

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

Oleh:

**ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA
NPM. 2001040001**



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

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

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

Oleh:

ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA
NPM. 2001040001

Pembimbing: Edo Dwi Cahyo, M.Pd

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 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

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA
MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK
NEGERI PEMBINA METRO TIMUR

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

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, 05 Februari 2024
Pembimbing

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

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA
MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK
NEGERI PEMBINA METRO TIMUR

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana

NPM : 2001040001

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, 05 Februari 2024

Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002



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

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296, website: www.metrouniv.ac.id, email: iainmetro@metrouniv.lac.id, website

PENGESAHAN SKRIPSI

No. B-1274/In-28.1/D/PP.00-9/02/2024

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR, disusun oleh: ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA, NPM. 2001040001, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/12 Februari 2024.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

Penguji I : Dr. Kisno, M.Pd.

Penguji II : Aneka, M.Pd.

Sekretaris : Aulia Rahma, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 1989031 006

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR

Oleh:
ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA

Pengembangan media kartu domino di TK Negeri Pembina Metro Timur dilatarbelakangi oleh adanya peserta didik yang belum mampu menyebutkan bilangan 1-10. Hal tersebut dibuktikan di Kelompok A dimana terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 secara bersama-sama anak berteriak kencang dalam menyebutkan bilangan tersebut akan tetapi apabila ditunjuk satu per satu, terdapat 2 peserta didik yang tidak bisa mengucapkan bilangan 1-10 secara berurutan. Masalah lain yang ditemukan yaitu ada 4 anak dengan kemampuan berhitung yang rendah. Selain itu, guru dalam menyampaikan pelajaran dilakukan dengan menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol. Ada beberapa masalah yang ditemukan peneliti saat di kelas yang menyatakan bahwa beberapa anak hanya dapat mengucapkan angka 1-10, tetapi anak mengalami kesulitan ketika diminta untuk mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kartu domino, menganalisis kelayakan media kartu domino untuk kemampuan berhitung anak usia dini, dan menganalisis efektivitas penggunaan media permainan kartu domino dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Analisis data dilakukan dengan menganalisis kelayakan media kartu domino oleh para ahli media dan para ahli materi, serta menganalisis respon guru dan uji coba terhadap peserta didik.

Hasil penelitian dari validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan responden 1 orang mendapatkan presentase akhir sebesar 98,33% dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali dengan responden 1 orang mendapatkan presentase akhir sebesar 96,87% dengan kategori “sangat layak”, dan uji coba validasi guru dilakukan sebanyak 1 kali dengan responden berjumlah 1 orang mendapatkan sebesar 86,00% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba terhadap peserta didik sebanyak 2 kali dengan responden 15 peserta didik, uji coba tahap 1 dengan total keseluruhan 341 dan total sebesar 81,19%, dan uji coba tahap 2 dengan total keseluruhan 393 dan total sebesar 93,57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media kartu domino yang sudah dikembangkan oleh peneliti “sangat layak” digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung kepada anak usia dini.

Kata Kunci: *Perkembangan Kognitif, Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran Kartu Domino*

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA

NPM : 2001040001

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 05 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana

NPM. 2001040001

MOTTO

وَلِكُلِّ دَرَجَاتٍ مِّمَّا عَمِلُوا وَيُوفِّيهِمْ أَعْمَالَهُمْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ (سورة الأحقاف, ١٩)

Artinya: “Dan bagi masing-masing mereka derajat menurut apa yang telah mereka kerjakan dan agar Allah mencukupkan bagi mereka balasan pekerjaan-pekerjaan mereka sedang mereka tiada dirugikan”. (Q.S Ahqaaf: 19).¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020), 402

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ayah (Alm) Djoko Pitono dan Ibu Rahayu yang sangat peneliti sayangi yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, mendo'akan, memberikan motivasi serta dukungan demi keberhasilan peneliti
2. Kakak Risca Puteri Ayu Ningrum yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilan peneliti
3. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam upaya penyelesaian ini, peneliti telah menerima banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku Rektor IAIN Metro Lampung yang telah mengatur penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran dan kegiatan penunjang lain serta melakukan pembinaan terhadap mahasiswa.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, yang telah mewakili rektor dalam memimpin pengelolaan kegiatan dan penjaminan mutu dalam pendidikan akademik.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro sekaligus pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
4. Bapak Dr. Kisno, M.Pd selaku Penguji I dan Ibu Aneka, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan masukan dan pertanyaan yang membangun selama sidang skripsi.
5. Bapak Ibu Dosen dan Pegawai IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

Semoga amal baik yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini dapat dibalas oleh Allah SWT. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna mengingat keterbatasan kemampuan Peneliti. Peneliti berharap karya sederhana ini dapat memberikan sedikit manfaat bagi siapa saja yang membacanya, Aamiin.

Metro, 05 Februari 2024
Peneliti,



Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM. 2001040001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumuasan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan	11
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino	13
a. Pengertian Media	13
b. Manfaat dan Fungsi Media	14
c. Pengertian Media Kartu Domino	17

d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Permainan Kartu Domino	20
e. Karakteristik Media Kartu Domino	21
f. Kelebihan dan Kelemahan Media Karto Domino.....	21
g. Media yang Digunakan dalam Pembelajaran dengan Permainan Kartu Domino	22
2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	26
a. Pengertian Berhitung Bagi Anak Usia Dini	26
b. Kemampuan Anak Usia Dini.....	27
c. Tahapan Permulaan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	29
d. Indikator Kemampuan Berhitung	30
B. Kajian Studi yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	35
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Desain Uji Coba Produk	40
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Kelayakan Media	43
2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik	44
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	46
B. Hasil Validasi	51
C. Hasil Uji Coba Produk	55
D. Kajian Produk akhir	60
E. Keterbatasan Penelitian	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Kartu Domino.....	31
Tabel 3.1	Instrumen Penilaian.....	42
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media	44
Tabel 3.3	Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik	45
Tabel 4.1	Hasil Validasi Pertama oleh Ahli Media.....	51
Tabel 4.2	Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Media	53
Tabel 4.3	Hasil Validasi Pertama oleh Ahli Materi	54
Tabel 4.4	Hasil Ujicoba Validasi Guru	56
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap 1	57
Tabel 4.6	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap 2.....	58
Tabel 4.7	Kajian Produk Akhir	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran Kartu Domino	17
Gambar 2.2 Papan <i>Plywood</i>	23
Gambar 2.3 Kertas <i>Artpaper</i>	24
Gambar 3.4 Desain Kartu Domino	25
Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Tahap 1 dan Tahap 2	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Wawancara Guru	71
Lampiran 2	Lembar Hasil Wawancara Guru	73
Lampiran 3	Lembar Validasi Ahli Materi	75
Lampiran 4	Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Media	81
Lampiran 6	Lembar Hasil Ahli Media	84
Lampiran 7	Lembar Angket Guru	89
Lampiran 8	Lembar Hasil Angket Guru	92
Lampiran 9	Lembar Instrumen Penelitian	95
Lampiran 10	Lembar Instrumen Penelitian	99
Lampiran 11	Surat Bimbingan (SK Pembimbing)	103
Lampiran 12	Surat Izin Prasurvey	104
Lampiran 13	Surat Balasan Prasurvey	105
Lampiran 14	Surat Izin Research	106
Lampiran 15	Surat Balasan Izin Research	107
Lampiran 16	Surat Keterangan Penggunaan Media	108
Lampiran 17	Surat Tugas	109
Lampiran 18	Bukti Bebas Pustaka Prodi PAUD	110
Lampiran 19	Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan	111
Lampiran 20	Hasil Uji Plagiasi Turnitin	112
Lampiran 21	Outline dan APD	114
Lampiran 22	Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi	120
Lampiran 23	Foto Dokumentasi	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dan menentukan perkembangan anak selanjutnya karena merupakan dasar kepribadian anak, anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta fisik maupun mental. Anak usia dini (AUD) adalah kelompok anak usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.¹

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia selama manusia hidup, tanpa adanya pendidikan maka dalam menjalani kehidupan ini manusia tidak akan dapat berkembang dan bahkan akan terbelakang. Pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.² Hakikat pendidikan anak usia dini menampilkan konsep bermain sambil belajar.

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 88

² Eko Triyanto, Sri Anitah dan Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2, (2013), 226.

Mengingat dunia anak adalah bermain maka sudah seharusnya bagi para pendidik perlu menguasai bagaimana cara merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek perkembangan anak melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan intelektual, sosial, spiritual, emosional, motorik, dan bahasa. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya.³

Pembelajaran anak usia dini adalah intraksi anak dalam bermain sehingga terjadi proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus di orientasikan pada perkembangan anak, untuk memberikan kesempatan belajar dengan cara yang tepat. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus di lakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak. Oleh karena itu tenaga pendidik membutuhkan alat bantu seperti media maka dengan adanya media anak akan fokus pada pembelajaran yang di berikan.

Pemilihan media yang baik akan membuat peserta didik mudah memahami materi dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang

³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 59

akan digunakan oleh pendidik harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran maka akan memberikan hasil yang kurang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan tidak tercapai dan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh proses pembelajaran karena di dalam proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu, pendidik juga menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena pendidik merupakan penghantar pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik, sehingga diharapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk membantu peserta didik mencapai suatu perubahan yang positif. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila proses pembelajaran tersebut menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional harus diubah menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.⁴

Kreativitas mengajar guru adalah kemampuan guru yang senantiasa mengembangkan bahan atau materi pelajaran dan mampu menciptakan suasana yang menarik dan tenang serta bisa memodifikasi pelajaran. Kreativitas dalam pembelajaran, juga merupakan hal yang sangat penting dan untuk itu guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses

⁴ Pungkas Ayu Hapsari, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, "Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata untuk Menentukan Hasil Belajar untuk Peserta didik Kelas X SMA", *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 5 No. 3, (2016), 151-152.

kegiatan tersebut. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan sekolah adalah menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta kreatif.⁵

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Metro Timur didapatkan informasi bahwa jumlah peserta didik di kelompok A yaitu 15 peserta didik dan terdapat 2 peserta didik yang belum mampu menyebutkan bilangan 1-10. Hal tersebut dibuktikan dalam pembelajaran berlangsung di Kelompok A yang peserta didiknya bahwa terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 bersama-sama anak berteriak kencang dalam menyebutkan bilangan tersebut akan tetapi apabila ditunjuk satu per satu anak tidak bisa mengucapkan bilangan 1-10 secara berurutan.

Masalah lain ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan pada anak kelompok A, ada beberapa kemampuan berhitung anak yang rendah dalam arti kurang memuaskan dan dalam pembelajaran cara menyampaikan pelajaran guru menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol. Ada beberapa masalah yang ditemukan peneliti saat di kelas yang menyatakan bahwa terdapat 4 peserta didik yang hanya dapat mengucapkan angka 1-10, tetapi anak mengalami kesulitan ketika anak diminta untuk mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan. Media yang digunakan hanya papan tulis dan majalah anak. Hal inilah yang menyebabkan anak menjadi jenuh dan bosan ketika diajarkan berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi kurang menyenangkan berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak karena media yang digunakan belum tepat dan kurang kreatif.

⁵ Helda Jolanda Pentury, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4 No. 3, (2017), 265

Pengembangan media pembelajaran ini penting. Hal ini berdasarkan survei yang sudah dilakukan di TK Negeri Pembina Metro Timur, belajar berhitung yang diberikan kepada peserta didik jarang menggunakan media, dan guru masih menjelaskan dengan metode menulis di papan tulis, padahal yang diharapkan oleh guru merupakan membuat suasana pembelajaran menyenangkan, menarik, dan nyaman ketika anak belajar berhitung dikelas. Berhitung merupakan salah satu materi yang penting diajarkan oleh anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga membutuhkan kecapakan, dari guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya zaman yang modern, perubahan dan perkembangan di Indonesia dan di dunia Pendidikan dalam metode pembelajaran berhitung banyak metode dan media yang di gunakan dalam pembelajaran berhitung.

Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. menghitung merupakan cara belajar mengenai angka kemudian menggunakan nama benda tersenut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam

kehidupan sehari-hari kemampuan berhitung memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung.⁶

Berdasarkan buku pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak, beberapa indikator berhitung pada anak usia dini antara lain: a) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10: b) Menyebutkan lambang bilangan 1-10: c) Mengurutkan lambang bilangan 1-10 d) Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10: e) Menjumlahkan dan mengurangkan bilangan sampai hasil 1-10.

Melalui penerapan media kartu domino dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak, mengenal warna, menyebutkan lambang bilangan, symbol-simbol dan dapat memecahkan masalah sederhana. Tentunya media kartu domino yang dirancang khusus untuk anak-anak disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat guru ciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang diperbarui supaya peserta didik dapat aktif dan mudah memahami materi pelajaran secara individu maupun kelompok. Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam melengkapi proses mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran di TK Negeri Pembina Metro Timur. Jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran kartu domino. Keberhasilan anak dalam belajar tergantung pada

⁶ Damianan Sapti dan Sri Hartini, Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi Gerak dan Lagu”, *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran dan Karya Guru*, Vol. 2, No. 2, (2022), 124

cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar.

Spesifikasi produk kartu domino yang peneliti buat adalah sebagai berikut. Pertama produk kartu domino merupakan media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, Produk ini dibuat dengan cara di desain menggunakan stiker agar terlihat menarik. Ketiga, Media kartu domino dibuat dengan bahan kayu yang ringan dan tahan lama dengan ukuran 30 X 30 cm. Keempat, Media kartu domino di desain semenarik mungkin dengan beberapa warna, angka 1 sampai 10 dan berbentuk lingkaran agar anak tertarik. Keenam, Media permainan dibuat sesuai karakteristik anak dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berhitung dengan media. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis kartu domino. Jika media dimodifikasi bentuk maupun cara memainkannya, akan menimbulkan rasa penasaran, sehingga anak mau mencoba menggunakan media, rasa tertarik ini akan membuat anak terus memerhatikan guru. Permainan yang menyenangkan akan membuat belajar tidak membebani anak, rasa senang inilah yang akan membuat anak cepat menangkap materi dan mau melakukan kegiatan serta tidak mudah bosan.

Media pembelajaran berbasis kartu domino dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, media tersebut dapat diduplikasikan untuk permainan sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis kartu domino mudah

digunakan dalam pembelajaran dan praktis dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tergolong kecil.⁷

Keunggulan dari kartu domino media pembelajaran kartu domino merupakan media visual dua dimensi yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Dalam media pembelajaran kartu domino peserta didik dilibatkan untuk lebih aktif dalam menemukan dan menyusun soal dengan jawaban yang saling berhubungan, sehingga pada saat memainkannya peserta didik akan mengasah otaknya dengan menggunakan kemampuan kognitifnya sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di kartu domino tersebut. Kartu domino juga dapat melatih anak untuk mengenal simpol, lambing bilangan, warna dan bentuk dari kartu domino. Dengan begitu adanya kartu domino anak juga dapat bersosialisasi dengan teman di kelas karena permainan kartu domino dapat digunakan secara berkelompok maupun secara individu

Pembelajaran berbasis kartu domino yang dibuat oleh peneliti memiliki bentuk yang berbeda, kartu domino biasa, yang membedakan dari kartu domino biasa yaitu kartu domino yang dibuat oleh peneliti memuat kartu domino berbentuk lingkaran, dan memiliki beberapa ukuran yang berbeda di dalam lingkaran tersebut memiliki gambar berupa angka, simbol dan warna. Prinsip bermain domino yaitu seperti Sulis diminta menghitung berapa banyak titik-titik tersebut dan anak mencocokkan dengan bilang yang ada yaitu 1-10. Berdasarkan prinsip tata cara bermain domino anak biasa berhitung dan

⁷ *Ibid*

mencocokkan dengan bilangan yang sesuai. Umumnya peserta didik menyukai belajar sambil bermain karena membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan dan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik juga akan saling berinteraksi dengan peserta didik lainnya.

Tujuan penggunaan kartu domino salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama konsep mengenal angka dan menghitung benda, mengenal kumpulan benda dengan jumlah benda sama atau tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak. Dengan menggunakan kartu domino ini diharapkan dapat membantu anak untuk dapat mempermudah konsep bilangan secara lebih sederhana. Salah satu konsep yang dapat dipelajari dalam metode bermain adalah konsep bilangan. Anak akan dengan sendiri membangun suatu pengetahuan mengenai konsep bilangan dengan bereksplorasi dengan angka-angka dan media yang berhubungan dengan pengenalan konsep bilangan. Melalui metode bermain anak akan dapat mempelajari konsep bilangan dengan suasana yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan menyenangkan ini akan memberikan suatu pengalaman yang nyata dan menarik bagi anak sehingga anak mudah memahami konsep bilangan dan dapat mengingatnya dengan baik.

Dari uraian latar belakang di atas bahwasanya proses berhitung peserta didik di TK Negeri Pembina Metro Timur dalam observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan beberapa identifikasi terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Pada peserta didik TK Negeri Pembina Metro Timur Peserta

didik memiliki kendala dalam menghitung angka 1-10, perlunya media belajar yang edukatif dan kreatif dalam menunjang pembelajaran berhitung peserta didik. Maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Metro Timur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa mengucapkan bilangan 1-10 secara berurutan.
2. Penggunaan media pada saat kegiatan belajar mengajar masih jarang digunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan kartu domino dalam kemampuan berhitung anak usia dini.
2. Peneliti memilih fokus melakukan pengembangan media permainan kartu domino, dengan menggunakan kepingan papan bergambar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu domino?

2. Bagaimana kelayakan media kartu domino untuk kemampuan berhitung anak usia dini?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan kartu domino dalam kegiatan pembelajaran?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis kartu domino.
2. Menganalisis kelayakan media kartu domino untuk kemampuan berhitung anak usia dini.
3. Menganalisis efektivitas penggunaan media permainan kartu domino dalam kegiatan pembelajaran.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Manfaat produk yang dikembangkan:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis peneliti akan menyumbangkan pemikiran tentang media kartu domino untuk anak agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi guru

Mendapat kesempatan untuk menggunakan media kartu domino, mempraktikan teorinya bahwa media yang digunakan cocok dalam pengembangan kemampuan kognitif.

b. Bagi peserta didik

Dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan pada anak ketika melaksanakan proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pertama, produk kartu domino merupakan media permainan yang di gunakan sebagai media pembelajaran, kedua, produk ini dibuat dengan cara di desain semenarik agar anak anak tertarik pada media kartu domoni. Kartu domino di buat menggunakan kayu yang ringan dan tahan lama kartu domino dan Dot (Titik) anak-anak bermain dengan cara menyusun kartu domino sesuai dengan tempatnya, harus sama nomor dan jumlah dotnya, pola dot merupakan titik atau bulatan seperti yang ada pada permainan kartu domino, kartu domino menawarkan suatu hal yang berbeda dari mainan lainnya, tentunya mainan ini terbuat dari *plywood* dengan ukuran 30 X 30 cm dan gambarnya dari *artpaper* yang dicetak. Kertas *Artpaper* adalah salah satu jenis kertas yang mempunyai permukaan licin. *Artpaper* dibuat dua lapis, saat bagian kartu dominonya dilepaskan, di bawahnya ada stiker dengan gambar yang sama, jadi bisa melatih fokus anak mencari gambar yang sesuai dengan gambar pada kepingan kartu domino Manfaat dari mainan kartu domino angka dan dot ini antara lain belajar mengenal angka melatih daya ingat anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

Media dalam bahasa latin berarti medius, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah memiliki arti penghubung atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, Media dapat membantu

¹ Septy Nur Fadhilah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2021), 7-8

² Arief, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 7

peserta didik memahami pembelajaran yang didapat, serta dapat menaikan minat juga motivasi peserta didik didalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat tiga jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu: lembar kerja anak (LKA,) alat peraga pembelajaran (APP), alat permainan edukatif (APE), melalui tiga tahapan pengembangan dapat dilakukannya prosedur pengembangan media pembelajaran ini.³

Berdasarkan definisi tentang media pembelajaran di atas bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar anak mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Manfaat dan Fungsi Media

Media pembelajaran menstimulus peserta didik untuk melibatkan lebih banyak indra yang dimilikinya, baik indra pendengaran maupun penglihatan yang akan merangsang otak peserta didik untuk berpikir sehingga akan lebih cepat memahami pelajaran. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien.

³ Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, No. 1 (2015), 107–21.

Pembelajaran melalui adanya media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang baik dan menimbulkan interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.⁴

Sistem pembelajaran harus kita perhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.⁵

⁴ *Ibid*, 21.

⁵ *Ibid*, 20.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran. Semakin menarik media yang digunakan maka akan membuat peserta didik semakin tertarik untuk belajar. Pelajaran yang sulit dimengerti akan lebih mudah dipahami dan akan lebih jelas. Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh tenaga pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan.

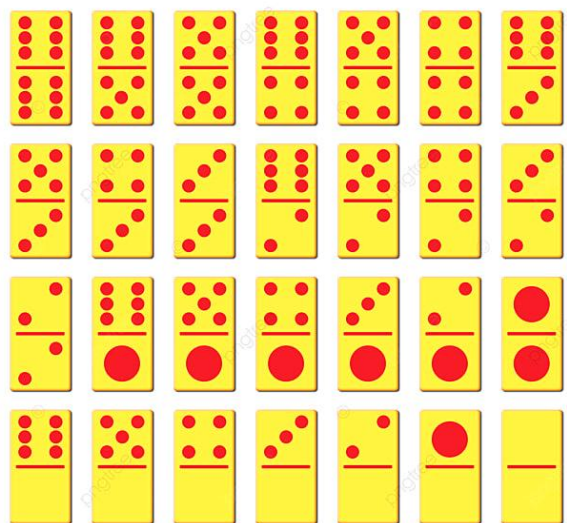
Manfaat lainnya yang bisa didapatkan anak melalui beragam media pembelajaran membantu anak untuk menangkap pesan pembelajaran. dengan kata lain, media bisa membantu anak untuk mendapatkan pengetahuan secara menarik dan lebih mudah.

Oleh karena itu, perlunya sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Mencoba melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan media kartu domino bergambar sebagai solusi permasalahan di atas. Melalui penerapan media kartu domino bergambar dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tentunya media kartu domino bergambar yang dirancang khusus untuk anak-anak disesuaikan dengan tema dan mengandung unsur edukatif. Adanya gambar yang menarik, pastinya anak akan lebih mudah menangkap pesan tersebut. Dengan begitu, anak bisa lebih bebas dalam mengeluarkan ekspresinya.

Fungsi Media tersebut bisa saja menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan rasa semangat dan minat belajar pada anak. Nah tentunya hal ini juga membawa pengaruh positif kepada orang tua. Saat anak sedang mempunyai semangat yang tinggi dan minat yang tinggi untuk belajar, cobalah untuk memuaskan rasa tersebut.

c. Pengertian Media Kartu Domino

Domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar), setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dimana setiap bidangnya berisi 0-6 titik.⁶ Contoh media pembelajaran kartu domino dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1
Contoh Media Pembelajaran Kartu Domino

Kartu domino adalah semacam permainan kartu generik dengan bulatan bewarna sebagai ciri khasnya. Aturan permainan Domino ini

⁶ Rahmah Raisah Rabbani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar di Kelompok B1 Ra Al-Gozali Kota Bandung", *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, (2022), 70-71

yaitu melibatkan siswa untuk berpikir dan menjawab pertanyaan yang diajukan dari kartu domino.⁷

Media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal. Pembelajaran menggunakan *domino card* ini dilatarbelakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif belajar dan terampil berhitung mengkonversi pecahan-desimal dengan menghubungkan masing-masing kartu domino. Permainan ini mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*).⁸

Permainan kartu domino merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada kartu domino yang telah dimodifikasi. Dengan menggunakan kartu domino ternyata anak lebih mudah memahami konsep bilangan, anak juga merasa senang karena mereka dapat belajar melalui bermain.

Penerapan metode bermain dengan kartu domino bagi anak usia dini akan menciptakan pemahaman akan bilangan secara lebih konkret sehingga anak dapat lebih mengingat urutan bilangan atau

⁷ Fauzan Nurhamidin, "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah", *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 4, (2018), 2

⁸ Firman Tsabbit Abqari, dkk. "Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Peserta didik Kelas IV", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 3, No. 9, (2018), 1190-1199

angka secara lebih jelas. Penggunaan kartu domino ini anak akan diajak menghafal urutan bilangan 1-10 yang merupakan konsep dasar bilangan. Kemudian mulai dengan menghitung jumlah bulatan yang ada di kartu.

Dari pernyataan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media kartu domino merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak berbentuk lingkaran dengan sisi atau bentuk yang berbeda yang dibagi menjadi dua ruas sama panjang yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang terdapat gambar dan jumlah bilangan yang harus dipasangkan pada konsep kartu sebelah kanan dengan konsep kartu sebelah kiri. Pada umumnya kartu domino berupa kartu yang terbuat dari kertas sedikit tebal berukuran kecil biasa berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang dengan setiap bidangnya memiliki nilai tertentu dengan jumlah angka 1-10 dalam bentuk bulatan.

Hasil yang dicapai dalam penerapan media kartu domino ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena melalui media kartu domino anak dilatih untuk dapat mencocokkan bilangan dan lambang bilangan serta melatih anak tentang cara berpikir. Anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkeaktifitas dapat berkembang dengan baik.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Permainan Kartu Domino

Media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal. Pembelajaran menggunakan Kartu Domino ini dilatar belakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif belajar dan terampil berhitung mengkonversi pecahan-desimal dengan menghubungkan masing-masing kartu domino⁹

Adapun langkah-langkah metode kartu domino yaitu:

- 1) Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang
- 2) Permainan dimulai dengan mengocok simbol tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain.
- 3) Sebelum permainan dimulai peserta didik diberikan waktu 5-10 menit untuk mencari jawaban pada kartunya.
- 4) Permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”.¹⁰

Bentuk permainan kartu domino bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu kartunya dan antara permainannya. Kegunaan adalah untuk

⁹ Firman Tsabbit Abqari, dkk. “Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Peserta didik Kelas IV. Pendidikan Matematika” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 9, (2018), 1190-1199

¹⁰ Paul Ginnis. *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta, PT Indeks, 2014), 116

melatih keterampilan peserta didik dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di paud untuk melatih kognitif anak agar anak dapat memecahkan masalah.

e. Karakteristik Media Kartu Domino

Ginnis menyebutkan kartu domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya:

- 1) Ideal untuk materi yang hendak disampaikan.
- 2) Dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran
- 3) Penggunaan media ini juga menuntut peserta didik untuk berfikir dan bekerjasama secara kelompok
- 4) Membantu peserta didik yang pemalu menjadi lebih berani
- 5) Kedua sisi pada kartu Domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat.¹¹

f. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Domino

- 1) Kelebihan
 - a) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan
 - b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar

¹¹ *Ibid.*, 117

- c) Interaksi antar peserta didik lebih menonjol
 - d) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif
 - e) Menuntut peserta didik berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
 - f) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu peserta didik pemalu ikut serta secara terbuka.
- 2) Kelemahan
- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama
 - b) Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino
 - c) Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.¹²

Setelah mengetahui kekurangan dari media ini, maka dapat diantisipasi dengan cara menyakinkan peserta didik agar tertib dalam belajar, dan menjelaskan terlebih dahulu tahap-tahap dalam prosesnya, sebelum metode ini dilaksanakan, alangkah baiknya peserta didik telah dikelompokkan secara heterogen.

g. Media yang Digunakan dalam Pembelajaran dengan Kartu Domino

1) Papan *Plywood*

Plywood atau tripleks adalah salah satu produk kayu olahan dari bahan kayu solid. Produk ini terbuat dari lembaran kayu

¹² Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar.*, 116

tipis.¹³ Triplek atau disebut juga sebagai *plywood* adalah sebuah papan pabrikan yang dibuat dari beberapa lapis kayu (*veneer*) *veneer* merupakan penyusun dari *Plywood*. *Veneer* merupakan lembaran kayu yang dibuat dari kayu gelondongan dengan ketebalan mulai dari 0.24 mm sampai 3 mm. yang direkatkan secara bersama-sama agar menjadi sebuah papan. Material tersebut adalah salah satu produk hasil olahan kayu yang paling sering digunakan untuk berbagai keperluan. *plywood* termasuk bahan yang kuat, tahan lama, dan tahan air, sehingga ideal untuk konstruksi di dalam dan di luar ruangan. Sedangkan ukuran tripleks *plywood* adalah 4 x 8 *sheets* atau 5 x 5 *sheets*, dengan ukuran tebal mulai dari 1/16.



Gambar 2.2 Papan Plywood

2) Kertas Artpaper

Artpaper merupakan jenis kertas yang mempunyai permukaan halus dan mengilap di kedua sisinya. Hal ini membuat

¹³ Markom, *Mengenal Plywood atau Tripleks*, (Jakarta Penerbit PT. Gelora Aksara, 2015)

artpaper terlihat lebih eksklusif dan desain yang dicetak di atasnya akan memiliki warna yang lebih tajam. Gramatur kertas jenis ini cukup bervariasi, mulai dari 100 hingga 150 gsm.

Kegunaan kertas *artpaper* termasuk *coated paper* (kertas yang dilapisi campuran bahan atau polimer), *artpaper* lebih tahan lama dan tidak mudah menyerap cairan sehingga jenis kertas ini digunakan sebagai media cetak berbagai produk printing, seperti kalender, *paper bag*, stiker, poster, brosur, dan kartu ucapan.

Keunggulan *artpaper* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya yaitu:

- a) Tahan lama karena tahan air (*waterproof*).
- b) Tidak akan rusak, meski disimpan dalam waktu lama.
- c) Memiliki kesan menari karena kedua permukaan sisinya berkilau dan halus.
- d) Hasil cetakan memiliki warna yang tajam.
- e) Tersedia berbagai ukuran dan gramatur.

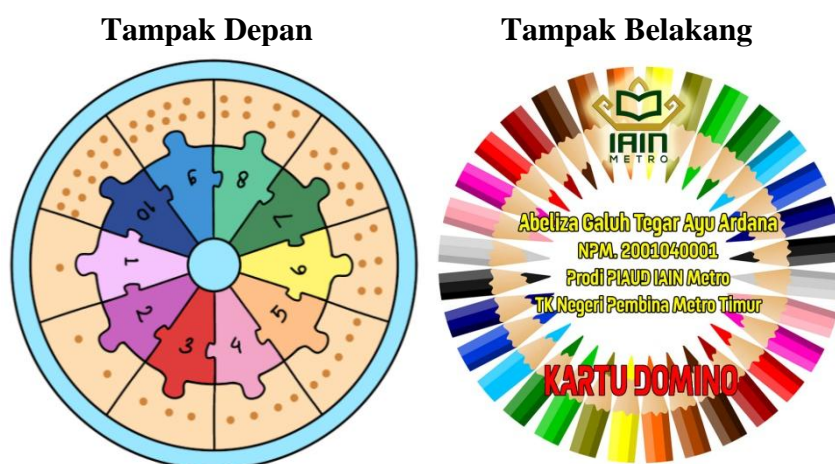


Gambar 2.3 Kertas Artpaper

3) Desain

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia¹⁴.

Pada dasarnya, tujuan utama desain adalah untuk membantu manusia merancang suatu objek agar dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Selain itu, ada beberapa tujuan desain lainnya seperti untuk menciptakan objek, sistem, struktur, atau komponen yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.



Gambar 2.4 Desain Kartu Domino

¹⁴ Archer, L. B., Baynes, K., & Langdon, R, *Design in general Education: Part one summary of findings*, (London: Royal College of Art, Department of Design Research, 1976)

2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A. 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.¹⁵

Berhitung berhubungan dengan sistem bilangan. Anak-anak mengembangkan pengertiannya tentang bilangan jauh sebelum mereka mulai menghitung. Pengalaman awal tentang bilangan akan mengantar anak pada simbol bilangan. Sebelum mereka belajar tentang bilangan, mereka perlu diberikan pengalaman-pengalaman tentang pra- bilangan dan menghitung.¹⁶

Dikarenakan sangat perlunya kecakapan berhitung bagi anak, maka kecakapan ini dirasa penting untuk diberikan sedini mungkin, melalui sarana-sarana dan metode-metode yang sesuai akan meningkatkan kemajuan anak. Pengembangan aktivitas pembelajaran matematika untuk anak usia dini diciptakan supaya anak dapat

¹⁵ Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, (2019), 284

¹⁶ J. Tombokan Runtukahu & Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)

berkecakapan untuk berhitung dan mengimplementasikan pada kehidupan mereka di masa depan, terkhusus pada kecakapan memecahkan masalah. Kecakapan berhitung menjadi dasar dari beberapa keterampilan hidup anak selanjutnya dan berhitung pada usia 4-5 tahun dapat diawali dengan menghitung urutan angka mulai dari angka satu, dan menjumlah beberapa benda yang berada di lingkungan anak.¹⁷

Berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

b. Kemampuan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki tahapan-tahapan dalam perkembangan konsentrasi anak. Menurut Femi, Tahapan konsentrasi anak dalam rentang perhatian serta lama konsentrasi anak memiliki batas yang dapat dirata-rata pada setiap tahapan usia sebagai berikut:

¹⁷ E. V Klinken, & E. Juleff, "They Still Can't Count Assessing and Supporting Children's Counting Difficulties In The Early Years Of Schooling", *APMC*, Vol. 20, No. 5, (2015), 9-13.

- 1) Usia anak 1-2 tahun Rentang konsentrasi perhatian anak sekitar 5 menit
- 2) Usia anak 3-4 tahun rentan konsentrasi perhatian anak 10 menit
- 3) Usia di atas 5 tahun rentang konsentrasi anak sekitar 20 menit¹⁸.

Menurut Piaget terkait perkembangan anak usia dini, fokusnya pola pikir seseorang. Ide utama dari Piaget adalah anak berfikir dengan cara berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Selain itu, proses berfikir seseorang juga dipertimbangkan sebagai aspek penting yang menentukan cara seseorang memahami dunia. Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, tahapannya dibedakan menjadi:¹⁹

- 1) 0 bulan-2 tahun perkembangan anak terbatas pada persepsi sensorik dari aktivitas motorik
- 2) 2-6 tahun anak belajar menggunakan Bahasa namun belum paham logika
- 3) 7-11 tahun anak mulai paham cara berfikir logis namun belum paham konsep abstrak
- 4) 12 tahun-dewasa mampu berfikir konsep abstrak, diikuti dengan kemampuan berfikir logis, analisis deduktif dan perencanaan sistematis.

Dapat disimpulkan bahwasanya anak usia dini dalam kategori umur 4-5 tahun yang memiliki konsep berfikir dan kemampuan

¹⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 127

¹⁹ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Kajian Perempuan* Vol. 13 No.1, (2020), 115

menerima pembelajaran 20 menit. Dalam pola pikir anak usia rentan 4-5 berfikir menggunakan Bahasa namun belum dengan logika.

c. Tahapan Permulaan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Pengalaman akan benda-benda kongkrit yang dimiliki anak sangat membantu dalam mendasari pemahaman konsep-konsep yang abstrak. Pendidik harus terampil membangun jembatan penghubung antara pengalaman kongkrit dengan konsep-konsep matematika. Oleh karena itu benda-benda nyata dan benda-benda yang dimanipulasi akan sangat membantu anak di TK dalam belajar matematika. Oleh karena itu peranan media pembelajaran, terutama alat peraga, memiliki peranan yang penting untuk kegiatan pembelajaran matematika di TK. Konsep berhitung dapat diajarkan melalui melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mengimitasi, mempraktikkan, dan menyelesaikan latihan. Sebelum memperkenalkan konsep bilangan, beberapa hal yang perlu dikuasai terlebih dahulu adalah: (1) Mengklasifikasi, (2) Membandingkan, dan (3) Kekekalan bilangan.

Awal pemahaman konsep bilangan, pengalaman membandingkan dan membilang turut membantu dalam pemahaman awal anak mengenai konsep bilangan. Pengalaman ini pula yang melandasi penguasaan anak terhadap bilangan. Mengestimasi langsung (memperkirakan) juga termasuk cara yang efektif untuk mengembangkan penguasaan anak terhadap bilangan.²⁰

²⁰ Dwi Haryanti dan Dharti Tejartingrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah 2020), 113

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orangtua dan guru di TK 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 di terima dari lingkungan. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika atau berhitung bukanlah sesuatu yang menakutkan, sebaliknya bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Materi yang diberikan dalam pembelajaran berhitung bukanlah materi yang membosankan, banyaknya media pembelajaran berhitung yang menarik dan menggugah rasa ingin tahu anak untuk belajar.

d. Indikator Kemampuan Berhitung

Dengan demikian proses berhitung merupakan kemampuan bertahap yang diperoleh anak. Proses berhitung anak di lalui dengan tahapan-tahapan yang dimulai dari kesiapan berhitung, hingga mencapai berhitung yang sesungguhnya. Tahap kemampuan berhitung

anak akan terus bertambah dan meningkat sejalan dengan peningkatan kemampuan berhitung dan pengalaman anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dirumuskan indikator pada kemampuan berhitung anak pada penelitian ini adalah²¹:

- a. Mengetahui konsep bilangan dengan benda 1-10
- b. Mengetahui dan menyebutkan angka 1-10
- c. Menghitung benda yang berjumlah 1-10
- d. Mengetahui perbandingan banyak dan sedikit
- e. Mengetahui pengertian penjumlahan 1-10 dengan benda

Indikator kemampuan berhitung anak menggunakan media kartu domino dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Kemampuan Berhitung Anak
Menggunakan Media Kartu Domino²²

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan kognitif “Berfikir Simbolik” Usia 4-5 tahun	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak bentuk pada kartu domino 1-10.
		Anak dapat membilang kartu domino sesuai dengan warnanya.
	Mengetahui konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan jumlah kartu domino dengan lambang bilangan.
		Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah kartu domino.
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).
	Mengetahui lambang bilangan	Anak dapat mengetahui lambang bilangan pada kartu domino.
		Anak dapat menunjukkan lambang bilangan yang ada dalam pada kartu domino.

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014

²² *Ibid.*

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian ini membutuhkan kajian-kajian terdahulu yang relevan Hasil dari penelitian yang berjudul “*Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets In Mathematics Teaching*” menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan kartu domino, terjadinya peningkatan pretest dan posttest pada keseluruhan berada pada kategori “tinggi”. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar anak meningkat sesudah diterapkannya permainan kartu domino yang mempunyai kemenarikan dan kemudahan dalam penggunaannya, sehingga anak menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.²³

Perbedaan: Media Domino pecahan yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki desain dengan dua sisi yaitu sisi atas dan sisi bawah pada sisi atas berupa lubang yang memiliki nilai, di sisi bawah terdapat pecahan yang digunakan pada pembelajaran matematika.

Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik Pada Kelompok B di TK Trialingga Kinder School Kota Cimahi” mempunyai hasil penelitian yang menyatakan bahwa penerapan permainan domino stik dengan menggunakan stik eskrim dinilai lebih kreatif karena biasanya kartu domino terbuat dari kertas, namun media ini dibuat

²³ Nur Aizatun Muna dan Trimurtini, “Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets in Mathematics Teaching,” *Elementary School Teacher*, Vol. 2, NO. 2, (2018), 69-74.

dengan benda-benda yang ada disekitar. Penelitian ini menghasilkan peningkatan dalam kemampuan kognitif anak.²⁴

Perbedaan: Domino stik pada penelitian ini tidak berbentuk balok atau persegi panjang melainkan terbentuk dari stik eskrim yang memiliki lubang dengan nilai 1-10 digunakan dalam permainan dengan cara disusun berurut dari nilai terkecil sampai tertinggi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuann intelektual pada anak.

Penelitian dengan menggunakan kartu domino juga dilakukan dengan judul "*Modification Of Domino Card Game As An Alternative To The Introduction Of Letters For Early Childhood*" mendapatkan hasil penelitain bahwa kartu domino mempunyai aspek yang bagus dalam alternative media pengenalan huruf pada anak. Peneliti memodifikasi kartu domino dengan unsur hiburan dan terlihat lebih menarik terlebih kartu domino menggunakan warna, gambar dan symbol yang dapat menarik minat anak dalam belajar²⁵

Perbedaan: Desain pada pengembangan domino pintar ini ialah dua gambar pada dua sisi yang memiliki keterkaitan, missal sisi satu adalah gambar kambing dan sisi dua adalah gambar rumput yang menunjukkan itulah makanannya. Penelitian pengembangan ini terfokus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

²⁴ Neni Melawati dan Tresnawulan, "Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik Pada Kelompok B di TK Trialingga Kinderschool Kota Cimahi, *Jurnal Ceria*, Vol. 1, No. 2, (2018), 58-64.

²⁵ Eneng Yuli dan Iwan Ruswandy, "Modification of Domino Card Game As an Alternative To The Introduction of Letters for Early Age Children," *Jurnal Empowerment*, Vol. 8, No. 2, (2019), 135-42.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” pada tahun 2022 oleh Widya Nabilla memiliki hasil penelitian yaitu menunjukkan hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,8 dengan kriteria “Sangat Baik”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 3,3 dengan kriteria “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media kartu domino yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghasilkan produk berupa media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.²⁶

Keterbaruan pada penelitian pengembangan peneliti ialah menghasilkan produk yang berbeda dengan kartu domino yang asli maupun pada penelitian pengembangan yang telah ada, penelitian ini mengembangkan kartu domino dengan memodifikasi kartu yang sangat menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. Kartu domino ini memudahkan anak mengenal angka juga mengenal bentuk bangun datar dan warna. Bentuk bangun datar yang ada pada kartu ialah segitiga, segi empat dan lingkaran. Bilangan maupun jumlah bangun datar ialah 1 sampai 10. Anak akan menghitung berapa banyak jumlah bangun datar dan mencocokkan angka di sebelah kartu sesuai urutan dengan bergantian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam pengembangan dan *literature review* terhadap 3 jurnal. Dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat menjadi pilihan media yang dapat

²⁶ Widya Nabilla, “Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”, Skripsi (Lampung: Universitas Raden Intan Lampung, 2022)

meningkatkan kemampuan anak. Hasil penelitian mengenai keefektifitasan media domino berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan belajar anak setelah diberikan treatment menggunakan media kartu domino. Dalam hal ini peneliti ingin membuktikan dengan melakukan penelitian langsung di lembaga yang peneliti tuju, untuk mengetahui hasil serta manfaat dari pengembangan media kartu domino tersebut.

C. Kerangka Pikir

Media dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik. Berdasarkan potensi sekolah yang ada, seperti tersedianya APE namun belum dimanfaatkan dengan baik maka perlu dibangun pengembangan media pembelajaran kartu domino yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan hasil belajar atas permasalahan tersebut.

Dapat dioperasikan secara individu oleh masing-masing peserta didik. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran ini adalah mengenal geometri, angka dan warna, yaitu merupakan materi yang tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk kartu domino berbentuk lingkaran yang memiliki gambar dan warna yang menarik untuk peserta didik.

Media pembelajaran matematika ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pembuatan. Perencanaan yaitu tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah antara lain mengidentifikasi permasalahan dan mencari

solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi dasar-dasar pengenalan komputer materi.

Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa media pembelajaran kartu domino yang membahas sifat-sifat bangun pengenalan geometri, angka, dan warna. Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah mendapat saran untuk melakukan perubahan maka produk ini direvisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian, setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi setelah itu barulah media pembelajaran ini diujicobakan kepada peserta didik dalam bentuk uji coba terbatas.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.² Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar peserta didik di TK Negeri Pembina Metro Timur dengan mewawancarai guru dan memberikan angket kepada peserta didik.

¹ Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 311

² Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Peserta didik SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 2, (2020), 252

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas A di TK Negeri Pembina Metro Timur. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Melalui pengembangan media kartu domino ini peneliti memiliki harapan lebih terhadap peningkatan pembelajaran di kelompok A anak dengan mengembangkan media permainan kartu domino.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk media kartu domino yang akan peneliti kembangkan. Karena media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya.

Kartu sebanyak 10 buah dengan ukuran 30 X 30 cm, Kartu domino berbentuk lingkaran permainan ini bisa dimainkan 1-3 orang atau lebih. Media permainan kartu domino dapat menjelaskan konsep geometri, konsep warna, konsep bilangan, konsep berhitung juga konsep kerjasama perorangan dalam team. Media pembelajaran kartu domino yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap lagi baik segi desain maupun isi.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini

memerlukan penilaian validator untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Kemudian media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok A dan lima belas peserta didik kelompok A.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan menguji cobakan produk kepada guru kelompok A dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik di kelas. Kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Apabila pada tahap uji coba mendapat penilaian yang layak dari guru dan peserta didik, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada dua puluh peserta didik sebagai kelompok besar. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelompok A akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik

kelompok A yang terdiri dari sepuluh peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

C. Desain Uji Coba Produk

Pada penelitian media kartu domino dengan materi mengenal angka, warna dan bentuk geometri yang telah divalidasi dan diperbaiki, kemudian produk diujicobakan pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respons guru dan peserta didik melalui penilaian hasil angket dan kuisisioner yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan pada perorangan dan peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam kegiatan uji coba produk akan didapatkan saran dan masukan dari responden yang kemudian akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk.

2. Subjek Uji Coba

Setelah membuat desain media, mengembangkannya, serta mendapat validasi dari validator, kemudian produk yang dikembangkan dilakukan revisi. Selanjutnya melakukan uji coba pada satu orang guru kelas dan peserta didik kelompok A di TK Negeri Pembina Metro Pusat. Kemudian guru dan peserta didik diberikan angket penilaian untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti.³ Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas kelompok A di TK Negeri Pembina Metro Timur untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada responden.⁴ Angket dalam penelitian ini digunakan pada saat prasurvey yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Kemudian peneliti juga menggunakan angket untuk diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas, peserta didik. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji respon guru, dan uji respon peserta didik terhadap produk yang peneliti kembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data I

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket yang diukur dengan menggunakan skala likert. Masing-masing angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik memiliki

³ Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&.*, 297.

⁴ *Ibid*, 199.

perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini disesuaikan dengan data yang diperoleh berdasarkan kebutuhan peneliti yang dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian

No	Nama Ahli	Bidang Keahlian	Data/ Sumber Data	Jenis Instrumen
1	Muhammad Raihan Agung, S.T	Validasi Ahli	Ahli Media	Lembar Validasi Ahli Media
2	Revina Rizqiyani, M.Pd	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar Ahli Materi
3	Tri Yuniarsih, S.Pd	Respons guru terhadap media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan	Guru Kelas	Lembar angket respon guru
4	Kelompok A TK Negeri Pembina Metro Timur	Respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan	Peserta Didik	Lembar Angket respon peserta didik

Kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli, guru dan peserta didik merupakan modifikasi peneliti dari evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) kualitas isi dan tujuan; (b) kualitas instruksional, dan; (c) kualitas teknis.

E. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data. Dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru

maupun peserta didik. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam sebuah survey.⁵ Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *flashcard* pada materi perubahan wujud benda dianalisis menggunakan uji deskriptif presentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.⁶

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

⁵ Dryon Taluke, Ricky S. M. Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat", *Spasial*, Vol. 6, No. 2, (2019). 534

⁶ M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

$$\text{Persentase tertinggi ideal} = 100\%$$

$$\text{Persentase terendah ideal} = 0\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media⁷

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru kelas dan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino pada materi perubahan wujud benda dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

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

⁷ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 110.

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan⁸

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3
Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik⁹

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

⁸ *Ibid*, 102.

⁹ *Ibid*, 110.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Dalam penelitian ini alat peraga edukatif yang digunakan adalah kartu domino. Kartu domino adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang di dalamnya terdapat kepingan papan-papan yang bergambar angka dan dot (titik).

Permainan ini mengajarkan tentang berhitung permulaan, seperti mengenal angka 1-10, dan mengenal warna, membedakan banyak sedikitnya jumlah dot, dan membedakan benda yang sama atau tidak sama melalui gambar yang ada. Melalui media kartu domino ini peneliti berharap agar anak-anak lebih tertarik.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan media pembelajaran berbasis kartu domino 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 mengembangkan ide-ide untuk media pembelajaran yang lebih lanjut akan dikembangkan.

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 Negeri Pembina Metro Timur terkait dengan perkembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal

Spesifikasi hasil produk “Pengembangan Media Kartu domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” Yaitu sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Alat: Papan *plywood*, triplek, amplas, mistar, mesin laser cutting grafir
- 2) Bahan: Kertas, stiker.

b. Proses Pembuatan Produk

- 1) Siapkan papan yang akan diperhalus
- 2) Papan yang digunakan, diukur sesuai ukuran yang diperlukan menggunakan mistar
- 3) Potong papan membentuk pola yang sudah disiapkan
- 4) Kemudian potong papan menggunakan mesin laser.
- 5) Papan yang sudah terpotong di bentuk membentuk lingkaran
- 6) Setelah terbentuk kerangka bagian luar di perhalus menggunakan amplas
- 7) Kemudian bagian-bagian yang sudah di amplas kemudian di berikan stiker

c. Penggunaan Media

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti halnya menggunakan media biasanya.

- 1) Guru terlebih dahulu mengenalkan media kartu domino
- 2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai apa yang terdapat pada media kartu domino
- 3) Guru menjelaskan dan mengenalkan angka 1-10 dan mengajak anak berhitung bersama-sama sesuai dengan dot yang ada.
- 4) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan dari media kartu
- 5) Guru mengawasi dan mengamati anak ketika sedang bermain dengan media kartu domino

d. Proses pengembangan

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar peserta didik di TK Negeri Pembina Metro Timur dengan mewawancarai guru dan memberikan angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas A di TK Negeri Pembina Metro Timur. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan

pembelajaran anak usia dini. Melalui pengembangan media kartu domino ini peneliti memiliki harapan lebih terhadap peningkatan pembelajaran di kelompok A anak dengan mengembangkan media permainan kartu domino.

2) *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk media kartu domino yang akan peneliti kembangkan. Karena media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya.

Kartu sebanyak 10 buah dengan ukuran 30 X 30 cm, Kartu domino berbentuk lingkaran permainan ini bisa dimainkan 1-3 orang atau lebih. Media permainan kartu domino dapat menjelaskan konsep geometri, konsep warna, konsep bilangan, konsep berhitung juga konsep kerjasama perorangan dalam team. Media pembelajaran kartu domino yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap lagi baik segi desain maupun isi.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini memerlukan penilaian validator untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Kemudian media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga

media yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok A dan lima belas peserta didik kelompok A.

4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan menguji cobakan produk kepada guru kelompok A dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik di kelas. Kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Apabila pada tahap uji coba mendapat penilaian yang layak dari guru dan peserta didik, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada dua puluh peserta didik sebagai kelompok besar. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelompok A akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelompok A yang terdiri dari sepuluh peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

B. Hasil Validasi

Validasi adalah suatu tindakan untuk membuktikan bahwa setiap bahan, proses, prosedur, 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 yaitu Bapak Muhammad Raihan Agung, S.T dan validator materi yaitu Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd. Proses validasi ahli media dilakukan dua kali dan validasi ahli materi satu kali. Hasil validasi dari validator antara lain:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurang pada tampilan sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Pertama oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Media kartu domino memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya				√	
2	Media kartu domino mudah di dipergunakan				√	
3	Media kartu domino mudah dimainkan oleh anak usia dini				√	
4	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				√	
5	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak usia dini				√	
6	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				√	

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
7	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak			√		
8	Media kartu domino dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak			√		
9	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)			√		
10	Ketepatan memilih angka				√	
11	Ketepatan pememilih warna			√		
12	Ketepatan pememilih gambar			√		
13	Ketepatan pemilihan warna pada gambar			√		
14	Ketepatan pemilihan angka				√	
15	Kualitas tampilan gambar jelas			√		

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$15 \times 4 = 60$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{53}{60} \times 100\% \\ &= 88,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 53, sehingga presentase memperoleh nilai 88,33% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

Kemudian, peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah selesai direvisi, produk selanjutnya diserahkan kembali

ke ahli media untuk dinilai. Berikut pada tabel 4.2 adalah hasil peneliain tahap kedua oleh ahli media.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Media kartu domino memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya				√	
2	Media kartu domino mudah di dipergunakan				√	
3	Media kartu domino mudah dimainkan oleh anak usia dini				√	
4	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				√	
5	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak usia dini				√	
6	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak			√		
7	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				√	
8	Media kartu domino dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				√	
9	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				√	
10	Ketepatan memilih angka				√	
11	Ketepatan pememilih warna				√	
12	Ketepatan pememilih gambar				√	
13	Ketepatan pemilihan warna pada gambar				√	
14	Ketepatan pemilihan angka				√	
15	Kualitas tampilan gambar jelas				√	

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$15 \times 4 = 60$$

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,33\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 56, sehingga presentase memperoleh nilai 93,33% dan termasuk kategori “sangat layak”. Maka, produk media kartu domino ini dinyatakan telah layak digunakan dengan revisi sedikit. Hasil pelaksanaan validasi materi tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi pada sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Pertama oleh Ahli Materi:

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan dalam media kartu domino sesuai dengan tujuan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak usia dini				√	
2	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini				√	
3	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				√	
4	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan warna				√	

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
5	Materi mengenal perbedaan bentuk- bentuk angka 1-10				√	
6	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				√	
7	Kesesuaian ukuran angka pada materi			√		
8	Media pembelajaran yang di gunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran				√	

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$8 \times 4 = 32$$

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

$$= \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$= 87,7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 28, sehingga presentase memperoleh nilai 87,7% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan.

C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan setelah media kartu domino dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Produk diuji cobakan kepada guru wali kelas dan peserta didik di Kelompok A berjumlah

15 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media serta menganalisis efektivitas penggunaan media kartu domino.

1. Hasil Respon Guru Wali Kelas

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak selanjutnya, produk diuji coba kepada guru wali kelas kelompok A TK Negeri Pembina Metro Timur. Dengan mengisi angket validasi guru pada tanggal 10 Januari 2024 dengan cara mengisi angket uji respon yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil ujicoba responj guru wali kelas dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4
Hasil Ujicoba Validasi Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran kartu domino pada materi berhitung di Tk Negeri Pembina Metro Timur				√
2	Gambar yang ada pada media kartu domino menarik bagi anak				√
3	Tampilan warna yang ada pada media kartu domino menatik			√	
4	Cara penggunaan media kartu domino mudah di gunakan bagi anak				√
5	Media kartu domino dapat di gunakan secara berkelompok maupun individu				√
6	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1- 10				√
7	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)				√
9	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak terhadap media kartu domino				√
10	Media melatih kemampuan anak dalam mengenal warna				√

$$\begin{aligned}
 10 \times 4 &= 40 \\
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90,00\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 36, sehingga presentase memperoleh nilai 90,00% dan termasuk kategori “sangat layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru wali kelas setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat diuji coba ke peserta didik.

2. Hasil Ujicoba Instrumen Penelitian Anak

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak, selanjutnya diujicoba kepada guru wali kelas kelompok A TK Negeri Pembina Metro Timur telah dinyatakan layak. Setelah itu, dilanjutkan uji coba kepada peserta didik Kelompok A yang berjumlah 15 Peserta didik.

a. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak tahap I

Dengan lembar instrumen penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap 1

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Abidah	26	36
2	Afdilan	25	36
3	Aira	21	36
4	Alyka	26	36
5	Annisa	21	36

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
6	Asheqa	21	36
7	Danish	21	36
8	Devtan	25	36
9	Hafiz	21	36
10	Hendika	21	36
11	Husnul	25	36
12	Kenzo	21	36
13	Kevan	21	36
14	Kevin	21	36
15	Khayla	25	36
Total		341	525
Presentase Skor		81,19 %	

Keterangan:

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

$$= \frac{341}{525} \times 100\%$$

$$= 81,19\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 341, sehingga presentase skor anak dalam tahap perkembangan pada tahap 1 pada Hari Senin, tanggal 08 januari 2024 berjumlah 81,19%.

b. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak tahap II

Dengan lembar instrumen penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak Tahap 2

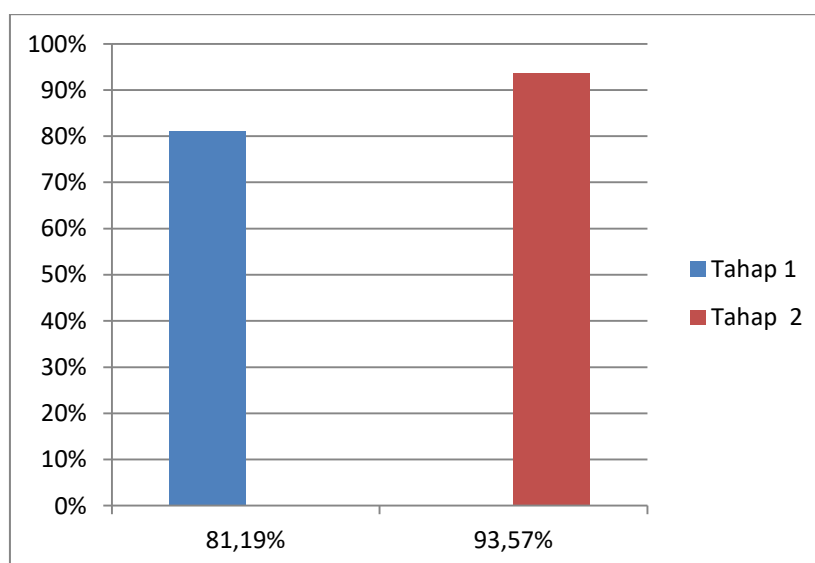
No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Abidah	28	36
2	Afdilan	26	36
3	Aira	25	36
4	Alyka	28	36
5	Annisa	25	36
6	Asheqa	26	36

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
7	Danish	26	36
8	Devtan	26	36
9	Hafiz	26	36
10	Hendika	26	36
11	Husnul	28	36
12	Kenzo	26	36
13	Kevan	25	36
14	Kevin	26	36
15	Khayla	26	36
Total		393	525
Presentase Skor		93,57%	

Keterangan:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{393}{525} \times 100\% \\
 &= 93,57\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 393, sehingga presentase skor anak dalam tahap perkembangan pada tahap 2 pada Hari Rabu, tanggal 10 januari 2024 berjumlah 93,57%



Gambar 4.1
Grafik Perkembangan Tahap 1 dan Tahap 2

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir penelitian ini dengan penelitian yang relevan tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 4.7
Kajian Produk Akhir

No	Keterangan
1	<p>Penelitian yang Dilakukan Peneliti Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini di Tk Negeri Pembina Matro Timur</p> <p>Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino sebagai pembelajaran bagi anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Metro Timur dalam meningkatkan kemampuan berhitung</p> <p>Metode Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan <i>Research and Development (R&D)</i>. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu <i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>.</p> <p>Hasil Hasil penelitian dari validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan responden 1 orang mendapatkan presentase akhir sebesar 98,33% dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali dengan responden 1 orang mendapatkan presentase akhir sebesar 96,87% dengan kategori “sangat layak”, dan uji coba validasi guru dilakukan sebanyak 1 kali dengan responden berjumlah 1 orang mendapatkan presentase sebesar 86,00% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba terhadap peserta didik sebanyak 2 kali dengan responden 15 peserta didik mendapatkan presentase sebesar, uji coba tahap 1 dengan total keseluruhan 341 dan total presentase sebesar 81,19%, dan uji coba tahap 2 dengan total keseluruhan 393 dan total presentase sebesar 93,57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media kartu domino yang sudah dikembangkan oleh peneliti “sangat layak” digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung kepada anak usia dini.</p>
2	<p>Judul Penelitian Pengembangan Media Kartu Domino Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang</p>

No	Keterangan
	<p>Deskripsi Peneliti Nama Peneliti : Danang Fatkhul Muslim Tahun : 2019 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang</p> <p>Tujuan Tujuan penelitian relevan ini yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan desain media Kartu Domino Budaya Indonesia pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia. 2. Menguji kelayakan media Kartu Domino Budaya pada Indonesia muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia. 3. Menguji keefektifan media Kartu Domino Budaya Indonesia pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia. <p>Metode Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model <i>Borg and Gall</i>. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran Karto Domino Budaya Indonesia berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kelompok kecil kemudian diterapkan pada kelompok besar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, wawancara, data dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji <i>N-gain</i> dan uji <i>paired sample t-test</i>.</p> <p>Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli media sebesar 97% (sangat layak) dan persentase yang didapat oleh ahli materi adalah 95% (sangat layak). Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh thitung 14,480 dan ttabel sebesar 2,032. Peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,493 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domino Budaya Indonesia layak untuk digunakan dan efektif terhadap hasil belajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Saran untuk peserta didik sebaiknya membaca dengan cermat buku panduan media Kartu Domino Budaya Indonesia dan lebih cermat dalam memasang kartu sesuai dengan petunjuk yang ada, sehingga hasil belajar bisa lebih optimal. Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik pada muatan pembelajaran lain untuk mendukung proses belajar.</p>

No	Keterangan
3	<p>Judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI</p> <p>Deskripsi Peneliti Nama Peneliti : Fitri Rendana Tahun : 2018 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Perguruan Tinggi : UIN Raden Intan Lampung</p> <p>Tujuan Tujuan penelitian relevan ini adalah sebagai berikut: 1. Untuk Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan kelas IV SD/MI. 2. Untuk mengetahui Respon Peserta didik terhadap pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan kelas IV SD/MI</p> <p>Metode Penelitian relevan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model <i>Borg and Gall</i> dilakukan dengan tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk dan revisi produk</p> <p>Hasil Hasil penelitian relevan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa kartu domino materi yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 91,28% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 88,16% dikategorikan sangat layak, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 88,91% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata penilaian sebesar 91,59% yang dinyatakan sangat layak, dan uji coba kelompok besar ditiga sekolah yaitu : uji coba kelompok besar di MIN 7 Bandar Lampung yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,08% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok besar di SDN Kupang Kota yang diperoleh penilaian rata-rata sebesar 93,14% yang dikategorikan sangat layak, dan uji coba kelompok besar di MIS Pajajaran yang diperoleh rata-rata 91,66% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.</p>

No	Keterangan
4	<p>Judul Penelitian Pengembangan Alat Peraga Kartu Domino Pada Tema 3 Sub Tema 1 Untuk Peserta didik Sekolah Dasar</p> <p>Deskripsi Peneliti Nama Peneliti : Nurhayati Tahun : 2020 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Mataram</p> <p>Tujuan Tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui pengembangan Alat Peraga Kartu Domino pada Materi fungsi dan struktur tumbuhan kelas IV, 2. Untuk mengetahui kualitas Alat Peraga Kartu Domino pada Materi fungsi dan struktur tumbuhan kelas IV.</p> <p>Metode Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan model 4-D. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini :1) Data kualitatif di peroleh dari hasil penilaian masukan, saran dan kritik dari tanggapan ahli media. 2) Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran melalui angket atau validasi ahli, penilaian guru, penilaian peserta didik serta tes hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah angket, instrument validasi produk dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisi data yang digunakan adalah 1) Validitas angket ahli media, 2) Validasi angket ahli materi.</p> <p>Hasil Hasil penelitian ini adalah : 1) Alat Peraga kartu domino pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop). Namun peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap uji terbatas ke beberapa peserta didik dikarenakan oleh keadaan atau covid 19 ini sehingga tidak ada kegiatan pembelajaran di sekolah. 2) Media kartu domino yang sudah dikembangkan berdasarkan validasi ahli dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, 3) Pengembangan Alat Peraga kartu domino berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh presentasi sebesar 86% Sehingga media kartu domino yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.</p>

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Keterbatasan penelitian pada penelitian ini yaitu media kartu domino yang telah dikembangkan belum mampu mencakup semua aspek indikator perkembangan anak usia dini.

Pada saat peneliti melaksanakan penelitian, masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri di kelas. Dari 15 peserta didik di Kelompok A, masih ada beberapa yang sulit untuk fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Negeri Pembina Metro Timur maka dapat disimpulkan:

1. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media kartu domino yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan lima langkah secara sistematis yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*)
2. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak.
3. Penggunaan media permainan kartu domino dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik di TK Negeri Pembina Metro Timur dapat dikategorikan efektif. Hal ini dapat dilihat dari respon positif peserta didik terhadap media permainan kartu domino yang diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik dari pertemuan pertama sebesar 81,19% meningkat pada pertemuan kedua sebesar 93,57%.

B. Saran

1. Bagi pendidik, hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar anak dapat lebih semangat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan referensi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media kartu domino serta dapat dilakukan perbaikan kualitas gambar dan warna yang lebih menarik dan mampu mengembangkan lebih banyak aspek perkembangan anak usia dini.
3. Bagi peserta didik, hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan baik ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, Firman Tsabbit, dkk. “Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Peserta didik Kelas IV”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol. 3. No. 9, 2018.
- Archer, L. B, Baynes. K, & Langdon. R. *Design in general Education: Part one summary of findings*. London: Royal College of Art. Department of Design Research, 1976
- Arief. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Fadhilah, Septy Nur. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Jejak, 2021.
- Ginnis, Paul. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta. PT Indeks, 2014.
- Hapsari, Pungkas Ayu, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati. “Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata untuk Menentukan Hasil Belajar untuk Peserta didik Kelas X SMA”. *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 5 No. 3, 2016.
- Haryanti, Dwi dan Dharti Tejartingrum. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jawa Tengah 2020.
- Kementerian Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020.
- Kiromi, Ivonne Hafidlatil dan Puji Yanti Fauziah. “Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2. No. 1 2015. 107–
- Klinken, E. V. & Juleff. E. “They Still Can’t Count Assessing and Supporting Children’s Counting Difficulties In The Early Years Of Schooling”. *APMC*. Vol, 20. No. 5, 2015.
- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa. “Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Peserta didik SD”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3. No. 2, 2020.

- Malapata, Elisa dan Lanny Wijayaningsih. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3. No. 1, 2019.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Kajian Perempuan* Vol. 13 No.1, 2020.
- Markom. *Mengenal Plywood atau Tripleks*. Jakarta Penerbit PT. Gelora Aksara, 2015
- Melawati, Neni dan Tresnawulan. "Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik Pada Kelompok B di TK Trialingga Kinderschool Kota Cimahi. *Jurnal Ceria*. Vol. 1. No. 2, 2018.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muna, Nur Aizatun dan Trimurtini. "Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets in Mathematics Teaching." *Elementary School Teacher*. Vol. 2. NO. 2, 2018.
- Nabilla, Widya. "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini". Skripsi Lampung: Universitas Raden Intan Lampung, 2022
- Nurhamidin, Fauzan. "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah". *AVATARA. e-Journal Pendidikan Sejarah*. Vol. 6. No. 4, 2018.
- Pentury, Helda Jolanda. "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 4 No. 3, 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014
- Purwanto, M. Ngalim. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Rabbani, Rahmah Raisah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar di Kelompok B1 Ra Al-Gozali Kota Bandung". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2. No. 1, 2022.
- Runtukahu, J. Tombokan & Selpius Kandou. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014

- Sapti, Damianas dan Sri Hartini. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi Gerak dan Lagu”. *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran dan Karya Guru*. Vol. 2. No. 2, 2022.
- Sugiyono. *Metode Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Taluke, Dryon, Ricky S. M, Lakat, dan Amanda Sembel. “Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat”. *Spasial*. Vol. 6. No. 2, 2019.
- Triyanto, Eko, Sri Anitah dan Nunuk Suryani. “Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1 No. 2, 2013.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Yuli, Eneng dan Iwan Ruswandy. “Modification of Domino Card Game As an Alternative To The Introduction of Letters for Early Age Children.” *Jurnal Empowerment*. Vol. 8. No. 2, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA

NAMA :

NIP :

SEKOLAH :

HARI / TANGGAL :

1. Berapa jumlah peserta didik di kelompok A?

.....

.....

.....

2. Kurikulum apa yang di gunakan di TK Negeri Pembina Metro Timur ?

.....

.....

.....

3. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung?

.....

.....

.....

4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah APE yang ada di kelas ?

.....

.....

.....

5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?

.....

.....

.....

6. Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran kartu domino ?

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

7. Apakah ibu setuju dengan adanya maedi kartu domino untuk pemebelajaran di dalam kelas ?

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

Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA

NAMA : Tri Juniarsih, S.Pd
 NIP : -
 SEKOLAH : TK Negeri Pembina Metro Timur
 HARI / TANGGAL : Rabu, 10 Januari 2024.

1. Berapa jumlah peserta didik di kelompok A?

15 Peserta didik

P :

L :

2. Kurikulum apa yang di gunakan di TK Negeri Pembina Metro Timur ?

Kurikulum Merdeka

3. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung?

o> Berceria

o> Pemberian Tugas (PR)

o> Tanya Jawab

o> Bermain Peran

4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah APE yang ada di kelas ?

Jumlah APE sudah ada beberapa yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Namun jumlah per APE nya belum memadai khususnya dalam materi Mengenal angka dan berhitung

5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?

Buku Magalah, Buku Paket, Buku Tulis dan buku halus-kasar.

6. Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran kartu domino ?

Belum Pernah

7. Apakah ibu setuju dengan adanya maedi kartu domino untuk pemebelajaran di dalam kelas ?

Setuju, karena ketika saudari Abeliza melakukan Reseach di kelas saya, Peserta didik merasa senang dan antusias belajar mengenal angka. dan Menurut saya sebagai Pendidik terkait APE yang Saudari Abeliza gunakan sangat menarik baik dari segi bentuk, warna, gambar angka.

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

Nama Ahli :

NIP :

Bidang Keahlian :

Hari / Tanggal :

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
Sekor 1: Kurang Layak
Sekor 2: Cukup Layak
Sekor 3: Layak
Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisisemua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan. Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.

Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan dalam media kartu domino sesuai dengan tujuan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak usia dini					
2	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini					
3	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung					
4	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan warna					
5	Materi mengenal perbedaan bentuk- bentuk angka 1-10					
6	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka					
7	Kesesuaian ukuran angka pada materi					
8	Media pembelajaran yang di gunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran					

Note: Medi kartu domino di peruntukan untuk anak usia 4-5 tahun

B. Penskoran

Skor minimum : $4 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $8 \times 4 = 32$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

Dosen Pembimbing,

Metro, 20 Desember 2023
Ahli Materi,

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

Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301

Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

Nama Ahli : Revina Rizaiyani, M.Pd.
NIP : 2030069301
Bidang Keahlian : Ahli Materi
Hari / Tanggal : Rabu / 20 Desember 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
Sekor 1: Kurang Layak
Sekor 2: Cukup Layak
Sekor 3: Layak
Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisisemua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan. Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.

Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan dalam media kartu domino sesuai dengan tujuan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak usia dini				✓	
2	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini				✓	
3	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
4	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan warna				✓	
5	Materi mengenal perbedaan bentuk- bentuk angka 1-10				✓	
6	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				✓	
7	Kesesuaian ukuran angka pada materi			✓		
8	Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran				✓	

Note: Medi kartu domino di peruntukan untuk anak usia 4-5 tahun

B. Penskoran

Skor minimum : $4 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $8 \times 4 = 32$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

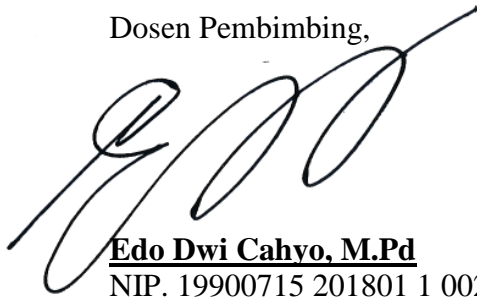
C. Kritik dan Saran

.....

.....

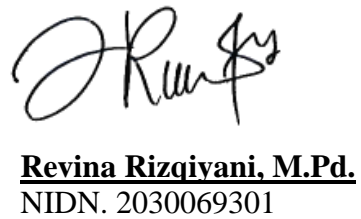
.....

Dosen Pembimbing,



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

Metro, 20 Desember 2023
Ahli Materi,



Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR

Nama Ahli :

NIP :

Bidang Keahlian :

Hari / Tanggal :

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
 Sekor 1: Kurang Layak
 Sekor 2: Cukup Layak
 Sekor 3: Layak
 Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisisemua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan.
 Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.
 Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Media kartu domino memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya					
2	Media kartu domino mudah di dipergunakan					
3	Media kartu domino mudah dimainkan oleh anak usia dini					
4	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini					
5	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak usia dini					
6	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					
7	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak					
8	Media kartu domino dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak					
9	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)					
10	Ketepatan memilih angka					
11	Ketepatan pememilih warna					
12	Ketepatan pememilih gambar					
13	Ketepatan pemilihan warna pada gambar					
14	Ketepatan pemilihan angka					
15	Kualitas tampilan gambar jelas					

B. Penskoran

Skor minimum : $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal : $15 \times 4 = 60$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

Dosen Pembimbing,

Metro, 15 Desember 2023

Ahli Media,

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

Muhammad Raihan Agung, S.T
NIP.

Lampiran 6 Lembar Hasil Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

Nama Ahli : Muhammad Raihan Agung S.T
 NIP : -
 Bidang Keahlian : Ahli Media
 Hari / Tanggal : 15 Desember 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
 Sekor 1: Kurang Layak
 Sekor 2: Cukup Layak
 Sekor 3: Layak
 Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisisemua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan.
 Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.
 Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Media kartu domino memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya				✓	
2	Media kartu domino mudah di dipergunakan				✓	
3	Media kartu domino mudah dimainkan oleh anak usia dini				✓	
4	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				✓	
5	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak usia dini				✓	
6	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				✓	
7	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓		
8	Media kartu domino dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak			✓		
9	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)			✓		
10	Ketepatan memilih angka				✓	
11	Ketepatan pememilih warna			✓		
12	Ketepatan pememilih gambar			✓		
13	Ketepatan pemilihan warna pada gambar			✓		
14	Ketepatan pemilihan angka				✓	
15	Kualitas tampilan gambar jelas			✓		

B. Penskoran

Skor minimum : $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal : $15 \times 4 = 60$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila di perbaiki)
		1	2	3	4	
1	Media kartu domino memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya				✓	
2	Media kartu domino mudah di dipergunakan				✓	
3	Media kartu domino mudah dimainkan oleh anak usia dini				✓	
4	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				✓	
5	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak usia dini				✓	
6	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓		
7	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				✓	
8	Media kartu domino dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				✓	
9	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				✓	
10	Ketepatan memilih angka				✓	
11	Ketepatan pememilih warna				✓	
12	Ketepatan pememilih gambar				✓	
13	Ketepatan pemilihan warna pada gambar				✓	
14	Ketepatan pemilihan angka				✓	
15	Kualitas tampilan gambar jelas				✓	

B. Penskoran

Skor minimum : $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal : $15 \times 4 = 60$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

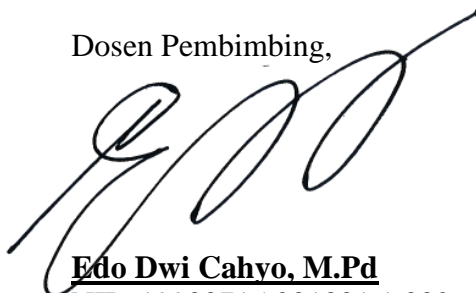
Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....
Penambahan identitas dibalik Kartu Domino

Dosen Pembimbing,



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

Metro, 15 Desember 2023

Ahli Media,



Muhammad Raihan Agung, S.T
 NIP.

Lampiran 7 Lembar Angket Guru

INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR

Nama Ahli :

NIP :

Bidang Keahlian :

Hari / Tanggal :

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
 Sekor 1: Kurang Layak
 Sekor 2: Cukup Layak
 Sekor 3: Layak
 Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisise semua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan. Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.

Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran kartu domino pada materi berhitung di Tk Negeri Pembina Metro Timur				
2	Gambar yang ada pada media kartu domino menarik bagi anak				
3	Tampilan warna yang ada pada media kartu domino menatik				
4	Cara penggunaan media kartu domino mudah di gunakan bagi anak				
5	Media kartu domino dapat di gunakan secara berkelompok maupun individu				
6	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1- 10				
7	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)				
9	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak terhadap media kartu domino				
10	Media melatih kemampuan anak dalam mengenal warna				

B. Pensekoran

Skor minimum : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

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

Dosen Pembimbing,

Metro, 10 Januari 2024
Guru,

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

Tri Yuniarsih, S.Pd
NIP.

Lampiran 8 Lembar Hasil Angket Guru

**INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR**

Nama Ahli : Tri Yuniassih, S. Pd
NIP : -
Bidang Keahlian : Guru
Hari / Tanggal : Rabu 10 Januari 2024

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak / ibu padatempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda chaklis (√) pada kolom skala penilaian sebagai berikut
Sekor 1: Kurang Layak
Sekor 2: Cukup Layak
Sekor 3: Layak
Sekor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisisemua aitem angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan. Untuk perbaikan pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur
4. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk menilai pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di tk negeri pembina metro timur.

Saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran kartu domino pada materi berhitung di Tk Negeri Pembina Metro Timur				✓
2	Gambar yang ada pada media kartu domino menarik bagi anak				✓
3	Tampilan warna yang ada pada media kartu domino menatik			✓	
4	Cara penggunaan media kartu domino mudah di gunakan bagi anak				✓
5	Media kartu domino dapat di gunakan secara berkelompok maupun individu				✓
6	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1- 10				✓
7	Kesesuaian materi media kartu domino dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)				✓
9	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak terhadap media kartu domino				✓
10	Media melatih kemampuan anak dalam mengenal warna				✓

B. Pensekoran

Skor minimum : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Cukup Layak
4	0%-25%	Kurang Layak

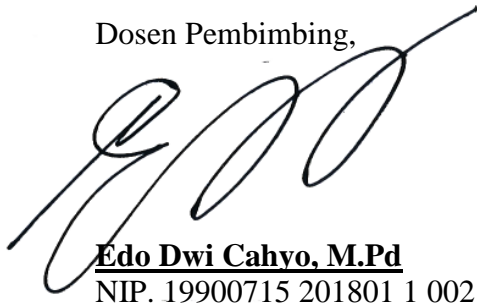
C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

Dosen Pembimbing,



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

Metro, 10 Januari 2024
Guru,



Tri Yuniarsih, S.Pd
NIP.

Lampiran 9 Lembar Instrumen Penelitian

Lembar Instumen Penelitian

Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Domino

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

Hari/Tanggal : 10 Januari 2024

Responden : 15 Peserta didik

Sekolah : TK Negeri Pembina Metro Timur

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)	Anak dapat membilang banyak bentuk pada kartu domino 1-10	Abidah				√	
			Afdilan			√		
			Aira			√		
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan			√		
			Hafiz			√		
			Hendika			√		
			Husnul				√	
			Kenzo			√		
			Kevan			√		
			Kevin			√		
Khayla			√					
		Anak dapat membilang kartu domino sesuai dengan warnanya	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira			√		
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan				√	
			Hafiz			√		
			Hendika			√		
			Husnul				√	
			Kenzo			√		
			Kevan			√		
			Kevin			√		
Khayla			√					

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
2	Mengenal konsep bulangan	Anak dapat menghubungkan jumlah kartu domino dengan lambing bilangan	Abidah			√		
			Afdilan			√		
			Aira			√		
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan				√	
			Hafiz			√		
			Hendika			√		
			Husnul			√		
			Kenzo			√		
			Kevan			√		
			Kevin			√		
Khayla			√					
		Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah kartu domino	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira			√		
			Alyka			√		
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan			√		
			Hafiz			√		
			Hendika			√		
			Husnul			√		
			Kenzo			√		
			Kevan			√		
			Kevin			√		
Khayla				√				
3	Mengenal lambing bilangan	Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).	Abidah			√		
			Afdilan			√		
			Aira			√		
			Alyka			√		
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan				√	
			Hafiz			√		
			Hendika			√		
Husnul				√				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan	
				BB	MB	BSH	BSB		
				1	2	3	4		
			Kenzo			√			
			Kevan			√			
			Kevin			√			
			Khayla				√		
		Anak dapat mengenal lambang bilangan pada kartu domino.	Abidah				√		
			Afdilan				√		
			Aira			√			
			Alyka				√		
			Annisa			√			
			Asheqa			√			
			Danish			√			
			Devtan			√			
			Hafiz			√			
			Hendika			√			
			Husnul			√			
			Kenzo			√			
			Kevan			√			
			Kevin			√			
			Khayla				√		
			Anak dapat menunjukkan lambang bilangan yang ada dalam pada kartu domino.	Abidah				√	
				Afdilan				√	
		Aira				√			
		Alyka				√			
		Annisa				√			
		Asheqa				√			
		Danish				√			
		Devtan					√		
		Hafiz				√			
		Hendika				√			
		Husnul					√		
		Kenzo				√			
		Kevan				√			
		Kevin			√				
		Khayla				√			
Total Keseluruhan				341					
Total Presentase				81,19%					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Rubik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu Pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Kepala TK Negeri Pembina
Metro Timur

Metro, 10 Januari 2024
Mahapeserta didik Ybs.

Nurhidayati, S.Pd
NIP. 19730910 199203 2 001

Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM. 2001040001

Lampiran 10 Lembar Instrumen Penelitian

Lembar Instumen Penelitian

Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Domino

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

Hari/Tanggal : 10 Januari 2024

Responden : 15 Peserta didik

Sekolah : TK Negeri Pembina Metro Timur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak bentuk pada kartu domino 1-10	Abidah			✓		
			Afdilan			✓		
			Aira				✓	
			Alyka				✓	
			Annisa				✓	
			Asheqa				✓	
			Danish				✓	
			Devtan				✓	
			Hafiz				✓	
			Hendika				✓	
			Husnul				✓	
			Kenzo				✓	
			Kevan				✓	
			Kevin				✓	
Khayla				✓				
		Anak dapat membilang kartu domino sesuai dengan warnanya	Abidah			✓		
			Afdilan			✓		
			Aira				✓	
			Alyka				✓	
			Annisa				✓	
			Asheqa				✓	
			Danish				✓	
			Devtan				✓	
			Hafiz				✓	
			Hendika				✓	
			Husnul				✓	
			Kenzo				✓	
			Kevan				✓	
			Kevin				✓	
Khayla				✓				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
2	Mengenal konsep bulangan	Anak dapat menghubungkan jumlah kartu domino dengan lambing bilangan	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira			√		
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa				√	
			Danish			√		
			Devtan				√	
			Hafiz				√	
			Hendika			√		
			Husnul				√	
			Kenzo				√	
			Kevan			√		
			Kevin				√	
Khayla				√				
		Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah kartu domino	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira				√	
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish			√		
			Devtan				√	
			Hafiz				√	
			Hendika			√		
			Husnul				√	
			Kenzo				√	
			Kevan				√	
			Kevin			√		
Khayla				√				
3	Mengenal lambing bilangan	Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira				√	
			Alyka				√	
			Annisa			√		
			Asheqa			√		
			Danish				√	
			Devtan				√	
			Hafiz			√		
			Hendika				√	
Husnul				√				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Kenzo			√		
			Kevan				√	
			Kevin				√	
			Khayla			√		
		Anak dapat mengenal lambang bilangan pada kartu domino.	Abidah				√	
			Afdilan				√	
			Aira			√		
			Alyka				√	
			Annisa				√	
			Asheqa				√	
			Danish				√	
			Devtan			√		
			Hafiz			√		
			Hendika				√	
			Husnul				√	
			Kenzo			√		
			Kevan				√	
			Kevin			√		
			Khayla				√	
			Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada dalam pada kartu domino.	Abidah				√
		Afdilan					√	
		Aira				√		
		Alyka					√	
		Annisa					√	
		Asheqa					√	
		Danish					√	
		Devtan				√		
		Hafiz					√	
		Hendika					√	
		Husnul					√	
		Kenzo					√	
		Kevan				√		
		Kevin			√			
		Khayla				√		
Total Keseluruhan				393				
Total Presentase				93,57%				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Rubik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu Pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Kepala TK Negeri Pembina Metro



Metro, 10 Januari 2024
Mahapeserta didik Ybs.

Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM. 2001040001



**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 : 5187/In.28.1/J/TL.00/11/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA**
NPM : 2001040001
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGRI PEMBINA METRO
TIMUR**

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



**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

Nomor : B-4544/In.28/D.1/TL.00/09/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA**
NPM : 2001040001
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA
MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI
PEMBINA METRO TIMUR**

Untuk menyelesaikan prasurvey di TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/skripsi

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 September 2023

Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP 1990715 201801 1 002



**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA METRO
TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR
KECAMATAN METRO TIMUR KOTA METRO
Jalan Alpokat Tejosari Metro Timur**

Metro, 02 Oktober 2023

Nomor : 063/421.1/TKNPemb.MT/X/2023
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Izin Prasurvey

Assalamualaikum Wr.Wb

Menindak lanjuti surat permohonan izin presurvey yang diajukan oleh:

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR.

Dengan ini saya Nurhidayati,S.Pd selaku Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur memeberikan izin kepada yang Bersangkutan untuk melaksanakan Prasurvey di sekolah kami.

Demikian surat ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

DITETAPKAN DI : METRO
PADA TANGGAL : 02 Oktobre 2023
Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur



NURHIDAYATI, S.Pd
NIP 309101992032001



**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-5633/In.28/D.1/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5634/In.28/D.1/TL.01/12/2023, tanggal 06 Desember 2023 atas nama saudara:

Nama : **ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA**
NPM : 2001040001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Desember 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA METRO
TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR
KECAMATAN METRO TIMUR KOTA METRO
Jalan Alpokat Tejosari Metro Timur



SURAT IZIN BALASAN RESEARCH
Nomor : 05/421.1/TKNPemb.MT/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur, memberikan izin kepada:

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001
Semester : 7
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Metro Timur.

Untuk melakukan Research di TK Negeri Pembina Metro Timur, dalam rangka menyelesaikan Akhir/Skripsi. Demikian surat izin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

DITETAPKAN DI : METRO
PADA TANGGAL : 9 Januari 2024
Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur





DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA METRO
TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR
KECAMATAN METRO TIMUR KOTA METRO
Jalan Alpokat Tejosari Metro Timur



SURAT KETERANGAN

No: 06/421.1/TKNPemb.MT/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhidayati, S.Pd
NIP/NUPTK : 19770910 199203 2 001
Jabatan : Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur

Menerangkan bahwa TK Negeri Pembina Metro Timur telah menggunakan karya mahasiswa yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR” yang dibuat oleh ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA. Karya ini telah digunakan dalam konteks pembelajaran dan telah memberikan kontribusi yang berharga dalam mencapai tujuan kami. Mahasiswa yang bersangkutan memberikan izin untuk menggunakan karyanya dalam kegiatan pembelajaran.

Kami mengakui bahwa ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA adalah pemilik sah dari karya tersebut dan setuju untuk memberikan kredit kepada beliau sesuai dengan hak cipta dan peraturan yang berlaku. Kami juga bersedia memberikan informasi lebih lanjut tentang penggunaan karya ini jika diperlukan.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya sebagai bentuk pengakuan dan keterbukaan penggunaan karya mahasiswa tersebut serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 Januari 2024

Kepala TK Negeri Pembina Metro Timur



NURHIDAYATI, S.Pd

NIP. 197709101992032001



**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

SURAT TUGAS

Nomor: B-5634/In.28/D.1/TL.01/12/2023

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

Nama : **ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA**
NPM : 2001040001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR".
 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 : 06 Desember 2023



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



**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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI RI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR

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 (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 05 Februari 2024
Ketua Program Studi PIAUD



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



**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.iaain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-80/In.28/S/U.1/OT.01/02/2024**

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

Nama : ABELIZA GALUH TEGAR AYU ARDANA
NPM : 2001040001
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001040001

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, 05 Februari 2024
Kepala Perpustakaan



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

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGRI PEMBINA METRO TIMUR

by Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana

Submission date: 05-Feb-2024 01:47PM (UTC+0700)

Submission ID: 2286750285

File name: SKRIPSI_ABELIZA.docx (711.11K)

Word count: 12764

Character count: 83315

5 Februari 2024

Abeliza, M.Pd

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGRI PEMBINA METRO TIMUR

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
2	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	3%
4	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
5	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
8	murhum.ppjpaud.org Internet Source	1%

ejournal.staidarussalamlampung.ac.id

5 Februari 2024

Aneka, M.Pd

Lampiran 21 Outline dan APD**OUTLINE****PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA
METRO TIMUR****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 dan Batasan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino
 - 1. Pengertian Media
 - 2. Manfaat dan Fungsi Media
 - 3. Pengertian Media kartu Domino
 - 4. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Permainan Kartu Domino
 - 5. Pengertian Berhitung Bagi Anak Usia Dini
 - 6. Kemampuan Anak Usia Dini
 - 7. Tahapan Permulaan dan Prinsip Kemampuan Berhitung
 - 8. Indikator Kemampuan Berhitung
- B. Kajian Studi Yang Relevan
- C. Kerangka Berfikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data
 - 1. Analisis Kelayakan Media
 - 2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

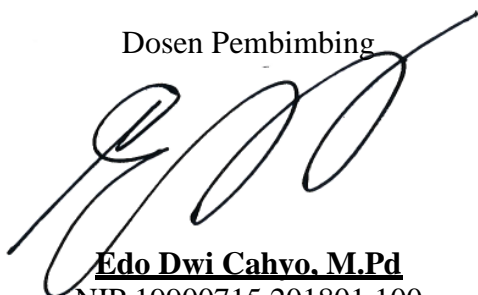
- A. Hasil Pengembangan Produk
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 100

Metro, 06 November 2023

Mahapeserta didik Ybs.



Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM.2001040001

Lampiran APD

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO

1. Lembar Indokator Kemampuan Berhitung

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

2. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Kartu Domino

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan kognitif “Berfikir Simbolik” Usia 4-5 tahun	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak bentuk pada kartu domino 1-10.
		Anak dapat membilang kartu domino sesuai dengan warnanya.
	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan jumlah kartu domino dengan lambang bilangan.
		Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah kartu domino.
		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 kartu domino.
		Anak dapat menunjukkan lambang bilangan yang ada dalam pada kartu domino.

3. Lembar Instrumen Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Kartu Domino

Hari/Tanggal :
 Siklus/Pertemuan :
 Tema/Sub Tema :
 Nama :

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

1. Membilang banyak benda 1-10
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan

Lembar Instumen Penelitian Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Kartu Domino

Indikator	Sub Indikator	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak bentuk pada kartu domino 1-10.					
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat membilang kartu domino sesuai dengan warnanya.					
	Anak dapat menghubungkan jumlah kartu domino dengan lambang bilangan.					
	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah kartu domino.					
Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).					
	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada kartu domino.					
	Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada dalam pada kartu domino.					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

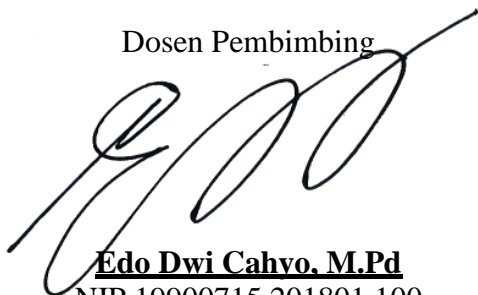
4. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu Pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Metro, 06 November 2023

Mahapeserta didik Ybs.

Dosen Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP.19900715 201801 100



Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM.2001040001



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

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

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

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	04/2023 Juli		Perubahan Judul dan Metode Penelitian, berdiskusi Menentukan judul Proposal yang akan diambil dengan menyesuaikan metode yang akan digunakan. Setelah itu Saya menyrapkan dua judul yang berbeda	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
 NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	10 / 2023 / Juli		Menentukan Judul yang akan diambil dari dua judul tersebut terpilih lah satu judul yaitu : Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Metro Timur Dengan Metode Rnd	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

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

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

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	17/2023 Juli		Bimbingan Proposal Perbaikan di Latar belakang: yaitu Penyambungan kata atau kata Pengantar yang tepat dan Penulisan Daftar Pustaka belum Sesuai dengan buku Pedoman.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	25 / 2023 Juli		Latar belakang Sudah benar sesuai dengan penyusunan atau kata pengantar sudah tepat. Selanjutnya revisi di Bab II yaitu kurangnya materi yang ada, dan penyusunan paragraf.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

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

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

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	31 / 2023 Agustus		Bab II sudah beres Kemudian kembali ke Latar belakang Penambahan masalah yang terjadi. Dan membahas kelebihan dari Media Kartu Domino. Selanjutnya Perbaiki Daftar Pustaka.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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






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

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

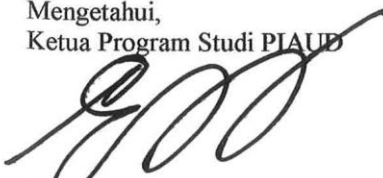
**KAKU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	15 / 2023 September		Revisi Penulisan yang Salah  atau kurang tepat. Dan Perbaiki huruf Kapital	
	25 / 2023 September		Proposal Sudah Sesuai dengan buku Pedoman pada tanggal 25, September 2023 Acc Proposal. ACC Seminar proposal	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



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

Dosen Pembimbing



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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	19 / 2023 11		Bimbingan APD dan Outline Perbaikan Penulisan Outline Pemberian kolom tanda tangan di bagian bawah Outline.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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




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

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

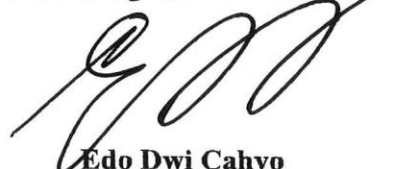
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN IMI KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama Mahasiswa : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana Program Studi : PIAUD

NPM : 2001040001 Semester/TA : VII/20223

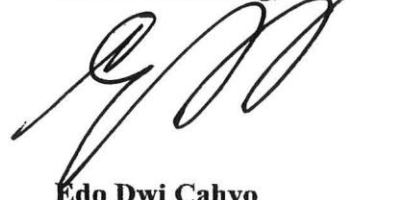
NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29 / 2023 " "	Revisi APD Lembar validasi oleh Ahli Materi Penyusunan Kalimat kurang tepat. menembahar, nota di bawah kolom tentang USra analc 7-5 tahun.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo
NIP.1990071542018011002

Dosen Pembimbing,



Edo Dwi Cahyo
NIP.1990071542018011002



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

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

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

Nama Mahasiswa : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana Program Studi : PIAUD

NPM : 2001040001 Semester/TA : VII/20223

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4 / 2023 / 12	Acc OUTLINE Dan APD	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo
NIP.1990071542018011002

Dosen Pembimbing,

Edo Dwi Cahyo
NIP.1990071542018011002



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 8/2024 /1		<ul style="list-style-type: none"> - Abstrak Penulisan yang berulang-ulang. Penggunaan kalimat yang kurang tepat atau tidak efektif - Persembahan Terdapat tulisan yang typo - Kata Pengantar Meralat kata jurusan menjadi Prodi dan karyawan menjadi pegawai 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 16/2024 /1		<p>- Abstrak Bagran Tujuan letak nya di paragraf Pertama, ada beberapa Penulisan kata yang tidak tepat</p> <p>- Daftar isi Susunan daftar isi tidak rapih, seperti pada buku Pedoman</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	25/2024 /1		- Bab 1 Identifikasi Masalah Kurang tepatnya menggunakan kata depan di awal kalimat (dari) Merevisi bagian E dari tujuan Penelitian menjadi tujuan pengemban- ngan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 31 / 2024 /		- Bab II Pada halaman 27 terdapat kesalahan dalam penulisan kata ilmiah karena tidak menggunakan huruf miring. Pada halaman 29 gambar 2.2 kertas art paper untuk menghilangkan latar belakang pada kertas, agar tampak indah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

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

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

Nama : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
 NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 01/2024 /02		Bab <u>IV</u> Perubahan/Perbaikan pada kalimat A. Hasil Penelitian menjadi A. Hasil Pengembangan Produk awal -Lampiran	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax (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 : Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana
 NPM : 2001040001

Program Studi : PIAUD
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	05/2024 /02		Alce dimunafiqsyah kan	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

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

Dosen Pembimbing

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

Lampiran 23 Foto Dokumentasi









RIWAYAT HIDUP



Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana kerap dipanggil Abel, Lahir di Kota Metro pada tanggal 02 Oktober 2001. Peneliti merupakan anak ke dua dari dua bersaudara dari pasangan bapak (Alm) “Djoko Pitono” dan Ibu “Rahayu”.

Peneliti menempuh pendidikan sekolah dimulai dari TK Kurnia Sukajaya Kecamatan Katibung Lampung Selatan, selesai pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Negeri 02 Padang Ratu dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu peneliti menempuh pendidikan SMP Negeri 10 Metro dan lulus pada tahun 2017. Kemudian peneliti melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 05 Metro lulus pada tahun 2020. Pada tahun yang sama peneliti terdaftar di salah satu perguruan tinggi negeri berbasis agama dengan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.