang Bahan Tambahan Makanan

yang telah dipancing; 7) Ajak anak untuk menceritakan tentang permainan yang telah dilaksanakan.<sup>34</sup>

Perbedaan dari penelitian di atas yaitu terdapat pada media pengembangan, media pengembangan yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan *stick* angka pada Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yenis Astina Mulyaningsih Universitas Muhammaadiyah Surakarta dalam” Bermain *Stick* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bermain *stick* angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Hasil persentase dari kemampuan berhitung permulaan dari sebelum diberi tindakan sampai sampai siklus II yakni prasiklus 47,25%, siklus I 57,75% dan siklus II 86,37%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain *stick* angka di TK Desa Wonolopo Tahun Ajaran 2015-2016.<sup>35</sup>

Perbedaan dari penelitian di atas adalah jenis dan lokasi penelitian yakni jenis penelitian yang peneliti gunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dan lokasi

---

<sup>34</sup> Irfatul, “Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain *stick* angka Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul,” tahun 2014.

<sup>35</sup> Yenis Astina Mulyaningsih, “Bermain *Stick* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar,” 2016.

penelitian pada TK An-Nur Rejo Agung Kecamatan Tigeneneng Kabupaten Pesawaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih dalam “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media *Stick* Angka Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Tumpak Kepuh Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun 2014/2015”. Adapun tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka dengan media *stick* angka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan bermain media *stick* angka mampu meningkatkan kegiatan belajar mengenal angka sebanyak 93,75% dan masih ada 6,25% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka.<sup>36</sup>

Perbedaan dari penelitian di atas yakni terdapat pada metode penelitian memakai tiga siklus dan masing-masing siklus terdapat 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi sedangkan metode penelitian yang peneliti pakai dengan metode penelitian pengembangan Penelitian ini menggunakan model pengembangan model pengembangan ADDIE, (*Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation*) yang dipelopori oleh *Dick and carry*.

4. Penelitian yang dilakukan Gytha Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna, Moh. Helmi Ismail “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick* Angka”. Adapun tujuan diadakan

---

<sup>36</sup> Sri Wahyuningsih, “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media *Stick* Angka Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Tumpak Kepuh Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun 2014/2015,” 2015.

penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan *stick* angka dikembangkan di TK Suka Haji dan Untuk mengetahui apakah kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Sukahaji meningkat setelah menggunakan media permainan *stick* angka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dari siklus satu hingga siklus tiga memperlihatkan aktivitas anak dalam berhitung permulaan melalui media permainan *stick* angka, anak semakin mampu dalam hal berhitung permulaan. Capaian penilaian bintang empat yang didapat dari siklus pertama sebesar 58,33%, siklus kedua sebesar 75%, siklus tiga sebesar 90,90%. Dengan demikian dapat disimpulkan media permainan *stick* angka dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.<sup>37</sup>

Perbedaan dari penelitian di atas adalah teknik analisis data yakni analisis kelayakan produk Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi kemampuan mengenal angka yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media *Stick* Angka. Selanjutnya, peneliti melakukan pengolahan data dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

---

<sup>37</sup> Gytta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna, dan Moh Helmi Ismail, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick* Angka," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (21 Maret 2018), <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10551>.

### C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya media yang digunakan yaitu:

1. Media yang digunakan hanya berupa papan tulis.
2. Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.
3. Media yang ada tidak digunakan secara maksimal.

Alasan peneliti mengembangkan media *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah:

1. Ketertarikan anak terhadap media yang memiliki tampilan berupa bentuk dan berwarna-warni.
2. Media pembelajaran *stick* angka belum pernah digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung harapannya mendapatkan kriteria yang layak pakai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, mempunyai daya tarik bagi anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak dalam proses pembelajaran.

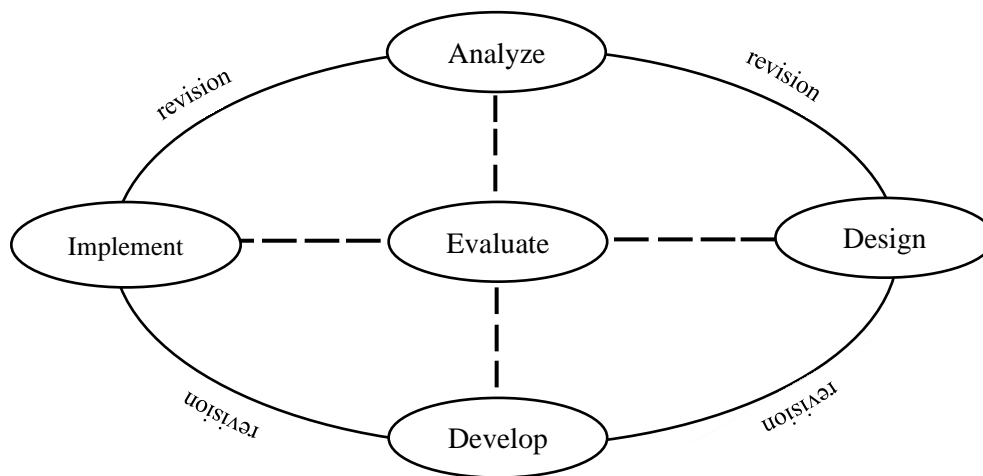


### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, (*Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation*) yang dipelopori oleh *Dick and Carry*.<sup>38</sup>



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model *ADDIE*<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

<sup>39</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model:," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

## **B. Prosedur Pengembangan**

### **1. Desain Uji Coba**

Prosedur pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ini meliputi 5 tahapan, yakni:

#### **a. Analisis (*Analysis*)**

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu analisis ketersediaan Media di sekolah. Dari hasil observasi diperoleh keterangan bahwa kurangnya media atau sarana dan prasarana pendukung belajar anak, jadi guru hanya bertumpu pada metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket. Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik anak maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan sehingga stimulannya minat anak untuk belajar khususnya dalam mengenal angka. Dari permasalahan dan observasi yang dilakukan perlu adanya pengembangan media yang tepat, bervariasi, serta tahan lama dalam pemakaian dalam waktu panjang supaya bisa meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan matematika pada anak usia dini.

#### **b. Desain (*Design*)**

Tahap *design* merupakan tahap membuat gambaran produk yang

terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran berbentuk *stick* angka. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan kerangka untuk mengembangkan media *stick* angka agar sesuai dengan kebutuhan. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan peneliti yaitu dari segi desain dan warna.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan sudah mulai proses mewujudkan media yang sudah dirancang menjadi kenyataan, pengembangan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media *stick* angka untuk berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun. pada tahap pengembangan, hal pertama dilakukan peneliti adalah pengembangan media *stick* angka. Kemudian setelah media selesai dikembangkan, peneliti konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dengan mengacu pada instrument penilaian dengan menggunakan lembar validasi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini produk yang telah dikembangkan diuji terlebih dahulu agar kevalidan dan kegunaan bisa sesuai dengan peran dan fungsinya. Tahap uji coba adalah sebagai berikut:

- 1) Uji ahli, uji ahli dilakukan oleh (validator) yaitu ahli materi dan ahli media, tahap ini sangat penting dilakukan agar media *stick*

angka yang dikembangkan memenuhi standard dan kebutuhan anak. Lembar instrument validasi akan dinilai oleh validator yang sudah disusun pada tahap development, lembar validasi ini akan menjadi acuan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

- 2) Uji coba produk media *stick* angka, setelah penilaian dari validator selesai, peneliti merevisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan validator. Setelah selesai memperbaiki produk, produk siap diuji cobakan untuk melihat kelayakan media *stick* angka berdasarkan kriteria penilaian anak sesuai dengan perkembangan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru) dan uji coba pada anak. Evaluasi bertujuan untuk mengukur kelayakan produk sekaligus meningkatkan kualitas produk.

## C. Desain Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada perorangan dan kelompok kecil yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah produk baru lebih efisien dan efektif daripada produk lama atau produk lainnya.

Pada desain uji coba produk setelah validasi ahli materi dan ahli

media. Data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kepada anak dalam satu kelas di TK An-Nur Rejo Agung Pesawaran dengan jumlah responden keseluruhan 16 anak.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas A TK An-Nur Rejo Agung Pesawaran dengan jumlah responden keseluruhan 16 anak.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

wawancara dilakukan dengan guru wali kelas untuk mengetahui tentang pembelajaran anak dalam perkembangan kognitif di sekolah.

#### **b. Observasi**

Observasi yaitu mengamati keadaan yang ada di lapangan. Observasi dalam hal ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan di bantu observer yaitu guru kelas. Adapun yang dilakukan adalah mengamati aktivitas pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk menunjang keberhasilan atau perlengkapan hasil penelitian.

d. Angket

Angket yaitu metode pengumpulan data di mana responden diberi seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab. Angket digunakan jika responden besar, membaca dengan baik, dan dapat menggunakan rahasia. Metode koesioner terdiri dari daftar yang berisi rangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan subjek yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data, angket dibagikan kepada responden (orang yang menjawab menjadi subjek penyelidikan), terutama dalam kasus survei. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru wali kelas sebagai subjek guru dalam responnya mengenai media yang dipakai oleh peneliti.

Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru wali kelas untuk digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan dalam bentuk checklist (√) sebagai skala pengukuran.

Tabel 3.1 Kisi-kisi umum instrument peneliti ananalisis kebutuhan produk

No	Data	Sumber Data	Keterangan
1.	Validasi oleh Ahli	Ahli Media	Lembar validasi Ahli Media
		Ahli Materi	Lembar validasi Ahli Materi
2.	Respon guru terhadap media <i>stick</i> angka	Guru wali kelas	Lembar angket respon guru

Tabel 3.2 Skor Jawaban Responden

<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang membantu peneliti mengumpulkan data melalui pengukuran. Hampir tidak ada alat standar dalam penelitian sosial dan perilaku. Kemudian peneliti harus mengembangkan alat pengumpulan datanya sendiri berdasarkan data yang ingin diperoleh. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket validasi dan lembar observasi. Lembar validasi yang dipakai untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan adalah (1) angket validasi ahli materi dan ahli media, (2) lembar observasi penilaian anak. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli yang akan dipakai untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Lembaran observasi ini yang akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga layak digunakan. Adapun instrument penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Instrumen untuk ahli media

Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran .

Tabel 3.3 Kisi-kisi untuk instrumen ahli media<sup>40</sup>

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Kegunaan	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> angka dengantujuan perkembangan berpikir simbolik anak yang ingin dicapai.				
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak				
		e. APE <i>stick</i> angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.				
		b. APE <i>stick</i> angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama				
		c. Keserasian ukuran APE <i>stick</i> angka				

<sup>40</sup> Djoko Adi Waluyo dan Anies Listyowati, *Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, Kompendium Paud Memahami Paud secara singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017) (Depok: Prenamedia Group, 2017), 40–42.



		bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)				
3	Estetika	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> dengan karakteristik anak				
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE <i>stick</i> angka				
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE <i>stick</i> angka				

b. Instrumen untuk ahli materi

Pada instrumen ahli materi berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 kisi-kisi untuk instrumen ahli materi<sup>41</sup>

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam APE <i>stick</i> angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun				
2	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				
3	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak				
4	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal simbol-simbol angka dan huruf				

<sup>41</sup> Ibid.,42

5	Materi yang disajikan dengan tampilan menarik				
6	Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak				
7	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak				

c. Instrumen untuk guru

Pada instrumen untuk guru berisi poin tentang acuan untuk melihat respon guru terhadap media big book yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen untuk guru yang dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi untuk instrumen untuk guru wali kelas

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Isi materi untuk anak usia 4-5 tahun				
2.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				
3.	Materi dengan kompetensi indikator (KI)				
4.	Kemudahan materi yang dapat dipahami				
5.	Teks dapat dipahami				
6.	Gambar sesuai dengan anak usia dini				
7.	Desain yang menarik minat berhitung anak				
8.	Peserta didik memahami pesan dalam materi				
9.	Kemudahan media <i>stick</i> angka				

---

d. Instrumen untuk anak

Instrumen pengumpulan data atau alat pengumpulan data yang digunakan selama observasi serta penilaian yang digunakan peneliti ialah berbentuk ceklis (✓) dengan pencapaian penilaian sebagai berikut BB (Belum berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), serta BSB (Berkembang Sangat Baik).

**E. Teknik Analisis Data**

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya pada teknik analisis data. Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil analisis ini merupakan jawaban dari rumusan masalah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif mengharapkan menganalisis data pada anak di TK An-Nur dikelompok A ini dalam kemampuan berhitung secara optimal. Analisis yang digunakan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

Skor Ideal=Skor Jawaban Tertinggi x Jumlah Butir Instrument x Jumlah Subjek

Presentase skor sebagai berikut :  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

NP = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan<sup>42</sup>

Hasil persentasi kemampuan berhitung anak dapat diperoleh dengan menggunakan rumus di atas. Rumus persentase digunakan untuk menganalisis pengolahan data hasil uji coba. Pada uji perseorangan, subjek uji produk terdiri dari satu validator ahli media dan satu validator ahli materi. Anak kelompok A adalah subjek uji coba dalam kelompok kecil. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif atau kualitatif. Data kuantitatif terdiri dari angka yang didapat dari angket penilaian produk pengembangan yang dibuat oleh skala *Likert*, data kualitatif yang terdiri dari tanggapan dan rekomendasi yang dituangkan data yang dikumpulkan melalui angket dan wawancara dengan guru. Berkaitan dengan kesesuaian atau kelayakan produk pengembangan yang dibuat. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini adalah dengan memanfaatkan angket dan wawancara.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini berasal dari subjek uji coba, yaitu anak. Teknik analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase dan kemudian diubah menjadi kalimat kualitatif yang terdiri dari analisis data ahli media, data ahli materi, dan data uji coba awal.

Adapun rumus yang digunakan untuk data angket per item sebagai berikut:

Keterangan:

Presentase skor sebagai berikut :  $NP = \frac{RSM}{SM} \times 100\%$

---

<sup>42</sup>M. Ngalm Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

Keterangan:

NP = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan<sup>43</sup>

Penyimpulan kelayakan media diidentifikasi dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan media *stick* angka. Adapun kriteria hasil penilaian validator dan guru dapat tersajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 Persentase Kelayakan<sup>44</sup>

<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Ragu-ragu
61% - 80%	Layak
81% - 100 %	Sangat layak

Dari hasil persentase angket lembar observasi memberikan informasi kepada peneliti layak atau tidaknya media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel tersebut, media *Stick* Angka dikatakan layak, apabila memperoleh hasil persentase rata-rata >61%.

---

<sup>43</sup> Ibid., 10

<sup>44</sup> widoyoko putro Eko, *Teknik penyusunan instrumen penelitian*, Cet 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 110.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Berdasarkan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa sebuah media *stick* angka yang digunakan untuk menjadi sebuah media pembelajaran anak usia dini di TK An-Nur.

##### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *stick* angka untuk anak usia dini ini dimulai dengan pengumpulan informasi tentang masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap awal ini memberi peneliti pedoman untuk menganalisis kebutuhan kegiatan pembelajaran dan mengembangkan ide-ide untuk media pembelajaran yang lebih lanjut akan dikembangkan. Selanjutnya melakukan studi lapangan dengan meninjau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga peneliti memutuskan membuat suatu produk mencakup berhitung.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang baik dari orang tua dan pendidik. Stimulasi yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya pada anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran ini disusun di dalam sebuah bahan ajar berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan di TK An-Nur terkait dengan perkembangan media *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## 2. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal

Spesifikasi hasil produk “ Pengembangan Media *Stick* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.”

Yaitu sebagai berikut:

### a. Identitas Produk

- 1) Bentuk : Kotak *Stick* Angka
- 2) Ukuran : 22,5x26 cm
- 3) Judul : *Stick* Angka
- 4) Nama Peneliti : Nurmeiyati
- 5) Tahun Pembuatan : 2023
- 6) Jumlah *Stick* : 100 *Stick*

### b. Deskripsi Produk

#### 1) Cover Depan

Cover depan dari media ini terdiri dari judul buku “ *Stick* Angka”, gambar bagian kotak *stick* angka dan nama peneliti bagian bawah. Lalu, background yang digunakan ialah background langit awan.



## 2) Bentuk dalam kotak *stick* angka

Pada kotak sisi sebelah kanan terdapat bagian *stick* angka dengan angka 0-9 berbentuk persegi dan bagian sisi belakang angka terdapat gambar buah-buahan, sedangkan kotak sisi sebelah kiri terdapat huruf abjad dengan bentuk persegi.



## 3) Cover Belakang

Cover belakang diberikan permainan ular tangga dengan abjad yang acak dan gambar yang menarik bagi anak usia dini agar permainan dapat bervariasi.





## B. Hasil Validasi

Validasi adalah suatu tindakan untuk membuktikan bahwa setiap bahan, proses, prosedur, kegiatan, sistem, perlengkapan, atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan akan mampu mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini untuk menilai suatu produk dalam kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan melibatkan dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media ialah Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd dan validator materi Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd. Proses validasi ahli dilakukan sebanyak dua kali pada ahli media dan satu kali pada ahli materi. Hasil validasi dari validator antara lain:

### 1. Hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Edo Dwi Cahyo, M.Pd. selaku dosen PIAUD. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media. Hasil dari validasi ahli media tahap I dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 87.

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{48} \times 100\% \\
 &= 83,33\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 5 halaman 87 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 40, sehingga presentase memperoleh nilai 83,33% dan termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

Kemudian, peneliti merivisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah selesai revisi, produk selanjutnya diserahkan kembali ke ahli media untuk dinilai. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media. Hasil dari validasi ahli media tahap II dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 90.

Keterangan:

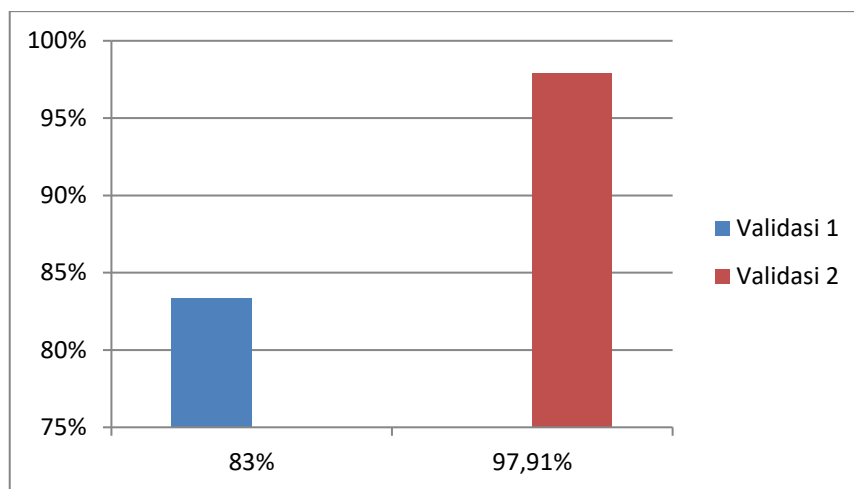
Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{47}{48} \times 100\% \\
 &= 97,91\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 6 halaman 90 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 46, sehingga presentase memperoleh nilai 95,83% dan termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Yakni,

produk media *stick* angka dinyatakan telah layak digunakan. Hasil pelaksanaan validasi materi tahap I dan tahap II mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan hasil ahli media

Berdasarkan hasil yang telah didapat pada validasi tahap I dan tahap II oleh ahli media. Maka data yang diperoleh dengan skor presentase meningkat dari 83,33% menjadi 97,91% . Yaitu produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba.

Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi tampilan media. Berdasarkan penilaian dari ahli media tersebut produk layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran sebagai berikut:

1. Gambar cover perlu penyesuaian agar lebih menarik.
2. Pemindahan logo pada kiri atas , dan nama pada kanan bawah, pemberian nama jurusan,fakultas dan universitas.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

## 2. Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Revina Rizqiyani, M.Pd. selaku dosen PIAUD. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 93 .

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

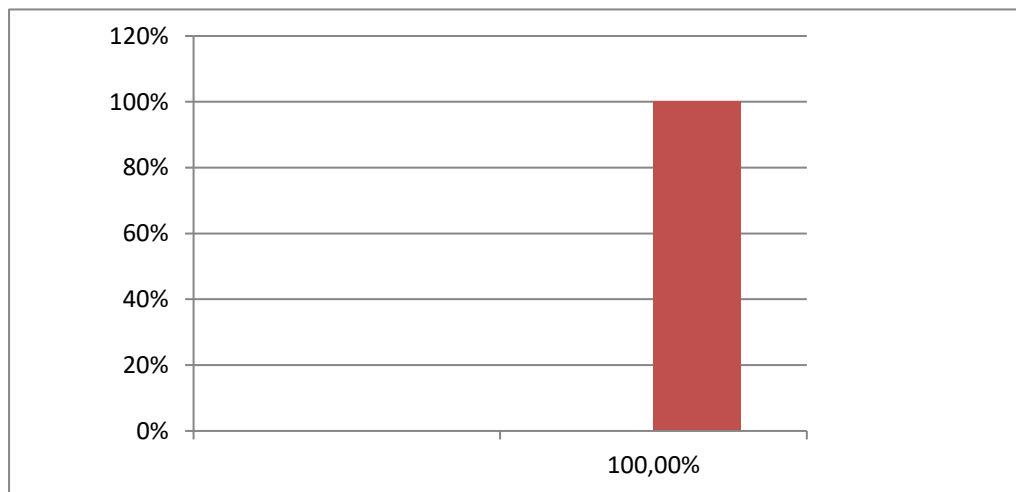
$$4 \times 8 \times 1 = 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

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

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 7 halaman 93 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 32 dengan presentase nilai 100% dan termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat sedikit masukan dan saran pada penelitian validasi media yang dikembangkan.



Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil yang telah didapat pada validasi tahap 1 oleh ahli media. Maka data yang diperoleh dengan skor presentase dari 100%. Yaitu produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba yang dapat dilihat di gambar 4.4 pada grafik di atas.

### C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli media dan materi maka, tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan setelah media *stick* angka dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Produk di uji cobakan kepada satu merupakan guru wali kelas dan anak TK An-Nur Kelompok A berjumlah 16 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan anak sebagai pengguna media.

#### 1. Hasil Respon Guru

Produk yang telah melewati tahap uji validasi ahli media dan materi yang dinyatakan layak selanjutnya, produk di uji coba kepada guru wali kelas kelompok A TK An-Nur Rejo Agung dengan mengisi angket validasi guru pada tanggal 8 Januari 2024 dengan cara mengisi angket uji respon yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil uji coba respon guru wali kelas. Hasil uji coba respon guru wali kelas dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 96.

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$4 \times 9 \times 1 = 36$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{36} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 8 halaman 96 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 36 dengan presentase nilai 100% dan termasuk kriteria “sangat layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, Sehingga, guru wali kelas setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat diuji coba ke anak.

## 2. Hasil Uji coba Instrumen Penelitian Anak

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak selanjutnya, produk di uji coba kepada guru wali kelas kelompok A TK An-Nur Rejo Agung telah dinyatakan layak. Selanjutnya, dilanjutkan uji coba kepada anak Kelompok A yang berjumlah 16 anak terdiri dari laki-laki berjumlah 7 anak dan perempuan berjumlah 9 anak.

### a. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap I

Berikut ini merupakan hasil uji coba instrumen penelitian anak tahap I . Hasil uji coba instrumen penelitian anak tahap I dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 104.

Keterangan :

Skor Ideal = Skor Jawaban Tertinggi x Jumlah Butir Instrument x Jumlah

Subjek

Skor Ideal = 4 x 8x 16 =512

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{421}{512} \times 100\%$$

$$= 82,22\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 11 halaman 104 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 421, yaitu presentase skor anak dalam tahap I sebesar 82,22%.

b. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak tahap II

Berikut ini merupakan hasil uji coba instrumen penelitian anak tahap II . Hasil uji coba instrumen penelitian anak tahap II dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 111.

Keterangan :

Skor Ideal = Skor Jawaban Tertinggi x Jumlah Butir Instrument x Jumlah Subjek

$$\text{Skor Ideal} = 4 \times 8 \times 16 = 512$$

$$\text{NP} = \frac{R}{\text{SM}} \times 100\%$$

$$= \frac{484}{512} \times 100\%$$

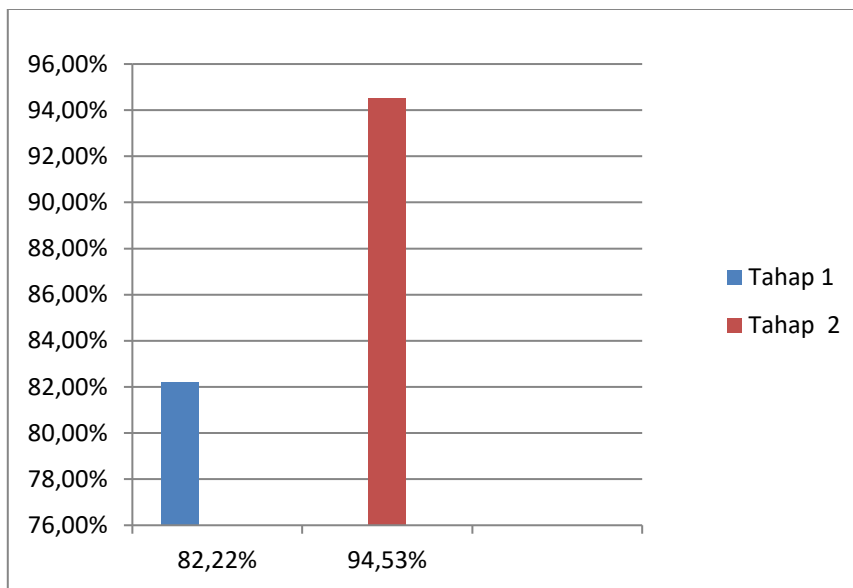
$$= 94,53\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada lampiran 12 halaman 111 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 484, sehingga presentase skor anak dalam tahap II sebesar 94,53%.

Pada hasil uji coba instrumen penelitian anak pada tahap I, tahap II telah



mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil Instrumen Penelitian Anak

#### D. Kajian Produk akhir

No	Keterangan
1	<p><b>Penelitian yang dilakukan peneliti</b> Pengembangan Media <i>Stick</i> Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan pengenalan kemampuan berhitung permulaan untuk membuat anak tertarik dalam permainan berhitung yang dijelaskan guru menggunakan media <i>stick</i> angka. Maka, tujuan pengembangan ialah mengembangkan minat berhitung permulaan anak dengan media <i>stick</i> angka dalam pengembangan permainan berhitung perluaan anak.</p> <p><b>Metode</b> Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&amp;D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan model pengembangan <i>ADDIE</i>, (<i>Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation</i>) yang dipelopori oleh <i>Dick and carry</i>.</p>

	<p><b>Hasil</b>          Hasil validasi ahli media sebanyak 2 kali dengan presentase akhir sebesar 97,91% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan, hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali dengan presentase akhir sebesar 100% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil validasi uji coba guru wali kelas An-Nur Rejo Agung, Pesawaran uji validasi dilakukan sebanyak 1 kali dengan presentase akhir sebesar 100% termasuk dalam kriteria “sangat layak”.</p> <p>Hasil uji coba di lapangan sebanyak 2 kali pada tahap 1 di hari Senin, tanggal 08 Januari 2024 dapat jumlah skor sebesar 421 pada 16 anak Kelompok A dengan presentase skor pada tahap ini berjumlah 82,22%. Pada tahap 2 pada Hari Selasa, tanggal 09 Januari 2024 yaitu memiliki skor berjumlah 484, sehingga presentase skor anak dalam tahap perkembangan berjumlah 94,53%.</p>
2	<p><b>Judul Penelitian</b>          Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain <i>stick</i> angka Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul</p> <p><b>Peneliti</b>          Irfatul Ulum, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2014.</p> <p><b>Tujuan</b>          Tujuan dari peneliti meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka melalui permainan memancing angka.</p> <p><b>Metode</b>          Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus.</p> <p><b>Hasil</b>          Hasil penelitian ini bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A melalui permainan memancing angka yakni ketika sebelum dilaksanakan tindakan persentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup dan setelah dilaksanakan tindakan pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50%</p>

	<p>dengan kriteria sangat baik. Peningkatan pemahaman konsep bilangan dilaksanakan dengan langkah 1) Guru menjelaskan pada anak-anak tentang permainan yang akan dilaksanakan; 2) Guru membagi anak menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak; 3) Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru; 4) Selanjutnya, anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka dengan jumlah sesuai dengan angka yang dipancing oleh anak pertama; 5) Minta anak untuk bergantian melakukan permainan tersebut; 6) Ajak anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing; 7) Ajak anak untuk menceritakan tentang permainan yang telah dilaksanakan.</p>
3	<p><b>Judul Penelitian</b> Bermain <i>Stick</i> Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016</p> <p><b>Peneliti</b> Yenis Astina Mulyaningsih, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2016</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain <i>stick</i> angka pada anak kelompok B di TK Desa Wonolopo.</p> <p><b>Metode</b> Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja dua siklus, terdiri dari empat tahap.</p> <p><b>Hasil</b> Hasil penelitian ini bahwa bermain <i>stick</i> angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Hasil persentase dari kemampuan berhitung permulaan dari sebelum diberi tindakan sampai sampai siklus II yakni prasiklus 47,25%, siklus I 57,75% dan siklus II 86,37%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain <i>stick</i> angka di TK Desa Wonolopo Tahun Ajaran 2015-2016.</p>
4	<p><b>Judul Penelitian</b> Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media <i>Stick</i> Angka Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Tumpak Kepuh Kecamatan Bakung</p>

	<p>Kabupaten Blitar Tahun 2014/2015.</p> <p><b>Peneliti</b> Sri Wahyuningsih, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara Pgri Kediri, tahun 2015.</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka dengan media <i>stick</i> angka.</p> <p><b>Metode</b> Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan di dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus satu kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.</p> <p><b>Hasil</b> Hasil penelitian ini bahwa dengan bermain media <i>stick</i> angka mampu meningkatkan kegiatan belajar mengenal angka sebanyak 93,75% dan masih ada 6,25% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka.</p>
5	<p><b>Judul Penelitian</b> Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan <i>Stick</i> Angka.</p> <p><b>Peneliti</b> Gytta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna, Moh. Helmi Ismail</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan <i>stick</i> angka dikembangkan di TK Suka Haji dan Untuk mengetahui apakah kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Sukahaji meningkat setelah menggunakan media permainan <i>stick</i> angka.</p> <p><b>Metode</b> Metode penelitian merupakan dan pengembangan ini mengadopsi model Borg &amp; Gall dengan tahapan terdiri atas: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan formulir awal, (4) pengujian awal yang diajukan, (5) produk utama revisi, (6) pengujian lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) pengujian lapangan operasional, dan (9)</p>

	<p>revisi produk akhir.</p> <p><b>Hasil</b>          Hasil penelitian ini bahwa aktivitas dari siklus satu hingga siklus tiga memperlihatkan aktivitas anak dalam berhitung permulaan melalui media permainan <i>stick</i> angka, anak semakin mampu dalam hal berhitung permulaan. Capaian penilaian bintang empat yang didapat dari siklus pertama sebesar 58,33%, siklus kedua sebesar 75%, siklus tiga sebesar 90,90%. Dengan demikian dapat disimpulkan media permainan <i>stick</i> angka dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini</p>
--	---

#### E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk dan dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah media yang dibuat masih perlu disempurnakan, mengingat keterbatasan waktu, keterbatasan biaya yang besar, dan peneliti hanya dapat membuat media yang tidak besar sehingga membutuhkan pengembangan agar media dapat diperbesar. Hal-hal yang perlu disempurnakan antara lain kreativitas desain tampilan pada media pembelajaran sehingga dapat menjadikan media pembelajaran seperti layaknya media *stick* angka.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media *stick* angka merupakan media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah maupun dirumah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil validasi dari ahli materi dan media dosen IAIN Metro serta guru TK An-Nur Rejo Agung. Terhadap media *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Uji validasi dilakukan sebanyak satu kali validator ahli materi dan uji validasi dilakukan sebanyak dua kali validator ahli media. Hasil validasi ahli media sebanyak dua kali dengan persentase akhir sebesar 97,91% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan, hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dengan presentase akhir sebesar 100% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli maka, produk media *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini dinyatakan sangat layak di uji cobakan di lapangan.

Hasil respon guru TK An-Nur Rejo Agung uji validasi dilakukan sebanyak 1 kali dengan persentase akhir sebesar 100% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba di lapangan sebanyak dua kali pada tahap I dengan skor

berjumlah 421 pada 16 anak Kelompok A dengan persentase 82,22%. Pada tahap II dengan skor berjumlah 484 dengan presentase 94,53%.

### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan anak dan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan media yang lebih luas.
2. Pengembangan desain media pembelajaran yang lebih menarik lagi.
3. Pengembangan media pembelajaran perlu disempurnakan kembali agar dapat digunakan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Waluyo, Djoko, dan Anies Listyowati. *Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, Kompendium Paud Memahami Paud secara singkat, (Depok: Prenamedia Group, 2017)*. Depok: Prenamedia Group, 2017.
- Apriyansyah, Chandra. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Stick Angka di PAUD Mawar Rempoa Ciputat Timur*. Skripsi: STKIP Panca Sakti Bekasi, 2016.
- Ardelia, Meinasari, Adi Santosa, Grace Setiati, dan Ji Siwalankerto. “Perancangan Fasilitas Penyimpanan dan Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini” 7, no. 2 (2019).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Astina Mulyaningsih, Yenis. “Bermain Stick Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar,” 2016.
- B Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jilid 1 edisi 6. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model:” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dacholfany, Ihsan, dan Uswatun Hasanah. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: AMZAH, 2018.
- Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Eko, widoyoko putro. *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Cet 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Fariyah, Himamatul. “Himamatul Fariyah, ‘Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka’, *Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017,” t.t.
- Fariyah, Himamatul. “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini



- Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka.” *Jurnal Program Studi PGRA* Volume 3, no. Nomor 1 (1 Januari 2017).
- Gunawan, dan Asnil Aida Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Hamdani. *strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Haryanti, Dwi, dan Dhiarti Tejaningrum. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020.
- Irfatul. “Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul,” tahun 2014.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- L, Putri. “Putri, L. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Di Paud Belia. Veteran Semarang. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP*, 2(2), hlm. 3.” *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP*, 2(2), 2014.
- Latif, Mukhtar. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Malapata, Elisa, dan Lanny Wijayaningsih. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (12 April 2019): 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja, 2012.
- Nur Wulan, Gytta Ayu, Dudung Priatna, dan Moh Helmi Ismail. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (21 Maret 2018). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10551>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” 2014.
- Reswita, Reswita, dan Sri Wahyuni. “Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis.” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (20 Februari 2018): 43–51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>.

- Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. *Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Setiawan, Usep, dan dkk. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Sriningsih, Nining. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhaemi, Arsyad. “Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi Dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi Dan Media Stik Es Krim.” *STKIP Muhammadiyah Bogor*, 2016.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Wahyuningsih, Sri. “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media Stick Angka Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Tumpak Kepuh Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun 2014/2015,” 2015.
- Wongkar, Ian, dan Patricia Linkan. *Melukis dengan Pensil*. Jakarta: PT Gramedia, 2013.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Konsultasi Bimbingan Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

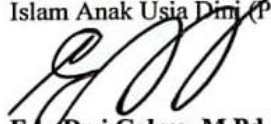
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026

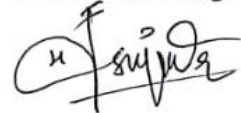
Jurusan : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Senin/ 22 Mei 2023	✓		- cari referensi minimal 20 - Sesuaikan dengan buku pedoman penulisan skripsi terbaru.	
	Senin/ 12 Juni 2023	✓		- konsisten dalam penulisan - kutip tulisan dosen di AUI IAIN Metro	
	Senin/ 19 Juni 2023	✓		- Bab 1 Revisi - Latar belakang masalah di perbaiki	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing I



**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin/ 3 Juli 2023		Bab I-II, Acc	
	Senin/ 10 Juli 2023		Bab III di setujui untuk di seminar	
	Selasa/ 07 November 2023		- konsultasi outline - konsultasi APD	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

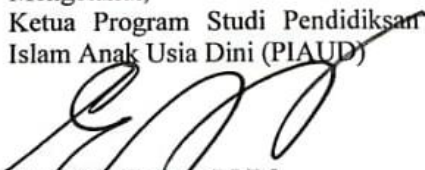
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu / 15 November 2023		- Indikator Instrumen Revisi sesuai teori Bab 2	
	Senin / 20 November 2023		- Lampirkan Instrumen Tim validator	
	Rabu / 22 November 2023		- Revisi APD - Lampiran Instrumen Tim validator	
			- Acc outline dan APD	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

  
**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008

Lampiran 2. Konsultasi Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

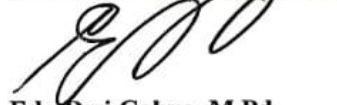
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO**

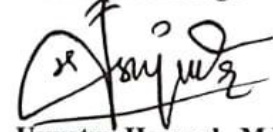
Nama : Nurmeiyati  
 Jurusan : PIAUD  
 NPM : 2001040026  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Senin/15 Januari 2024			Bimbingan Skripsi	
	Minggu/21 Januari 2024			Cek kembali tulisan sesuai Pedoman Penulisan Skripsi yang terbaru - masukkan salah satu tulisan Dosen PIAUD - Benarkan tulisan yang salah	
	Senin/22 Januari 2024			Bimbingan Artikel dan Submit Jurnal	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Pendidikan  
 Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing I

  
**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
 NIP. 19881019 201503 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

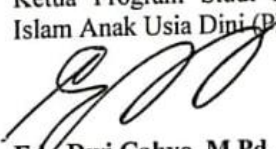
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

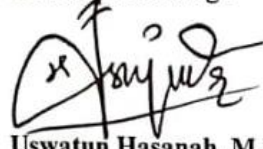
Nama : Nurmeiyati  
Jurusan : PIAUD  
NPM : 2001040026  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Rabu/24 Januari 2024			-Revisi Skripsi -Benarkan tulisan Bahasa Asing yaitu tulisan miring -Bab IV-V ACC	
	Kamis/01 Februari 2024			Bab IV - V disetujui untuk dimunagaskan	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

  
Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing I

  
Uswatun Hasanah, M.Pd.I  
NIP. 19881019 201503 2 008



Lampiran 3. Outline

**PENGEMBANGAN MEDIA STCIK ANGKA PADA PERMAINAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN  
OUTLINE**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kajian Teori
  1. Media pembelajaran
    - a. Pengertian Media Pembelajaran
    - b. Fungsi Media Pembelajaran
    - c. Manfaat Media Pembelajaran
    - d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran
  2. Media Stick Angka
    - a. Pengertian Media Stick Angka
    - b. Kelebihan Media Stick Angka
    - c. Kelemahan Media Stick Angka
    - d. Ciri-Ciri Permainan Stick Angka
    - e. Bentuk Permainan Stick Angka
    - f. Tujuan Permainan Stick Angka
  3. Pembelajaran Berhitung Permulaan
    - a. Pengertian Berhitung Permulaan
    - b. Tujuan Berhitung Permulaan

- c. Teori Permainan Berhitung Permulaan
- d. Indikator Kemampuan Berhitung
- B. Kajian Studi yang Relevan
- C. Kerangka Pikir

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk
  - 1. Desain Uji Coba
  - 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Pengembangan Produk
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

### **BAB V PENUTUP**

- A. Simpulan tentang Produk
- B. Saran Pemanfaatan Produk

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

Metro, 06 November 2023

Dosen Pembimbing

Mahasiswa Ybs.



**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008

**Nurmeiyati**  
NPM.2001040026

Lampiran 4. Alat Pengumpulan Data

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)  
PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

---

---

**1. Lembar Indokator Kemampuan Berhitung**

- a. Membilang banyak benda 1-10
- b. Mengenal konsep bilangan
- c. Mengenal lambang bilangan

**2. Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Menggunakan Media Stick Angka**

**Tabel 1**

	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Ruang Lingkup Perkembangan kognitif “Berfikir Simbolik” Usia 4-5 tahun	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak stick 1-10.
		Anak dapat membilang stick angka sesuai dengan warnanya.
	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menunjukan jumlah stick yang paling banyak di antara dua kumpulan stick.

		Anak dapat menghubungkan jumlah stick dengan lambang bilangan.
		Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah stick.
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).

	Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada stick angka.
		Anak dapat menunjukkan lambang bilangan yang ada dalam stick angka.

Metro, 06 November 2023

Dosen Pembimbing

Mahasiswa Ybs.




**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008

**Nurmeiyati**  
NPM.2001040026

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA  
PERMAIANAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama ahli :  
NIP :  
Bidang Keahlian :  
Hari/Tanggal :  
Petunjuk Pengisian :

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju = 4  
Setuju = 3  
Kurang Setuju = 2  
Tidak Setuju = 1

**LEMBAR KOLOM PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA**

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan		
			1	2	3
			STS	TS	S
1		a. Kesesuaian APE stick angka dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.			
		b. Penggunaan APE stick angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			

	Kegunaan	c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			
		e. APE stick angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.			
		b. APE stick angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama			
		c. Keserasian ukuran APE stick angka bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)			
		d. Penggunaan APE stick angka mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.			
3	Estetika	a. Kesesuaian APE stick dengan karakteristik anak			
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE stick angka			
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE stick angka			

<b>Jumlah skor</b>			
<b>Rata-rata</b>			

**Kesimpulan Penilaian**

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Metro, 05 Desember 2023

Edo Dwi Cahyo, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA  
PERMAIANAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama ahli :  
NIDN :  
Bidang Keahlian :  
Hari/Tanggal :  
Petunjuk Pengisian :

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju = 4  
Setuju = 3  
Kurang Setuju = 2  
Tidak Setuju = 1

**LEMBAR KOLOM PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI**

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
		ST	TS	S	SS
1	Materi yang disajikan dalam APE stick angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun				
2	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				



- 3 Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak
- 4 Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal simbol-simbol angka dan huruf
- 5 Materi yang disajikan dengan tampilan menarik
- 6 Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak
- 7 Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak

---

**Jumlah skor**

---

**Rata-rata**

**Kesimpulan Penilaian**

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Metro, 07 Desember 2023

Revina Rizqiyani, M.Pd

**LEMBAR ANGKET GURU TERHADAP MEDIA STICK ANGKA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA  
PERMAIANAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama :  
NIP :  
Bidang Keahlian :  
Hari/Tanggal :  
Petunjuk Pengisian :

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju = 4  
Setuju = 3  
Kurang Setuju = 2  
Tidak Setuju = 1

**LEMBAR KOLOM PENILAIAN VALIDASI GURU**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
10.	Kesesuaian Isi materi untuk anak usia 5-6 tahun				
11.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				
12.	Materi dengan kompetensi indikator (KI)				
13.	Kemudahan materi yang dapat dipahami				
14.	Teks dapat dipahami				

15.	Gambar sesuai dengan materi				
16.	Desain yang menarik minat baca anak				
17.	Peserta didik memahami pesan dalam materi				
18.	Kemudahan media big book				

Saran : .....

.....

.....

.....

.....

Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran Stick Angka, ini **Layak/Tidak Layak** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

\*coret yang tidak perlu

Metro, 06 Desember  
2023  
Guru Wali Kelas

---

## Lembar Instrumen Wawancara Untuk Guru

Hari/Tanggal :  
Responden :  
Institusi/Sekolah :

---

---

Lembar wawancara ini digunakan sebagai memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran mengembangkan berhitung anak di sekolah dan pemanfaatan media pembelajaran media stick angka. Data yang diperoleh sebagai acuan dalam pengembangan media stick angka sebagai media pembelajaran untuk anak usai dini khususnya usia 4-5 tahun. Mohon kesediaan Bapak atau Ibu untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta yang ada.

1. Berapa jumlah peserta didik yang belajar dikelompok A keseluruhan?

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

2. Metode pembelajaran apa yang digunakan oleh guru kelas dalam penerapan pengembangan berhitung?

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

3. Media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru kelas dalam penerapan pengembangan berhitung?

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

4. Kendala apa yang ibu atau bapak alami saat proses penerapan pembelajaran berhitung pada anak?

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

5. Apakah media stick angka sudah diterapkan atau sudah diberikan untuk media pembelajaran berhitung anak di kelas?

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

6. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas?

- a. Aktif
- b. Pasif
- c. Lainnya.....

7. Dengan menggunakan media stick angka dalam proses belajar mengajar dikelas apakah membantu?

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

8. Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung terutama dalam penerapan pengembangan berhitung

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

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

Pesawaran, Januari 2024  
Guru TK An-Nur Rejo Agung,  
Pesawaran

## Lampiran 5. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG  
PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

---

**Nama Ahli** : Edo Dwi Cahyo,M.Pd  
**NIP** : 199007152018011002  
**Bidang Keahlian** : Dosen PIAUD  
**Hari/Tanggal** : 05 Desember 2023

### A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju	= 4
Setuju	= 3
Kurang Setuju	= 2
Tidak Setuju	= 1

**B. Lembar Penilaian**

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kegunaan	a. Kesesuaian APE stick angka dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.				✓
		b. Penggunaan APE stick angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			✓	
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				✓
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	
		e. APE stick angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				✓
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.			✓	
		b. APE stick angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama			✓	
		c. Keserasian ukuran APE stick angka bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)			✓	
		d. Penggunaan APE stick angka mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.			✓	
3	Estetika	a. Kesesuaian APE stick dengan karakteristik anak			✓	
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik			✓	



		melalui tampilan dan bentuk APE stick angka				
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE stick angka				✓
		Jumlah skor				40

C. Kritik dan Saran

Gambar cover perlu penyesuaian agar lebih menarik.

.....

.....

.....

.....

Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran Stick Angka, ini ~~Layak/Tidak Layak~~ untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

\*coret yang tidak perlu

Metro, 05 Desember 2023



Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 199007152018011002

Lampiran 6. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG**  
**PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

---

**Nama Ahli** : Edo Dwi Cahyo,M.Pd  
**NIP** : 199007152018011002  
**Bidang Keahlian** : Dosen PIAUD  
**Hari/Tanggal** : 06 Desember 2023

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju	= 4
Setuju	= 3
Kurang Setuju	= 2
Tidak Setuju	= 1

**B. Lembar Penilaian**

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kegunaan	a. Kesesuaian APE stick angka dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.				✓
		b. Penggunaan APE stick angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				✓
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				✓
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak				✓
		e. APE stick angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				✓
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.				✓
		b. APE stick angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama			✓	
		c. Keserasian ukuran APE stick angka bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)				✓
		d. Penggunaan APE stick angka mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.				✓
3	Estetika	a. Kesesuaian APE stick dengan karakteristik anak				✓
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik				✓

	Estetika	b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE stick angka				
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE stick angka				✓
<b>Jumlah skor</b>					<b>47</b>	

**C. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran Stick Angka, ini ~~Layak/Tidak Layak~~ untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

\*coret yang tidak perlu

Metro, 06 Desember 2023



Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 199007152018011002

## Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**  
**TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAIANAN**  
**BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

---

Nama Ahli : *Revina Rizqiyani, M.Pd*  
NIDN : *2030069301*  
Bidang Keahlian : *Dosen PAUD*  
Hari/Tanggal : *07 Desember 2023*

### A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Stick Angka Pada Permaianan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju	= 4
Setuju	= 3
Kurang Setuju	= 2
Tidak Setuju	= 1

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam APE stick angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun				✓
2	Kesesuaian materi media stick angka dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓
3	Kesesuaian materi dengan tampilan media stick angka				✓
4	Kesesuaian gambar dalam media stick angka dan kemudahan mencocokkan				✓
5	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓
6	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				✓
7	Melatih aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak 4-5 tahun				✓
8	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak				✓
<b>Jumlah skor</b>					

### C. Kritik dan Saran

.....  
 Sesuai dengan teori dalam pembuatan media.  
 .....  
 .....  
 .....

Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran Stick Angka, ini **Layak/Tidak Layak**  
untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.  
\*coret yang tidak perlu

Metro, 7 Desember 2023



Revina Rizqiyani, M.Pd  
NIDN. 2030069301

Lampiran 8. Hasil Respon Guru

**LEMBAR ANGKET GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG**  
**PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama : Yuli Ani Mariska  
NIP :  
Bidang Keahlian : Guru Tk An-anur  
Hari/Tanggal : Senin, 08 Januari 2024  
Petunjuk Pengisian :

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan Media Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu saya dalam penelitian saya, memperbaiki dan mkeningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya gunakan. Untuk itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) di kolom penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan penilaian :

Sangat Setuju	= 4
Setuju	= 3
Kurang Setuju	= 2
Tidak Setuju	= 1



### LEMBAR KOLOM PENILAIAN VALIDASI GURU

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Isi materi untuk anak usia 4-5 tahun				✓
2.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				✓
3.	Materi dengan kompetensi indikator (KI)				✓
4.	Kemudahan materi yang dapat dipahami				✓
5.	Teks dapat dipahami				✓
6.	Gambar sesuai dengan anak usia dini				✓
7.	Desain yang menarik minat berhitung anak				✓
8.	Peserta didik memahami pesan dalam materi				✓
9.	Kemudahan media stick angka				✓
<b>Jumlah skor</b>					

Saran : .....

.....

.....

.....

.....

Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran stick angka, ini **Layak/Tidak**

**Layak** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

\*coret yang tidak perlu

Pesawaran, 08 Januari 2023

Guru Wali Kelas



YULIANI MARISKA

## Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

#### TK AN-NUR REJO AGUNG T.P 2023/2024

---

Semester/Minggu/Hari Ke	: II/ 2/1
Hari Tanggal	: Senin, 08 Januari 2024
Tema/Subtema/Sub Subtema	: Rekreasi/ Perlengkapan rekreasi/ Tas
Kompetensi Dasar (Kd)	: 3.2,3.3,4.3,3.6,4.6,3.10,4.10,2.4,2.6
Materi Kegiatan	: - kelestarian alat-alat sekolah - berkreasi dengan berbagai media - penataan lingkungan kelas - tidak mengganggu teman - pengenalan alat-alat sekolah
Materi Pembiasaan	: - bersyukur sebagai ciptaan tuhan - mengucapkan salam masuk dalam sop penyambutan dan penjemputan - mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam sop sebelum dan sesudah makan
Alat dan Bahan	: Tas, Permen, Gambar Tas, Gunting,Pensil Warna

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat-alat sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian alat sekolah
4. Berdiskusi tentang tidak mengganggu teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### B. KEGIATAN INTI

1. Area sains & Matematika
  - PT. Mengenal benda-benda yang dibawa saat piknik dan menghitung permen yang ada di dalam tas
2. Area Bahasa
  - TJ. Menyebutkan alat perlengkapan rekreasi yang dibawa anak(tas,botol,dll)
1. Area Fisik Motorik

- PT. Menggantung gambar tas yang disediakan guru
- 2. Area Seni
- PT. Mewarnai gambar tas

#### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutup

#### E. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek
  - a. Tidak mengganggu teman
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan alat perlengkapan rekreasi
  - b. Dapat menghitung permen didalam tas
  - c. Dapat menyebutkan benda-benda rekreasi
  - d. Dapat menggantung gambar tas

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Rejo Agung, 08 Januari 2024  
Guru Kelompok

Yuli Ani Mariska

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

TK AN-NUR REJO AGUNG T.P 2023/2024

---

Semester/Minggu/Hari Ke	: II/ 2/1
Hari Tanggal	: Selasa, 09 Januari 2024
Tema/Subtema/Sub Subtema	: Rekreasi/ Perlengkapan Rekreasi/ Baju
Kompetensi Dasar (Kd)	: 3.2,3.3,4.3,3.6,4.6,4.10,4.10,3.15,4.15,2.6,4.13
Materi Kegiatan	: - Kelestarian alat-alat sekolah - Berkreasi dengan berbagai media - Penataan lingkungan kelas - Tidak mengganggu teman - Pengenalan alat-alat sekolah - Pengenalan huruf vocal dan konsonan
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam sop penyambutan dan penjemputan - Mencuci tangan dan mengosok gigi masuk dalam sop sebelum dan sesudah makan
Alat dan bahan	: Baju, Buku tulis, Pensil, Kertas Lipat

### A. KEGIATAN PEMBUKAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat-alat sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian alat sekolah
4. Berdiskusi tentang tidak mengganggu teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

### B. KEGIATAN INTI

1. Area Balok
  - PT. Mengenalkan nama baju saat berenang dan mengurutkan gambar baju dari yang terkecil hingga ke yang besar
2. Area Bahasa
  - BC. Menyebutkan bagian-bagian oada baju dan menirukan tulisan "baju berenang"

3. Area Fisik Motorik
  - PT. Melipat kertas bentuk baju dan menghiasinya dengan gambar
4. Area Seni
  - PT. Menyusun kartu membuat tulisan “baju renang”

#### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutup

#### E. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek
  - a. Tidak mengganggu teman
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Dapat mengenal nama baju berenang
  - b. Dapat mengurutkan gambar baju dari terkecil hingga terbesar
  - c. Dapat menirukan tulisan “baju renang”
  - d. Dapat menyebutkan bagian-bagian baju
  - e. Dapat melipat kertas bentuk baju
  - f. Dapat menghias gambar

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Rejo Agung, 09 Januari 2024  
Guru Kelompok

Yuliani Mariska

Lampiran 10. Hasil Wawancara Guru

**Lembar Instrumen Wawancara Untuk Guru**

Hari/Tanggal : *Senin, 08 Januari 2024*

Responden : *Guru*

Institusi/Sekolah : *TK AN-NUR*

---

---

Lembar wawancara ini digunakan sebagai memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran mengembangkan berhitung anak di sekolah dan pemanfaatan media pembelajaran media stick angka. Data yang diperoleh sebagai acuan dalam pengembangan media stick angka sebagai media pembelajaran untuk anak usai dini khususnya usia 4-5 tahun. Mohon kesediaan Bapak atau Ibu untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta yang ada.

1. Berapa jumlah peserta didik yang belajar dikelompok A keseluruhan?  
*16 anak*  
.....  
.....  
.....
2. Metode pembelajaran apa yang digunakan oleh guru kelas dalam penerapan pengembangan berhitung?  
*Metode berhitung dengan jari*  
.....  
.....  
.....
3. Media pembelajran apa yang digunakan oleh guru kelas dalam penerapan pengembangan berhitung?  
*Media bahan alam*  
.....  
.....
4. Kendala apa yang ibu atau bapak alami saat proses penerapan pembelajaran berhitung pada anak?  
*anak masih susah dalam berhitung dengan jari*  
.....  
.....

.....  
.....  
5. Apakah media stick angka sudah diterapkan atau sudah diberikan untuk media pembelajaran berhitung anak di kelas?

.....  
Belum ada  
.....  
.....

6. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas?  
a. Aktif  
b. Pasif  
c. Lainnya.....

7. Dengan menggunakan media stick angka dalam proses belajar mengajar di kelas apakah membantu?

.....  
Sangat Membantu  
.....  
.....

8. Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung terutama dalam penerapan pengembangan berhitung

.....  
Respon Peserta didik aktif saat Pembelajaran  
.....  
.....

Pesawaran, 08 Januari 2024

Guru TK An-Nur Rejo Agung, Pesawaran



JULIANI MARISKA

Lampiran 11. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap I

**Lembar Instrumen penelitian**

**Lembar Instumen Penelitian  
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Stick Angka**

**Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan bercerita yang diamati:**

Hari/Tanggal : Senin, 08 Januari 2024

Responden : 16 Siswa

Sekolah : TK An-Nur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	1. Anak dapat membilang banyak stick 1-10.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea				✓	
			Dara				✓	
			Fitri				✓	



			Gibran				✓	
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani				✓	
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	
		2. Anak dapat membilang stick angka sesuai dengan warnanya.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga				✓	
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran			✓		
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani				✓	
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	

2	Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat menunjukan jumlah stick yang paling banyak di antara dua kumpulan stick.	Adam			✓		
			Azzam			✓		
			Azzahra			✓		
			Azzula			✓		
			Bunga			✓		
			Chelsea			✓		
			Dara			✓		
			Fitri			✓		
			Gibran			✓		
			Maulana			✓		
			Nabila			✓		
			Nurul			✓		
			Noval			✓		
			Rani			✓		
Rendy			✓					
Syelim			✓					
		2. Anak dapat menghubungkan jumlah stick dengan lambang bilangan.	Adam				✓	
			Azzam			✓		
			Azzahra			✓		
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri			✓		
Gibran			✓					

			Maulana			✓			
			Nabila			✓			
			Nurul				✓		
			Noval				✓		
			Rani			✓			
			Rendy			✓			
			Syelim				✓		
		3. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah stick.	Adam				✓		
			Azzam					✓	
			Azzahra					✓	
			Azzula					✓	
			Bunga			✓			
			Chelsea			✓			
			Dara			✓			
			Fitri					✓	
			Gibran			✓			
			Maulana			✓			
			Nabila			✓			
			Nurul			✓			
			Noval					✓	
			Rani			✓			
		Rendy			✓				
		Syelim			✓				
		4. Anak dapat mengurutkan lambang	Adam			✓			

		bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).	Azzam			✓		
			Azzahra			✓		
			Azzula			✓		
			Bunga			✓		
			Chelsea			✓		
			Dara			✓		
			Fitri			✓		
			Gibran			✓		
			Maulana			✓		
			Nabila			✓		
			Nurul			✓		
			Noval			✓		
			Rani			✓		
			Rendy			✓		
			Syelim			✓		
3.	Mengenal lambang bilangan	1. Anak dapat mengenal lambang bilangan pada stick angka.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra			✓		
			Azzula			✓		
			Bunga			✓		
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran				✓	
			Maulana				✓	

			Nabila				✓	
			Nurul			✓		
			Noval			✓		
			Rani			✓		
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	
2. Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada dalam stick angka.			Adam			✓		
			Azzam				✓	
			Azzahra			✓		
			Azzula			✓		
			Bunga			✓		
			Chelsea			✓		
			Dara			✓		
			Fitri			✓		
			Gibran			✓		
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani			✓		
			Rendy			✓		
			Syelim				✓	

Keterangan pengisian:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Haraopan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kepala Sekolah



Afrivans

Metro, 08 Januari 2024  
Mahasiswa

Nurmeivati  
NPM.2001040026

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap II

**Lembar Instrumen penelitian**

**Lembar Instumen Penelitian  
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Stick Angka**

**Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan bercerita yang diamati:**

Hari/Tanggal : Senin, 09 Januari 2024

Responden : 16 Siswa

Sekolah : TK An-Nur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	1. Anak dapat membilang banyak stick 1-10.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga				✓	
			Chelsea				✓	
			Dara				✓	
			Fitri				✓	

			Gibran				✓	
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani				✓	
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	
		2. Anak dapat membilang stick angka sesuai dengan warnanya.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga				✓	
			Chelsea				✓	
			Dara				✓	
			Fitri				✓	
			Gibran				✓	
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani				✓	
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	



2	Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat menunjukan jumlah stick yang paling banyak di antara dua kumpulan stick.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra			✓		
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran			✓		
			Maulana				✓	
			Nabila			✓		
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani			✓		
Rendy			✓					
Syelim				✓				
		2. Anak dapat menghubungkan jumlah stick dengan lambang bilangan.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga				✓	
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran			✓		

			Maulana				✓	
			Nabila			✓		
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani			✓		
			Rendy				✓	
			Syelim				✓	
		3. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah stick.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea			✓		
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran			✓		
			Maulana				✓	
			Nabila				✓	
			Nurul				✓	
			Noval				✓	
			Rani			✓		
			Rendy			✓		
			Syelim				✓	
		4. Anak dapat mengurutkan lambang	Adam				✓	

		bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).	Azzam				✓	
			Azzahra			✓		
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea			✓		
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran			✓		
			Maulana				✓	
			Nabila			✓		
			Nurul				✓	
			Noval			✓		
			Rani			✓		
			Rendy			✓		
Syelim				✓				
3.	Mengenal lambang bilangan	1. Anak dapat mengenal lambang bilangan pada stick angka.	Adam				✓	
			Azzam				✓	
			Azzahra				✓	
			Azzula				✓	
			Bunga			✓		
			Chelsea				✓	
			Dara			✓		
			Fitri				✓	
			Gibran				✓	
			Maulana				✓	

			Nabila				✓		
			Nurul			✓			
			Noval			✓			
			Rani			✓			
			Rendy				✓		
			Syelim				✓		
		2. Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada dalam stick angka.	Adam				✓		
			Azzam					✓	
			Azzahra					✓	
			Azzula					✓	
			Bunga			✓			
			Chelsea					✓	
			Dara					✓	
			Fitri					✓	
			Gibran					✓	
			Maulana					✓	
			Nabila					✓	
			Nurul					✓	
			Noval					✓	
			Rani					✓	
			Rendy					✓	
		Syelim					✓		


Keterangan pengisian:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Haraopan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kepala Sekolah



Metro, 23 Januari 2024  
Mahasiswa

  
Nurmeiyati  
NPM.2001040026

Lampiran 13. Dokumentasi Foto Wawancara Guru Wali Kelas



*Wawancara dan Penilaian guru tentang media stick angka*

Lampiran 14. Dokumentasi uji coba media *stick* angka tahap I



*Kegiatan rutin hari senin upacara bendera*



*Kegiatan pembiasaan berbaris di depan kelas*



*Kegiatan pembukaan pembelajaran*



*Istirahat*





*Pengenalan media stick angka pada anak-anak*



*Pengenalan media stick angka pada anak-anak*



*Pengenalan media stick angka pada anak-anak*



*uji coba media stick angka pada anak-anak*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak sedang menghitung stick yang di perintahkan kepada peneliti.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, mencocokkan jumlah stick dengan angka pada media stick angka.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf yang diperintahkan oleh peneliti.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf yang diperintahkan oleh peneliti.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak sedang bermain ular tangga.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak sedang bermain ular tangga.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf yang diperintahkan oleh guru.*



*Menyanyikan sepatu gelang saat pulang dan berdoa*

Lampiran 15. Dokumentasi uji coba media *stick* angka tahap II



*Kegiatan pembiasaan berbaris di depan kelas hari ke-2 penelitian*



*Kegiatan pembukaan pembelajaran*



*kegiatan pembelajaran berlangsung*



*Istirahat*





*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak menghitung angka dengan berurutan.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencocokkan angka dengan stick warna sesuai gambar angka.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencocokkan stick warna dengan jumlah angka.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencocokkan stick warna dengan jumlah angka.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf yang diperintahkan peneliti.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf vocal.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencari huruf yang diperintahkan peneliti.*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak menyusun huruf menjadi sebuah kata “api”*



*uji coba media stick angka pada anak-anak, anak-anak mencocokkan stick warna dengan jumlah angka.*

Lampiran 16. Penyerahan Media *Stick Angka* Kepada Kepala Sekolah TK An-Nur



Lampiran 17. Penyerahan Media *Stick* Angka Kepada Ketua Prodi PIAUD



Lampiran 16. Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4244/In.28/J/TL.01/08/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
Kepala sekolah TK AN NUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **NURMEIYATI**  
NPM : 2001040026  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA STICK  
: ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI

untuk melakukan prasurvey di TK AN NUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Agustus 2023  
Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
NIP 19900715 201801 1 002



Lampiran 17. Balasan Surat Izin Prasurvey



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TAMAN KANAK-KANAK AN NUR REJOAGUNG  
DESA REJOAGUNG KECAMATAN TEGINENENG  
KABUPATEN PESAWARAN**

**Alamat: Kalanagan II, Rejoagung, Kec. Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, Lampung**

Nomor : 470/340/VI/AN/2023  
Lampiran : -  
Hal : Izin Pra-Survey

Kepada Yth :  
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
Di –  
Metro

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK AN NUR :

Nama : Afriyana  
Jabatan : Kepala Sekolah TK AN NUR  
Alamat : Kalangan II Rejo Agung, Tegineneng, Pesawaran

Dengan ini kami tidak keberatan apabila TK AN NUR di jadikan sebagai Pra-Survey mahasiswa yang bernama:

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI

Demikian surat balasan Pra-Survey ini kami buat agar dapat di pergunakan sebagai mestinya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rejo Agung, 01 September 2023  
Kepala Sekolah TK AN NUR



Lampiran 18. Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5189/In.28.1/J/TL.00/11/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Uswatun Hasanah (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **NURMEIYATI**  
NPM : 2001040026  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 November 2023  
Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 19. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-5511/In.28/D.1/TL.01/11/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : NURMEIYATI  
NPM : 2001040026  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK AN-NUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 29 November 2023

Mengetahui,  
Pejabat Setempat



Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 20. Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5510/In.28/D.1/TL.00/11/2023  
Lampiran : -  
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,  
KEPALA TK AN-NUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5511/In.28/D.1/TL.01/11/2023, tanggal 29 November 2023 atas nama saudara:

Nama : NURMEIYATI  
NPM : 2001040026  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK AN-NUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK AN-NUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 29 November 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 21. Surat Balasan Izin Research



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TAMAN KANAK-KANAK AN NUR REJOAGUNG  
DESA REJOAGUNG KECAMATAN TEGINENENG  
KABUPATEN PESAWARAN**

Alamat: Kalanagan II, Rejoagung, Kec. Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, Lampung

**SURAT IZIN BALASAN RESEARCH**

Nomor : 470/341/VI/AN/2024

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Berdasarkan surat izin melakukan Research mahasiswa IAIN METRO. Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, kami telah memberikan izin kepada mahasiswa tersebut:

Nama : NURMEIYATI  
NIM : 2001040026  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Yang dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 08 Januari 2024 - selesai

Tempat : TK AN-NUR

Berdasarkan surat balasan ini kami sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rejo Agung, 9 Januari 2024  
Kepala Sekolah TK AN NUR



Lampiran 22. Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-25/In.28/S/U.1/OT.01/01/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : NURMEIYATI  
NPM : 2001040026  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001040026

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 22 Januari 2024  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Men.  
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 23. Surat Keterangan Bebas Pustaka Program Studi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurmeiyati  
NPM : 2001040026  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 03 Januari 2024


Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

# PENGEMBANGAN MEDIA *STICK* ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

---

**Submission date:** 01-Feb-2024 12:31PM (UTC+0900)  
**Submission ID:** 2266563989  
**File name:** done\_SKRIPSI\_NURMEI-2001040026.docx (30.31M)  
**Word count:** 9716  
**Character count:** 64772

  
01 January 2024  
Aneka . M . Pd



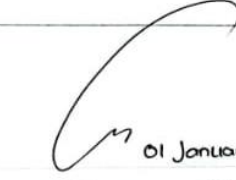
## Done nurmey

### ORIGINALITY REPORT

<b>12%</b> SIMILARITY INDEX	<b>13%</b> INTERNET SOURCES	<b>4%</b> PUBLICATIONS	<b>6%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repository.bungabangsacirebon.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>media.neliti.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to IAIN Metro Lampung</b> Student Paper	<b>1%</b>

  
01 January 2024  
Aneka, M.Pd

## Lampiran 25. Hak Cipta

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202411568, 1 Februari 2024

**Pencipta**

Nama : **Nurmeiyati, Uswatun Hasanah, M.Pd.I dkk**  
Alamat : Lk. Srikaton, Adipuro, Trimurjo, Trimurjo, Lampung Tengah, Lampung, 34172  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Nurmeiyati, Uswatun Hasanah, M.Pd.I dkk**  
Alamat : Lk. Srikaton, Adipuro, Trimurjo, Trimurjo, Lampung Tengah, Lampung, 34172  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Rekaman Video**  
Judul Ciptaan : **Tutorial Media Pembelajaran Stick Angka Pada Permainan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 31 Januari 2024, di Metro  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000586939

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002



**Disclaimer:**  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Nurmeiyati	Lk. Srikaton, Adipuro, Trimurjo , Trimurjo, Lampung Tengah
2	Uswatun Hasanah,M.Pd.I	Jl. Merica No. 03, Iringmulyo, Metro Timur, Metro Timur, Metro
3	Edo Dwi Cahyo,M.Pd	Dusun Kendali Sodo, Batangharjo ,Batanghari, Batanghari, Lampung Timur
4	Dimas Hasby Prayuda	Jl. Tengger Gg. Setro, Yosorejo, Metro Timur, Metro Timur, Metro

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Nurmeiyati	Lk. Srikaton, Adipuro, Trimurjo , Trimurjo, Lampung Tengah
2	Uswatun Hasanah,M.Pd.I	Jl. Merica No. 03, Iringmulyo, Metro Timur, Metro Timur, Metro
3	Edo Dwi Cahyo,M.Pd	Dusun Kendali Sodo, Batangharjo ,Batanghari, Batanghari, Lampung Timur
4	Dimas Hasby Prayuda	Jl. Tengger Gg. Setro, Yosorejo, Metro Timur, Metro Timur, Metro



Lampiran 26. Submit Jurnal



**AWLADY**  
**JURNAL PENDIDIKAN ANAK**  
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady>  
 P-ISSN : 2541- 4658  
 E-ISSN : 2528 -7427

JAIN SYEKH NURJATI  
 GIREBON

HOME ABOUT USER HOME SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

ACTIVE ARCHIVE

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
16607	01-21	ART	yati, Hasanah	PENGEMBANGAN MEDIA STICK ANGKA PADA PERMAINAN BERHITUNG...	IN REVIEW

1 - 1 of 1 Items

[Start a New Submission](#)  
 CLICK HERE to go to step one of the five-step submission process.

**REFBACKS**  
 ALL NEW PUBLISHED IGNORED

DATE ADDED	HITS	URL	ARTICLE	TITLE	STATUS	ACTION
<i>There are currently no rebacks.</i>						

Awlady: Jurnal Pendidikan Anak, Indexed By:

**ADDITIONAL MENU**

- EDITORIAL TEAM
- FOCUS AND SCOPE
- PEER REVIEWERS
- PUBLICATION ETHICS
- AUTHOR GUIDELINES
- INDEXING
- AUTHOR FEES
- CONTACT

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



Peneliti bernama Nurmeiyati, bisa dipanggil Mei, Nur, ataupun Nurmei. Peneliti lahir di Adipuro, 30 Mei 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Suratman dan ibu Samini. Pendidikan formal peneliti dimulai dari TK Aisyiyah Busthanul Athfal Adipuro Lampung Tengah. Setahun kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SD Negeri 6 Adipuro Lampung Tengah selesai pada tahun 2014. Pendidikan sekolah menengah pertama diselesaikan di SMP Negeri 2 Trimurjo Lampung Tengah selesai pada tahun 2017. Pendidikan selanjutnya dilanjutkan di SMA Negeri 2 Metro selesai pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, peneliti diterima di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Metro.