SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh:

RIESTA RAHMADIAN
NPM. 2001040027

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

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

PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

RIESTA RAHMADIAN
NPM. 2001040027

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 : RIESTA RAHMADIAN
NPM : 2001040027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sudah kami setujui 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	Metro, 10 Juni 2024 Pembimbing
Edo Dwi Cahyo, M.Pd NIP. 19900715 201801 1 002	**Edo Dwi Cahyo, M.Pd** NIP. 19900715 201801 1 002

PERSETUJUAN

Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN
Nama	: RIESTA RAHMADIAN
NPM	: 2001040027
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, 10 Juni 2024
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 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47296; website: www.metrouniv.ac.id;E-mail:iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-3538/In.28.1/D/PP.00.9/07/2024

Skripsi dengan Judul: PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN, disusun oleh Riesta Rahmadian, NPM. 2001040027, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada hari/tanggal Jum'at, 21 Juni 2024.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Ketua / Moderator	: Edo Dwi Cahyo, M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Kisno, M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Revina Rizqiyani, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Aneka, M.Pd.	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 196206121989031006

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh:
RIESTA RAHMADIAN

Pengembangan media rumah pintar angka dilatarbelakangi oleh adanya peserta didik yang memiliki keterbatasan kemampuan literasi numerasi terutama untuk kemampuan berhitung seperti dalam penyebutan bilangan 1-10. Terlihat ketika anak menyebutkan angka secara bersamaan terdengar suara teriakan kencang, berbanding terbalik ketika ditunjuk satu persatu dalam penyebutan angka. Sebanyak 4 dari 20 anak memiliki literasi numerasi untuk kemampuan berhitung yang rendah; dalam menyampaikan pembelajaran guru lebih cenderung menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol literasi numerasi; anak kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran rumah pintar angka yang peneliti sebut dengan RUPIKA, menganalisis kelayakan media rumah pintar angka untuk literasi numerasi anak usia dini pada ranah kemampuan berhitung, dan menganalisis efektivitas penggunaan media rumah pintar angka dalam aktivitas pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan sebutan *Research And Development* (R&D). Model yang dikembangkan mengadopsi dari model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 usia 5-6 tahun PAUD Puspa Kencana Sidomulyo sebanyak 20 orang anak sebagai responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba secara empiris. Hasil rekomendasi dari ahli media dan ahli materi terletak pada aspek desain media dan keterbacaan yang telah dilakukan tindakan perbaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 97,08% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk terhadap 20 peserta didik sebagai responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 78,96% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media rumah pintar angka yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam aktivitas pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Literasi Numerasi, Media Pembelajaran, Rumah Pintar Angka

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RIESTA RAHMADIAN

NPM : 2001040027

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-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 10 Juni 2024
Yang Menyatakan,

Riesta Rahmadian
NPM. 2001040027

MOTTO

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ ٱسْتَعِينُوا۟ بِٱلصَّبْرِ وَٱلصَّلَوٰةِ ۚ إِنَّ ٱللَّهَ مَعَ ٱلصَّـٰبِرِينَ ﴿١٥٣﴾

(سورة البقرة ,١٥٣)

Artinya: "*Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar*." (Q.S Al-Baqarrah: 153).

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati rasa syukur kepada Allah SWT, saya ucakan terima kasih kepada :

1. Orangtuaku tercinta dan tersayang, untuk Bapak Suyanto dan Ibu Suhartini atas segala pengorbanan dan tulus kasih, yang tanpa lelah memberikan kasih sayang, mendoakan, memberikan motivasi serta dukungan demi keberhasilan peneliti. Semoga Bapak dan Ibu sehat dan bahagia selalu.
2. Mbah Taujah yang tersayang, terimakasih tidak pernah berhenti menyemangati dan mendoakan cucumu untuk menempuh pendidikan sampai saat ini, semoga Mbah sehat dan bahagia selalu.
3. Almamater Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN METRO).
4. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1).

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA., selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak arahan dan saran.
4. Ibu Aneka, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
5. Bapak Dr. Kisno, M.Pd selaku Dosen Penguji I Skripsi yang telah memberikan banyak arahan dan saran.
6. Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd selaku Dosen Penguji II Skripsi yang telah memberikan banyak arahan dan saran.
7. Bapak dan Ibu Dosen PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro.
8. Kepala PAUD dan Dewan Guru PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur.

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

Metro, 10 Juni 2024
Peneliti,

Riesta Rahmadian
NPM. 2001040027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
NOTA DINAS ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
ORISINALITAS PENELITIAN ..... **vii**
MOTTO ..... **viii**
PERSEMBAHAN ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 8
B. Identifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Pengembangan 9
F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan 10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan 10

BAB II LANDASAN TEORI
A. Media Pembelajaran Berbasis RUPIKA 13
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 13
2. Pengertian Media Teori Perkembangan Matematika 15
3. Manfaat dan Fungsi Media 20
4. Pengertian Media RUPIKA 31
5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Permainan RUPIKA 35
6. Pengertian Literasi Numerasi 35
7. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini 37
8. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung 41
9. Indikator Kemampuan Berhitung Peserta Didik 44
10. Kelebihan dan Kelemahan RUPIKA 46
B. Kajian Studi Yang Relevan 47
C. Kerangka Berfikir 52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 54
B. Prosedur Pengembangan 55
C. Desain Uji Coba Produk 58

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 59
E. Teknik Analisis Data 62
1. Analisis Kelayakan Media 64
2. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik 65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Pengembangan Produk Awal 67
B. Hasil Validasi 72
C. Hasil Uji Coba Produk 77
D. Kajian Produk Akhir 81
E. Keterbatasan Penelitian 87

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 88
B. Saran 89

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berhitung Peserta Didik 45
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media 65
Tabel 3.2 Kriteria Angket Respon Guru Dan Peserta Didik 66
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media 72
Tabel 4.2 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Materi 74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Materi 75
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Angket Respon Guru 77
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1..... 79
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2..... 80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media RUPIKA 34
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berfikir 53
Gambar 3.1 Alur Model ADDIE 55
Gambar 3.2 Alur Penelitian Pengembangan Media Rumah Pintar Angka 61
Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 dan Tahap 2..... 81
Gambar 4.2 Media RUPIKA 87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara Guru 94
Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi 96
Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi 99
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media 102
Lampiran 5 Lembar Hasil Angket Respon Guru 105
Lampiran 6 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 106
Lampiran 7 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 111
Lampiran 8 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2 115
Lampiran 9 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2 119
Lampiran 10 Surat Bimbingan (SK Pembimbing) 123
Lampiran 11 Surat Izin Prasurvey 124
Lampiran 12 Surat Balasan Prasurvey 125
Lampiran 13 Surat Izin Research 126
Lampiran 14 Surat Balasan Izin Research 127
Lampiran 15 Surat Keterangan Penggunaan Media 128
Lampiran 16 Surat Tugas 129
Lampiran 17 Bukti Bebas Pustaka Prodi PIAUD 130
Lampiran 18 Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan 131
Lampiran 19 Outline dan APD 132
Lampiran 20 Foto Dokumentasi 139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal maupun informal. Dengan begitu perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan terutama di pendidikan anak usia dini pada masa kini dan masa yang akan datang menjadikan media sebagai suatu alat permainan edukatif yang sangat penting. Didalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang sangat menarik supaya menjadi daya tarik untuk peserta didik, karena pada konsep perkembangan anak usia 5-6 tahun masih operasional yang konkrit bahwa peserta didik harus membutuhkan sesuatu yang dia lihat tetapi bukan pada ceramah atau informasi yang sifatnya verbal saja. Oleh karena itu media harus digunakan pada saat pembelajaran.[1] Tujuan menghadirkan media pembelajaran untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna.

[1] Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2015), 22.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran memiliki sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Media pembelajaran juga bertujuan untuk sarana fisik dalam menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.[2]

Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media visual contohnya buku tema, buku cerita, alat peraga, alat permainan edukatif, media audio dan juga alam sekitar taman bermain mereka. Tetapi belum semua media terintegrasi dengan Kurikulum Merdeka. Aktivitas dalam pembelajaran ini menggunakan buku tema[3]. Buku tema tersebut berisi beberapa subtema yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpaku pada buku tema saja. Kelemahan dari buku

[2] Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," Journal (2017): 2.

[3] Tjitji Wartisah, *Tematik-Saintifik Alat Komunikasi* (Jakarta: Erlangga, 2015).

tema tersebut adalah materi yang dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara dan memotivasi peserta didik memperkaya pengetahuan. Para ahli sering mengatakan bahwa dunia peserta didik adalah dunia bermain. Dengan bermain sambil peserta didik belajar, artinya peserta didik yang belajar adalah peserta didik yang bermain, dan peserta didik yang bermain adalah peserta didik yang belajar. Bermain dilakukan peserta didik dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulan-gulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.[4]

Salah satu manfaat alat permainan edukatif untuk bermain adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan peserta didik yaitu perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, terutama aspek kognitif. Media untuk peserta didik PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia. Contohnya dalam Rumah Pintar Angka, dimana permainan ini dapat mengasah kemampuan berbagai aspek pada anak usia dini terutama dalam aspek kognitif. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi perhatian pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif.

[4] Mira Yanti Lubis, “Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain,” Jurnal Ilmiah Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, volume 2, no. 1, (2019): 50.

Berikut petikan hasil wawancara bersama Ibu Novi Jamiawati selaku guru kelompok B1, mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk menangani kendala yang dihadapi. Beliau mengatakan bahwa “Media pembelajaran yang berupa media permainan sangat dibutuhkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik PAUD Puspa Kencana ini. Media permainan adalah media yang efektif digunakan dalam menjembatani penyampaian materi untuk peserta didik. Dikatakan efektif karena kebosanan peserta didik dalam belajar yang cukup cepat, melalui media permainan peserta didik biasanya dapat belajar lebih lama dan materi yang kami sampaikan lebih luas. Media permainan banyak disukai oleh peserta didik di PAUD karena warna dan bentuknya, akan tetapi keberadaan media permainan materi angka masih terbatas. Kesulitan-kesulitan yang masih dijumpai dalam belajar angka pada peserta didik yaitu belajar penulisan angka, untuk pengenalan konsep angka sebagian peserta didik sudah dapat memahami secara bertahap melalui perantara benda-benda sekitar”.

Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu peserta didik belajar mengenai angka secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan oleh peserta didik kelompok B1 kurang bisa belajar hanya menggunakan buku tema, mereka juga dirasa lebih cepat bosan, kurang termotivasi belajar dan masih mengalami kesulitan terutama pada belajar menulis angka. Menurut guru, sebagian peserta didik sudah bisa memahami konsep dasar angka, tetapi untuk penulisannya anak-anak masih banyak yang kesulitan. Masalah belajar menulis angka seperti langkah

penulisan angka yang mudah masih sering dibingungkan (misalnya harus menulis dari atas atau bawah), penulisan angka yang masih sering terbalik (misalnya angka 6 jadi 9), penulisan angka yang terdapat garis lengkung belum rapi atau hasilnya masih berupa garis kaku (misalnya angka 2 jadi huruf z), dan penulisan angka secara berurutan.

Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan itu sendiri disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya peserta didik dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Mereka dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu peserta didik meningkatkan minat terhadap pembelajaran.[5]

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 Butir 4 ayat (1) menyatakan bahwa berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

[5] Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta, Gava Media, 2016), 5.

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 4 September 2023 diperoleh data bahwa PAUD Puspa Kencana telah menerapkan pembelajaran Kurikulum Merdeka mulai semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024. Penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD KB Puspa Kencana berjalan dengan lancar, hanya saja terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini seperti kurangnya media pembelajaran sebagai sumber belajar, media yang tidak beragam atau bervariasi dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada dengan kurikulum, sulit dalam memilih media pembelajaran, sulit dalam menggunakan media karena terlalu kecil sehingga anak anak tidak mudah belajar bersama, maka dari itu peneliti membuat media yang lebih besar. Lalu kegiatan pembelajaran yang masih sering memiliki kendala yaitu pembelajaran mengenai materi angka, ada beberapa peserta didik yang masih sulit dalam mengenal lambang bilangan 1-10, terkendala dalam menggunakan lambang bilangan, beberapa masih belum mampu mencocokan bilangan dengan lambang bilangan, sebagian masih belum mengenal macam-macam lambang bilangan huruf.

Maka dari itu, materi dalam pengenalan angka penting dikenalkan pada peserta didik, bertujuan supaya peserta didik mampu mengenal angka dan mengetahui jumlah benda yang ada di sekitar mereka. Pengenalan angka dikelompok B1 yaitu angka 1 sampai 10. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka, dan menulis angka. Guru atau pendidik biasanya menggunakan modul angka dan benda-benda di sekitar belajar mereka sebagai sumber belajar

angka. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka di PAUD KB Puspa Kencana masih terbatas, terutama media pembelajaran berupa media Rumah Pintar Angka.

Berdasarkan hasil dari observasi di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, disimpulkan bahwa dapat dikatakan penting untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Konsep awal pengembangan media pembelajaran berupa Rumah Pintar Angka di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti tertarik mengembangkan media yang multifungsi dan dapat tahan lama, sehingga peneliti meneliti dengan judul penelitian "Pengembangan Media Rumah Pintar Angka di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur", ini mengacu pada karakteristik anak didik kelompok B1 dan permasalahan pada belajar angka. Anak didik kelompok B1 lebih suka belajar menggunakan media alat permainan edukatif daripada dengan media modul atau buku.

Karakteristik kelompok B1 yang masih suka bermain, sehingga melalui media permainan peserta didik tidak cepat bosan dan belajar lebih lama. Alat permainan edukatif ini merupakan media sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik. Sehingga ini aman untuk bermain dan belajar peserta didik tingkat kelompok B1 PAUD KB Puspa Kencana. Pengaplikasian Media Rumah Pintar Angka di mana

peserta didik akan belajar menyenangkan, agar tidak cepat bosan dan lebih mudah mengingat yang diajarkan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media mengenai materi mengenalkan angka di PAUD KB Puspa Kencana masih terbatas.
2. Peserta didik sebagian masih mengalami kesulitan belajar mengenal angka.
3. Media yang sering digunakan dalam belajar angka adalah modul, tetapi ini belum menyelesaikan permasalahan belajar angka.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran Rumah Pintar Angka (RUPIKA) untuk mengenal angka di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada: Peserta didik sebagian masih mengalami kesulitan belajar mengenal angka, terutama menulis angka dan belum dikembangkannya media Rumah Pintar Angka (RUPIKA peserta didik Kelompok B1 PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dalam menghasilkan media RUPIKA untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur?
2. Bagaimana menghasilkan media RUPIKA sebagai media yang layak untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur?
3. Bagaimana keefektivitasan menggunakan media RUPIKA untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk melihat proses dalam menghasilkan media RUPIKA untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
2. Untuk menghasilkan media RUPIKA sebagai media yang layak untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
3. Untuk melihat keefektivitasan menggunakan media RUPIKA untuk mengenalkan angka bagi peserta didik Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1) Menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
2) Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
3) Membantu menyampaikan materi mengenal angka, langkah penulisan angka yang benar.
4) Membantu mengatasi masalah belajar anak didik yang lebih cepat bosan apabila menggunakan modul dan buku saja.

b. Bagi Peserta Didik

1) Memberikan media pembelajaran yang sesuai karakteristik anak.
2) Meningkatkan motivasi anak untuk belajar angka.
3) Meningkatkan minat dan mengasah motorik halus anak untuk berlatih menulis angka yang benar.
4) Melatih anak didik belajar kemandirian.

c. Bagi Peneliti

Menambah referensi media pembelajaran oleh Taman Kanak-kanak yang bersangkutan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media RUPIKA adalah media pembelajaran yang berbentuk rumah, berwarna-warna dan bergambar. Media RUPIKA ini terinspirasi dari permainan *puzzle*. Media ini akan menyajikan materi angka.

Hasil pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. RUPIKA yang akan dikembangkan adalah tampilan media yang tentunya terbuat dari kertas *Hardboard* dengan ketebalan 40 mm dan ukuran 30 x 30 cm untuk area dalam, 32 x 32 cm untuk area luar, dengan tinggi 18 cm, dengan lebar produk 30 cm, lalu bahan dari RUPIKA selain kertas Hardboard yaitu double tape ukuran 12 mm dan 24 mm, lem cina atau *alteco, sticker kromo, plastic glossy* (Untuk pelapis *sticker* dan *art paper* gramasi ukuran 210 gms) dan balok mainan susun. Membuat media RUPIKA ini juga menggunakan alat seperti *cutter*, penggaris, alas potong, gunting, *push pin*, pensil, laminating.
2. Media RUPIKA berpedoman pada prinsip "Belajar sambil Bermain" media permainan ini bertujuan akan membawa anak-anak ke dunia "Belajar Bermakna", belajar yang menyenangkan agar tidak cepat bosan. Media permainan ini terinspirasi seperti bongkar pasang *puzzle*, di mana anak mencocokkan serta memasangkan potongan-potongan papan yang sesuai pada bentuk angka.
3. Semua media RUPIKA dikemas pada kotak peti kayu yang didesain berbentuk rumah, bertema angka. Bagian sisi atap terdapat kotak-kotak *puzzle* berbentuk angka 1-10. Di dalam ruang nya terdapat bentuk-bentuk geometri seperti kerucut, kubus, balok, bola, segitiga, tabung, belah ketupat, limas, segi empat lalu ada penjumlahan, pengurangan, dan sama dengan. Tampak luar rumah ada gambar permainan ular tangga, tampak

samping kanan dan kiri rumah ada huruf abjad dari huruf a-z dan ada penjumlahan pengurangan Manfaat dari bermain RUPIKA ini adalah untuk melatih daya ingat anak pada saat belajar mengenal angka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis RUPIKA

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Di lembaga pendidikan anak usia dini para pendidik dituntut harus mengembangkan potensi anak, sehingga nantinya anak mampu menghadapi persoalan-persoalan kreatif. Guru juga tidak hanya memberikan ilmu kepada peserta didiknya, mereka juga harus memperhatikan hal-hal yang istimewa di dalam diri peserta didik. Karena jika hal tersebut dikembangkan, maka itu akan menjadi hal yang istimewa bagi anak tersebut. Ada banyak potensi dalam diri anak dan semuanya perlu dikembangkan, salah satunya adalah potensi kreativitas.[6] Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan dari program Studi Pendidikan Anak Usia Dini adalah dapat memberikan fasilitas yang memadai dalam

[6] Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," Journal, Volume 10, No.2 (2018): 193.

proses pembelajaran termasuk kualitas mutu dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini melalui pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal.[7]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar peserta didik dapat berkembang secara optimal. Untuk memahami secara lebih luas mengenai Pendidikan Anak Usia Dini.[8]

Berdasarkan penjelasan di atas pengembangan Media RUPIKA untuk peserta didik kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana memiliki tujuan memenuhi prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini seperti 1) mengutamakan kebutuhan anak belajar angka mulai dari yang paling dasar, 2) belajar melalui bermain di mana anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, mencoba, 3) Lingkungan yang kondusif di mana peserta didik bermain juga diperhatikan keamanan serta kenyamanan dari alat permainan edukatif ini, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dengan tema yang dibangun menarik dan membangkitkan minat peserta didik, 5) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif, 6) Dilaksanakan

[7] Ragil, Meilani, dan Akbar, "Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini," Journal, Volume 4, No.2 (2020): 569.

[8] Hura Dan Mawikere, "Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini," Journal, Volume 1, Edisi 1 (2020): 28.

secara bertahap dan berulang, media yang akan dikembangkan dapat digunakan secara bertahap dan berulang.

Standar kompetensi anak usia dini terdiri pengembangan aspek yaitu a) Moral dan nilai-nilai agama, b) Sosial, emosional dan kemandirian, c) Bahasa, d) Kognitif, e) Fisik-motorik, f) Seni.[9] Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berupa alat permainan edukatif media RUPIKA ini mendukung standar kompetensi peserta didik akan berkembang pada aspek kemandirian, kognitif dan fisik-motorik. Pengaplikasian akan mendukung konsep belajar sambil bermain, untuk menarik perhatian peserta didik yang pada menyibukkan dirinya sendiri.

2. Pengertian Media dan Teori Perkembangan Matematika

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim 6 ke penerima pesan. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut: Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaat untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.[10] Media sebagai segala bentuk dan saluran yang

[9] Zaman Badru, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak," Diunduh: http: //badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/ 12/materi-media-paud-upi.pdf. Diakses pada tanggal 25 Juni 2023, pukul 21.00 WIB.

[10] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Di samping sebagai system penyampai atau pengantar, maka media sering diganti dengan istilah mediator. Dalam istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.[11] Media berfungsi sebagai instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Seorang pendidik harus dapat menyusun peran dalam bentuk program pembelajaran yang akan dibawakan oleh media.[12]

Pada semua pembelajaran tentunya memerlukan proses berfikir. Salah satunya adalah ilmu matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak sehingga memerlukan penalaran deduktif untuk memahaminya. Matematika itu sendiri merupakan pondasi dari semua ilmu yang pengenalannya sudah dapat dilakukan sejak awal dimana perlakuan terhadap individu dalam proses belajar matematika harus didasari dengan perkembangan kognitif nya. Sehingga, penerapan kegiatan belajar peserta didik berbeda-beda tergantung dengan fase usia nya. Oleh karena itu, bagi orangtua maupun pendidik sangat perlu untuk memahami tentang teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget tersebut. Sebab hal ini akan sangat membantu orangtua maupun pendidik dalam mengemas strategi pembelajaran melalui metode

[11] Azhar Arsyad. “Media Pembelajaran”. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

[12] Lely Damayanti, Vitalis Drajot Sumarwoto, “*Pengaruh Media Cerita Bergambar”*. Jurnal Care, Vol. 03, No.2, Januari 2016.

yang bervariatif sehingga dapat mewujudkan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tepat sasaran.[13] Adapun tokoh dalam teori belajar kognitif yaitu: Jerome Bruner (1915 – 2016) Bruner adalah ahli psikologi kognitif yang terinspirasi dari Piaget sebagai gurunya. Bruner juga menjelaskan bahwa belajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Bruner menyampaikan bahwa perkembangan intelektual seorang individu dibagi menjadi tiga, yakni:

a. Fase Pra-Operasional (Enaktif)

Fase ini disebut juga dengan tahap enaktif yang dialami oleh anak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini seorang individu belum mampu menggunakan perasaannya terhadap realitas dunia luar. Individu mampu melakukan aktivitas untuk memahami lingkungan sekitarnya dengan menggunakan pengetahuan motorik.

b. Fase Operasi konkrit (Ikonik)

Pada tahap ini individu hanya bisa memecahkan masalah yang serupa dengan masalah yang sudah pernah dipecahkan sebelumnya. Individu tidak mampu memecahkan masalah yang belum pernah dipecahkan sebelumnya. Individu dapat memahami obyek melalui visualisasi secara verbal atau dapat pula berupa gambar.

---

[13] Safitri, N.U.R.A., *Buku Siswa Senang Belajar Matematika Kelas IV Kurikulum 2013 (Prespektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)*. Pendidikan, J. Madrasah, G., Tarbiyah, F., & Ilmu, D.A.N. 2021..

c. Fase Operasi Formal (Simbolik)

Pada tahap ini anak sudah mampu berhipotesis dan tidak terbatas pada apa yang pernah dihadapi sebelumnya. Seorang individu memiliki ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berlogika. Ia dapat memahami sesuatu hal hanya dengan menggunakan symbol karena ia menyadari kalau setiap symbol sudah pasti mengandung makna. Semakin matang seseorang dalam melakukan proses berpikir, maka semakin dominan pula system simbolnya. Oleh karena itu, pada tahap ini pula seseorang dapat melakukan pembuktian matematika yang bersifat formal berdasarkan struktur argumen yang dibentuk.[14]

Dalam media dan teori perkembangan matematika telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Dalam istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Seorang pendidik harus dapat menyusun peran dalam bentuk program pembelajaran yang akan dibawakan oleh media. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak sehingga memerlukan penalaran deduktif untuk memahaminya.

Matematika itu sendiri merupakan pondasi dari semua ilmu yang pengenalannya sudah dapat dilakukan sejak awal dimana

[14] Faizah, S, et al. (2020). *Pentingnya Belajar Membaca Simbol Matematika*. Jombang: LPPM Unhasy.

perlakuan terhadap individu dalam proses belajar matematika harus didasari dengan perkembangan kognitif nya. Oleh karena itu, bagi orangtua maupun pendidik sangat perlu untuk memahami tentang teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget tersebut. Sebab hal ini akan sangat membantu orangtua maupun pendidik dalam mengemas strategi pembelajaran melalui metode yang bervariatif sehingga dapat mewujudkan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tepat sasaran. Bruner juga menjelaskan bahwa belajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu.

Fase ini disebut juga dengan tahap enaktif yang dialami oleh anak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini seorang individu belum mampu menggunakan perasaannya terhadap realitas dunia luar. Individu mampu melakukan aktivitas untuk memahami lingkungan sekitarnya dengan menggunakan pengetahuan motorik. Pada tahap ini individu hanya bisa memecahkan masalah yang serupa dengan masalah yang sudah pernah dipecahkan sebelumnya.

Individu tidak mampu memecahkan masalah yang belum pernah dipecahkan sebelumnya. Individu dapat memahami obyek melalui visualisasi secara verbal atau dapat pula berupa gambar. Seorang individu memiliki ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berlogika. Ia dapat memahami sesuatu hal hanya dengan menggunakan simbol karena ia menyadari kalau setiap symbol sudah pasti mengandung makna.

Semakin matang seseorang dalam melakukan proses berpikir, maka semakin dominan pula system simbolnya.

3. Manfaat dan Fungsi Media

Manfaat media pembelajaran dalam belajar mengajar pada proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Selain beberapa manfaat media yang dikemukakan diatas, tentu saja masih banyak manfaat-manfaat praktis yang lain.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, misalnya dalam mempelajari geometri.[15]

Selain beberapa manfaat media yang dikemukakan diatas, tentu saja masih banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan

[15] Samura. 2015. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya," 77–79.

media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik - peserta didik lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan

media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pembelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali saja menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami materi belajar dan pembelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya membuat proses belajar dan pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, peserta didik

mungkin kurang memahami materi belajar dan pembelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media pembelajaran, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program belajar dan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber-sumber pembelajaran yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar dan pembelajaran di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan peserta didik di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran

Dengan media, proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu

pengetahuan. Kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar dan pembelajaran yang diperlukan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi belajar dan pembelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Dengan demikian, hasil belajar

merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*).

Sementara itu, dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi vokasional. Keempat kompetensi tersebut harus dikuasai oleh peserta didik secara menyeluruh komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab. Penilaian hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini mengambil instrumen pada kemampuan memahami materi pendidikan.[16]

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam.

Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Sering terjadi guru menghabiskan

[16] Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang, nomor. 5, Vol. 2, Maret 2018.

banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran. Biarkanlah media menyajikan materi pembelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali saja menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami materi belajar dan pembelajaran.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Mc Kown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadi nya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi anak, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusat- kan perhatian anak. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman anak dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu anak. Daya

ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk "kemasan" untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Mc kown dalam buku nya " Audio Visual Aids to Instruction" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam

pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keingintahuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi. yang ke enam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Pelajaran berlangsung tanpa menuntut harusnya kehadiran guru media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai proses pembelajaran. Dalam hal ini ditetapkan terlebih dahulu petunjuk atau pedoman kerja peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran penugasan dengan penggunaan bahan-bahan atau alat-alat yang telah disusun dan evaluasi. Dalam media pembelajaran yang menjadi syarat proses pembelajaran sesuai situasi di atas yaitu berbentuk modul, buku paket, kaset, YouTube, Google, dan perangkat sumber lain yang dapat memberikan informasi materi pembelajaran. Maka dari itu guru atau pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.[17]

4. Pengertian Media RUPIKA

Media RUPIKA adalah suatu media pembelajaran matematika, yang dimana anak anak akan belajar mengenal angka dan lambang bilangan angka. Dunia matematika adalah dunia yang abstrak (simbol, angka, dan lambang) sehingga perlu dikongkritkan, untuk mengkongkritkannya diperlukan media nyata/alat peraga terutama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu contoh media tiga dimensi adalah RUPIKA. Tahapan kedua dari mendefinisikan media pembelajaran “Rumah Pintar” adalah menentukan materi. Materi yang berkaitan dengan stimulasi untuk anak terdiri dari ketepatgunaan cara dan waktu penggunaan menstimulasi, pemanfaatan media dalam memberikan

[17] Aisyah Fadilah et al, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", Journal of Student Research (JSR), Vol. 1, Nomor. 2 Maret 2023: 9-10.

akses belajar, media pembelajaran sebagai sarana mempererat hubungan anak dan lingkungannya, dan media pembelajaran untuk cara penggunaan yang bijak agar anak berkembang secara optimal. Serangkaian aktivitas yang dibuat dalam media tersebut berdasarkan pemikiran bahwa pembelajaran untuk anak membutuhkan pendampingan dari orang dewasa, dalam hal ini adalah guru di TK. Oleh karena itu dalam hal ini khususnya bagi khalayak yang awam dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana bermain, komunikasi, dan informasi secara umum memerlukan informasi yang mudah pula dicerna dalam format singkat namun tepat sasaran.

Langkah kedua dari pengembangan media pembelajaran “Rumah Pintar” adalah perancangan media. Tahap awal dalam perancangan media adalah menentukan materi berdasarkan langkah selanjutnya adalah proses layout yang mencakup penentuan urutan materi, penempatan, dan pembagian bagian media yang dibutuhkan, sebagaimana diungkapkan oleh. Tahap pembuatan layout media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan informasi yang ingin disampaikan, bentuk tulisan atau gambar, keseimbangan tampilan, dan kesatuan tampilan media. Tahap penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada teori dan tahap perkembangan anak, sehingga materi dapat disusun dengan baik dalam bentuk media.

Dalam tahap ini, peneliti menggunakan teknik snowball untuk menemukan literatur dan sumber yang relevan dengan materi yang

disusun. Tahap perancangan melibatkan penyusunan tulisan dan gambar dalam media pembelajaran, dengan memperhatikan ukuran dan warna huruf agar mudah dibaca, seperti yang disarankan oleh. Penggunaan gambar dipertimbangkan berdasarkan kesesuaian dengan tema media dan kebutuhan akan kejelasan isi media yang ingin ditampilkan dari gambar. Tahap kelima melibatkan validasi ahli materi yang terdiri dari tenaga ahli/dosen.[18]

Media RUPIKA adalah suatu media pembelajaran matematika, yang dimana anak anak akan belajar mengenal angka dan lambang bilangan angka. Dunia matematika adalah dunia yang abstrak sehingga perlu dikongkritkan, untuk mengkongkritkannya diperlukan media nyata/alat peraga terutama dalam proses pembelajaran.Materi yang berkaitan dengan stimulasi untuk anak terdiri dari ketepatgunaan cara dan waktu penggunaan menstimulasi, pemanfaatan media dalam memberikan akses belajar, media pembelajaran sebagai sarana mempererat hubungan anak dan lingkungannya, dan media pembelajaran untuk cara penggunaan yang bijak agar anak berkembang secara optimal.Serangkaian aktivitas yang dibuat dalam media tersebut berdasarkan pemikiran bahwa pembelajaran untuk anak membutuhkan pendampingan dari orang dewasa, dalam hal ini adalah guru di TK.Tahap pembuatan layout media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan informasi yang ingin disampaikan, bentuk tulisan atau gambar, keseimbangan tampilan, dan

[18] Desni Yuniarni dan Ermiati, "Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan", Vol. 7, Nomor.1, 2023: 61-62.

kesatuan tampilan media.Tahap penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada teori dan tahap perkembangan anak, sehingga materi dapat disusun dengan baik dalam bentuk media. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan teknik snowball untuk menemukan literatur dan sumber yang relevan dengan materi yang disusun.

Desain media rumah pintar angka dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut:

Gambar 2.1
Desain Media Rumah Pintar Angka

5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Permainan RUPIKA

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran dengan permainan RUPIKA yaitu:

a. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
b. Permainan dimulai dengan mengenal angka 1-10 di bagian atap rumah.
c. Lalu, peserta didik diminta untuk mencopot angka dari atap rumah dan melakukan pencocokan bentuk dari angka tersebut, seperti bermain *puzzle.*
d. Berikutnya peserta didik diminta untuk mengenal penjumlahan, latihan mengenal angka, mengenal bentuk-bentuk geometri. penjumlahan dan pengurangan dapat digunakan untuk melatih peserta didik. Permainan ini dapat dilakukan dengan mencari angka yang akan dijumlahkan dan mencari lambang penjumlahan (+) atau pengurangan (-) dan sama dengan (=). Kemudian peserta didik meletakkan angka dan lambang tersebut ke meja atau lantai dan mencari hasil. Dampak dari pembelajaran dengan Rumah Pintar Angka dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dan mengatasi permasalahan rendahnya bidang pengembangan yang ada di PAUD. Rumah Pintar Angka digunakan oleh guru dan peserta didik.

6. Pengertian Literasi Numerasi

Literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengelola informasi ketika melakukan proses membaca dan menulis.[19]

[19] Sevima, Admin. (2020, Oktober 14). Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip.

Secara bahasa literasi berasal dari kata “Literatus” yang memiliki arti “orang yang belajar”. Sehingga literasi dapat dikatakan “sangat dekat dengan proses membaca dan menulis”. Sedangkan literasi juga dapat diartikan sebagai “kemapuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya”.[20] Jika ditelusuri lebih lanjut banyak sekali pengertian mengenai literasi namun secara singkat literasi dapat dikatakan sebagai kemampuan memahami dalam membaca dan menulis.

Numerasi merupakan kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka- angka. Numerasi juga dapat disebut sebagai “literasi numerasi”. Literasi Numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan seperti: (a) menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk solving practical problems dalam berbagai masalah kontekstual; (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, bagan dan bentuk lainnya), kemudian menginter-pretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan.[21]

Berdasarkan definisi tersebut di atas, numerasi bukan hanya sekedar keterampilan yang berhubungan dengan menghitung dengan kertas, sehingga penggunaan kalkulator dijadikan tanda bahwa seseorang tidak mempunyai kemampuan numerasi. Lebih dari itu numerasi

---

[20] Sari, E. S., & Pujiono, S. (2017). Budaya Literasi di Kalangan Mahasisa FBS UNY. LITERA.

[21] Gerakan Literasi Nasional. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

merupakan kunci untuk mengakses pemahaman tentang peran pentingnya matematika di dunia modern.[22]

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan angka dan simbol matematika serta konsep dasar matematika untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

7. Pengertian Berhitung bagi Anak Usia Dini

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlahkan, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung peserta didik untuk menyelesaikan suatu tugas.[23]

Berhitung merupakan salah satu kemampuan matematika dasar yang harus dikembangkan dan dikuasai pada setiap orang sejak usia dini, karena berhitung merupakan ilmu dasar yang digunakan dalam kehidupan manusia. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Susanto mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung

---

[22] Direktorat Sekolah Menengah Pertama. (2021). Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Ri.

[23] Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 97

permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya, karakteristik perkembangan ini dimulai dari lingkungan yang paling dekat dengan anak, sejalan dengan perkembangannya, kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang dimana berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan dan pembagian. Menurut Reid kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan sebuah ilmu dimana anak dapat belajar tentang membandingkan atau membedakan lambang bilangan, dapat memperkirakan selain itu juga dapat menghitung jumlah yang berbeda.

Kemampuan berhitung harus dimiliki sejak peserta didik berada pada pendidikan taman kanak-kanak. "*Counting is universal skill that appears to be easily acquired at an early age*" yang diartikan bahwa pada usia dini, anak memiliki berbagai macam potensi oleh karena itu potensi yang dimiliki oleh anak harus dikembangkan secara baik dan optimal agar peserta didik memiliki keberhasilan dimasa yang akan datang terutama pada kemampuan berhitungnya. Piaget dalam maryam menjelaskan bahwa kemampuan berhitung bagi anak usia dini memiliki fungsi sebagai logico mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Adapun tahapan berhitung pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:

a. Tahap konsep atau pengertian, tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dilihat

b. Tahap transisi atau peralihan, dimana peserta didik mengenal lambang bilangan. Pada tahap ini peserta didik benar-benar memahami benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan
c. Tahap lambang, tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap manusia. Kemampuan berhitung merupakan hal yang sangat penting, memahami hal tersebut maka perlunya keterampilan perkembangan berhitung bagi peserta didik prasekolah yang dimana merupakan hal yang fundamental bagi yang terlibat dalam pendidikan sejak dini sehingga nantinya dapat mendukung dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam konteks pembelajaran awal dan akan dibawa sampai kapanpun.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi saat ini banyak peserta didik yang tidak bersemangat dalam belajar berhitung, sehingga pengetahuan matematika awal peserta didik sangat berkurang. Hal ini disebabkan karena beberapa hal, diantaranya adalah cara belajar yang kurang efektif. Agar kemampuan berhitung menjadi lebih efektif maka diperlukan cara belajar yang lebih baik agar dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Dalam jurnalnya menyebutkan bahwa untuk meningkatkan kegiatan berhitung pada peserta didik, diperlukan sebuah metode yang tepat dan dapat dilihat sebagai aspek yang akan mendukung

perkembangan peserta didik. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah belajar sambil bermain.[24]

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap manusia. Berdasarkan kenyataan yang terjadi saat ini banyak peserta didik yang tidak bersemangat dalam belajar berhitung, sehingga pengetahuan matematika awal anak sangat berkurang. Agar kemampuan berhitung menjadi lebih efektif maka diperlukan cara belajar yang lebih baik agar dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Peserta didik menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Peserta didik usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.[25]

---

[24] Netry Maria Lily, Nurul Khotimah, Martheda Maarang, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini", Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4, Nomor.1, Juli 2023. 297-298.

[25] Elisa Malapata, Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, Nomor. 1, 284.

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.

8. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung

Pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam proses pembuatan, yakni: Penyusunan rancangan dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Peserta didik menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda

konkrit. Peserta didik usia 5-6 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, dan anak usia 5- 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.[26]

Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan usia dini dilakukan melalui layanan pendidikan anak usia dini yang disesuaikan jenjangnya berdasarkan tahapan usia peserta didik. Pada setiap jenjang pendidikan anak usia dini guna mengoptimalkan fase keemasan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, diciptakanlah Tingkat Pencapaian keemasan perkembangan Standar Perkembangan Anak Usia Dini yang biasa disingkat dengan STPPA merupakan kriteria kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni sebagai kriteria minimum yang harus dicapai anak sesuai rentang usia. Salah satu aspek diyakini memiliki peranan penting sebagai awal dari kemampuan berhitung anak dari keenam aspek perkembangan pada anak usia dini. Aspek tersebut yakni aspek perkembangan kognitif ranah berpikir simbolik dimana anak

[26] Elisa Malapata, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1, 2019), h. 284

memperlihatkan ketertarikan lebih besar dalam angka- angka sederhana dan kuantitas kegiatan seperti menghitung, mengukur, meneliti, kurang lebih dan besar kecil. Peningkatan minat anak terhadap angka tersebut mulai timbul saat anak menginjak usia 5-6 tahun, sesuai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 terdapat penentuan capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada ranah berpikir simbolik sebagai salah satu konsep awal dari kemampuan berhitung permulaan anak yaitu, (1) anak mampu membilang satu sampai sepuluh, (2) anak mampu berhitung dengan lambang bilangan, dan (3) anak mampu menghubungkan bilangan dengan lambangnya.[27]

Departemen Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan sehari- hari, dan berhitung juga salah satu bagian dari matematika yang diperlukan terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Mengingat pentingnya kecakapan berhitung permulaan bagi anak usia dini, pemerintah Republik Indonesia melalui Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak dan Sekolah Dasar meluncurkan buku seri model pembelajaran di PAUD yakni Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak- Kanak sebagai salah satu panduan model pembelajaran bermain sambil belajar yang mengenalkan konsep berhitung permulaan yakni

[27] Mendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

bermain pola, bermain geometri, bermain bilangan, bermain ukuran, bermain estimasi (memperkirakan), bermain klasifikasi, dan bermain statistika melalui metode pembelajaran yang signifikan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi, dan lambang bilangan. Adapun metode yang dimaksudkan yakni metode demonstrasi, pemberian tugas, bercerita, tanya jawab, bercakap-cakap, dan eksperimen.[28]

Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda.

9. Indikator Kemampuan Berhitung Peserta Didik

Dengan demikian proses berhitung merupakan kemampuan bertahap yang diperoleh peserta didik. Proses berhitung peserta didik dilalui dengan tahapan-tahapan yang dimulai dari kesiapan berhitung, hingga mencapai berhitung yang sesungguhnya. Tahap kemampuan

[28] Siti Komariah, A., Yulianingsih, Y., & Kurnia, A. (2021). Hubungan Antara Kegiatan Bermain Make A Match Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(2), 96–105.

berhitung peserta didik akan terus bertambah dan meningkat sejalan dengan peningkatan kemampuan berhitung dan pengalaman peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dirumuskan indikator pada kemampuan berhitung peserta didik pada penelitian ini adalah: [29]

a. Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10
b. Mengenal dan menyebutkan angka 1-10
c. Menghitung benda yang berjumlah 1-10
d. Mengenal perbandingan banyak dan sedikit
e. Mengenal 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 Peserta Didik Menggunakan Media Rumah Pintar Angka[30]

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan kognitif "Berfikir Simbolik" Usia 5-6 tahun	Membilang banyak angka satu sampai sepuluh (1-10)	Peserta didik dapat membilang banyak angka pada atap rumah 1-10.
		Peserta didik dapat membilang angka pada atap sesuai dengan warnanya.
	Mengenal konsep bilangan	Peserta didik dapat menghubungkan angka dengan lambang bilangan
		Peserta didik dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10).

[29] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 146 Tahun 2014." (Permendiknas 2014).
[30] *Ibid.*

	Mengenal lambang bilangan	Peserta didik dapat mengenal lambang bilangan pada angka atap rumah.
		Peserta didik dapat menunjukan lambang bilangan yang ada pada angka atap rumah.

10. Kelebihan dan Kelemahan RUPIKA

a. Kelebihan

1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan
2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar
3) Interaksi dan bersosialisasi antar peserta didik lebih menonjol
4) Menuntut peserta didik berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung
5) Kegiatan ini menuntut untuk semua orang terlibat, ini membantu peserta didik yang pemalu akan ikut serta

b. Kelemahan

1) Membutuhkan waktu yang cukup lama
2) Tidak semua topik pembelajaran bisa dimasukan melalui RUPIKA
3) Hanya bisa dimainkan 3-4 orang secara kelompok
4) Ukuran media kurang besar

Setelah mengetahui kekurangan dari media ini, maka dapat diantisipasi dengan cara meyakinkan peserta didik agar tertib dalam bermain/belajar, dan menjelaskan terlebih dahulu tahap-tahap dalam

prosesnya, sebelum melaksanakan pembelajaran diharapkan peserta didik sudah dikelompokkan secara efektif.

B. Kajian Studi yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul.[31]

   Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak usia 5- 6 tahun terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan berhitung anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang dipakai diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall, penelitian ini dilakukan dengan langkah: (1) Studi pendahuluan atau observasi di lapangan; (2) Perencanaan penelitian; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji lapangan terbatas; (5)

[31] Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Skripsi. Dipublikasikan di repository (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Maret 2015).

Revisi hasil uji lapangan; (6) Kelayakan produk untuk pembelajaran; (7) Revisi hasil uji kelayakan produk itu sendiri; dan (8) Revisi produk hasil lapangan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada anak. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 20 anak. 2 anak saat ujicoba individu, 8 anak saat ujicoba kelompok kecil, dan 10 anak saat ujicoba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi, instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa checklist dan lembar evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi aspek pembelajaran memperoleh skor 3,5 (kriteria baik), aspek isi 3,75 (kriteria baik), dan aspek tampilan memperoleh skor 4,17 (kriteria sangat baik), dan aspek pengguna 3,75 (kriteria baik). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media apron hitung sebagai media pembelajaran yang edukatif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak untuk mempermudah anak belajar pengenalan lambing bilangan dan berhitung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati Eki, Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu.[32]

   Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Untuk menyiasatinya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bias mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: sejauh mana penggunaan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu? Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif Komparatif, teknik deskriptif interaktif dengan deskripsi hasil analisis data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka,

[32] Eki Trisnawati, Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu, Skripsi. Dipublikasikan di repository (Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2018).

pada pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71 %.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Flanel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.[33]

   Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa waktu kegiatan berhitung yang dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon khususnya kelompok A. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penerapan media papan flanel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015?. Hipotesis penggunaan media papan flanel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10

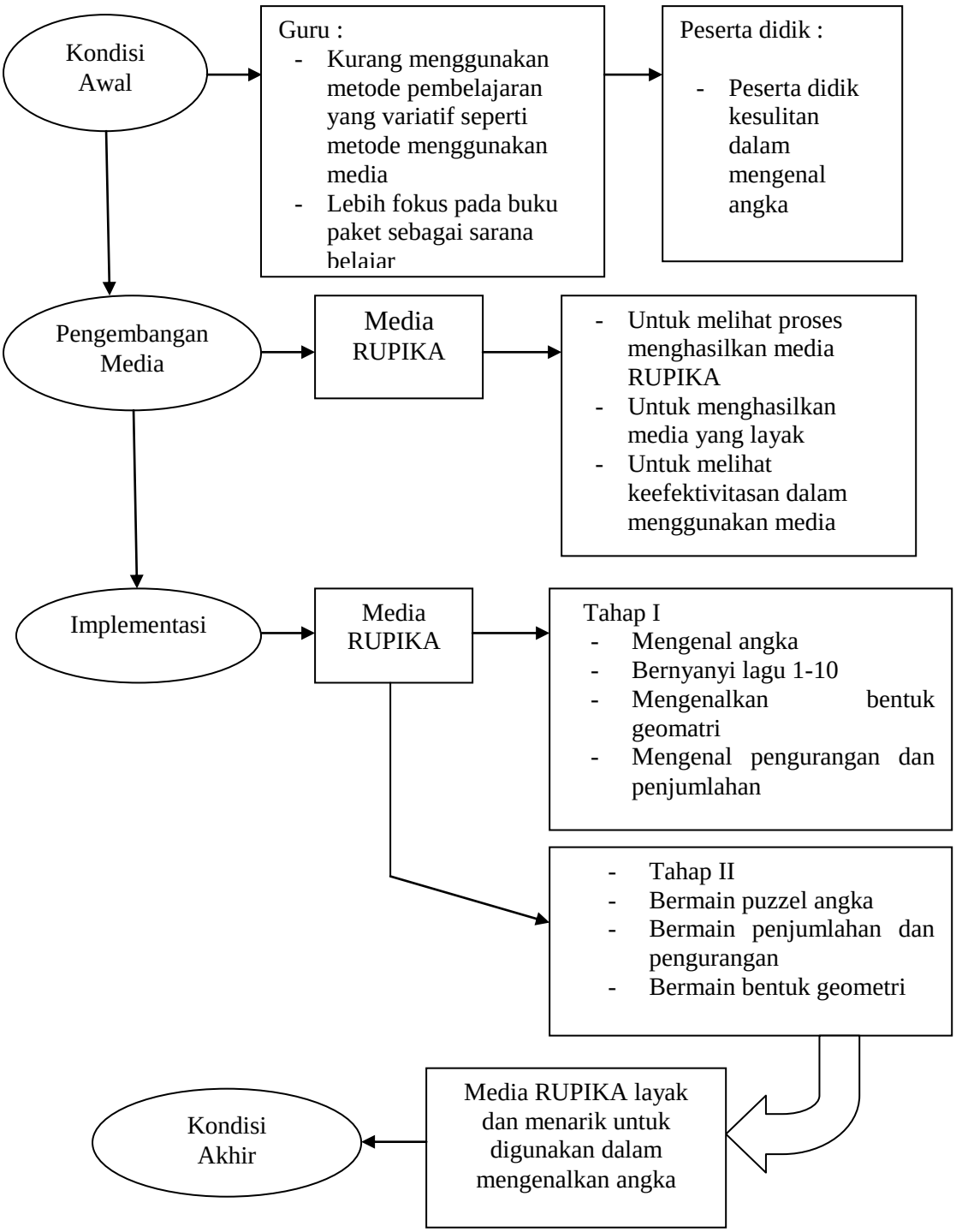
[33] Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Flanel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015, Skripsi. Dipublikasikan di repository (Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, tahun 2015).

pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, lembar penilaian observasi kemampuan membaca permulaan anak dan lembar observasi guru Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan sebesar 26,6 dari pra siklus ke siklus I. Sebesar 20,1% dari siklus I ke siklus II, sebesar 26,6% dari siklus II ke siklus III. Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan membilang 1-10 hingga mencapai 93,3%. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa "penggunaan media papan flanel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015".

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji tentang media stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya adalah pada jumlah subjek penelitian serta jenis penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, serta kajian teori, maka perlu untuk dikembangkan media Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik untuk mengenal angka bagi peserta didik kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur. Penelitian pengembangan ini memperhatikan prinsip-prinsip maupun langkah-langkah pengembangan media APE untuk peserta didik. Untuk mengetahui kelayakan media APE dari bahan dasar kayu hardboard yang telah dikembangkan, maka produk tersebut perlu dievaluasi dengan metode dokumen produksi dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif, ada beberapa aspek yang perlu dievaluasi, yaitu aspek pembelajaran, aspek isi materi dan aspek keamanan media.



Gambar 2.2
Alur Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

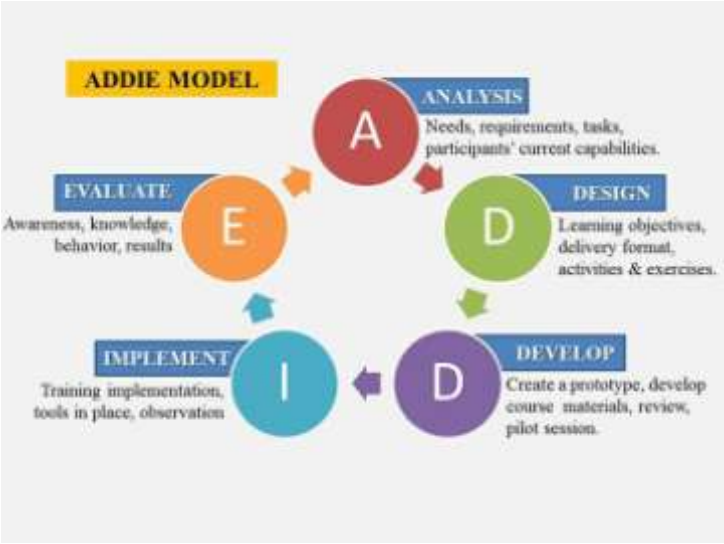
A. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Pengertian lain dari R&D itu sendiri adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode R&D itu sendiri adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan mengetahui validitas instrumen produk RUPIKA dan mengestimasi reliabilitas instrumen. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan hasil pengembangan produk berupa RUPIKA, mengujinya pada tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Data dianalisis oleh pakar/ahli, praktisi dan pengguna Media.[34]

[34] Muqdamien dkk., "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," Journal Intersections, Volume 6, No.1 (2021): 27.

Penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multi years*). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan suatu produk seperti salah satunya produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain supaya dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya bidang pendidikan. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun diluar kelas.[35]

B. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1
Alur Model ADDIE[36]

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dan memodifikasi dari model pengembangan ADDIE yaitu:

---

[35] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 407.

[36] Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1, no. 1 (2021), 30.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pelajaran serta keperluan murid pada sumber informasi yang bisa memperlancar terwujudnya tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar siswa di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Punggur dengan mewawancarai guru dan memberikan angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas B1. Jadi dengan ini pengkaji berkeinginan mengerjakan peningkatan media yang bisa mengembangkan media pembelajaran anak usia dini. Lewat peningkatan media Rumah Pintar Angka tersebut pengkaji mempunyai keinginan lebih pada pengembangan pembelajaran di kelompok B1 anak dengan mengembangkan media Rumah Pintar Angka.

2. *Design* (Desain)

Tahapan desain ialah tahapan merangkai gambaran media pembelajaran yang terdiri pada tahapan produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk media Rumah Pintar Angka yang akan peneliti kembangkan. Karena media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka siswa dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya.

Dalam penelitian sebelumnya RUPIKA dibuat dengan ukuran 22 x 19 cm dan ada yang berukuran 5 x 18 cm untuk usia 3-4 tahun, yang peneliti buat adalah media untuk usia 5-6 tahun maka RUPIKA yang peneliti buat dengan ukuran 30 x 30 cm, karena dengan ukuran seperti ini

anak-anak akan lebih mudah dalam menggunakannya, RUPIKA berbentuk Rumah permainan ini bisa dimainkan 1-4 orang. Cocok untuk usia 5-6 tahun, media RUPIKA ini juga bias dimainkan sendiri dan juga bersama teman-teman, bermain bersama dapat menumbuhkan kemampuan interaksi anak dengan temannya.

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 sesuai masukan pada validatornya sehinga media serta dikembangkan dinyatakan layak. Tahap berikutnya ialah melakukan uji coba produk dan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok B1 dan sepuluh siswa kelompok B1.

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 coba produk kepada guru kelompok B1 dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh siswa 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 dan peserta didik kelompok B1 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 B1 yang terdiri dari sepuluh siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

C. Subjek Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan pada perorangan dan kelompok kecil 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

Subjek uji coba yang dipilih sesuai dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian pengembangan media RUPIKA, subjek uji coba adalah anak didik dari Kelompok B1 di Paud Puspa Kencana.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan suatu langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah: wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.

Berikut penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti:

a. Metode Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Peranan yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian atau proses.[37] Metode observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses belajar di kelas kelompok B1 saat pembelajaran berlangsung. Metode ini juga dilakukan sebagai bahan awal peneliti memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

[37] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 68.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik mengumpulkan data serta digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas kelompok B1 di KB PAUD Puspa Kencana Sidomulyo untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

c. Metode Angket/Kuesioner

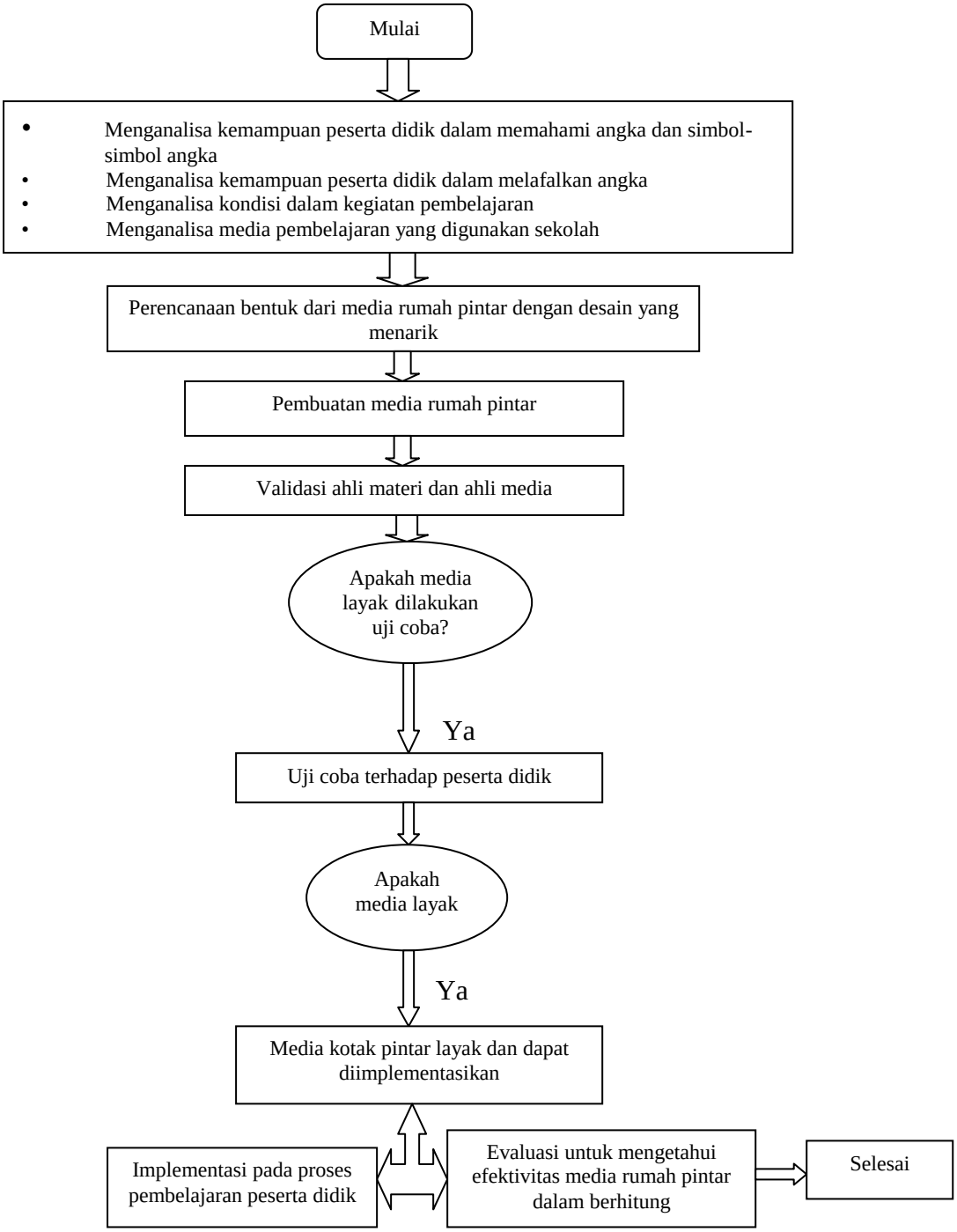
Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada responden. Angket dalam penelitian ini digunakan pada saat prasurvey yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Kemudian peneliti juga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

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang membuat hasil penelitian dari observasi atau wawancara lebih kredibel/ dapat dipercaya, apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, sketsa, catatan harian, atau karya-karya monumental dari seseorang.[38] Hasil dokumentasi dalam penelitian pengembangan

[38] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan., 329.

ini adalah dokumentasi produksi dan dokumentasi foto pada pelaksanaan uji coba.



Gambar 3.2
Alur Penelitian Pengembangan Media Rumah Pintar Angka

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang dipakai pengkaji ialah angket yang diukur dan memakai skala likert. Masing-masing angket yang diberikan oleh ahli media dan materi serta guru memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respon terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen pada penelitian ini didapatkan sesuai keperluan peneliti yang dijelaskan terdapat empat instrumen pengumpulan data yaitu:

a. Validasi ahli media
b. Validasi ahli materi
c. Angket respon guru
d. Uji coba produk terhadap peserta didik

Sebagaimana dijelaskan lembar hasil validasi ahli media terdapat lampiran 4, lembar hasil validasi pertama ahli materi terdapat pada lampiran 2, lembar hasil validasi kedua ahli materi terdapat pada lampiran 3, lembar hasil angket respon guru terdapat pada lampiran 5, lembar wawancara terhadap guru terdapat pada lampiran 1, lembar uji coba produk terhadap peserta didik tahap 1 terdapat pada lampiran 7, dan lembar uji coba produk terhadap peserta didik tahap 2 terdapat pada lampiran 9.

E. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi pembelajaran di

Kelompok B1 PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur. Analisis data pada tahap identifikasi masalah tersebut menggunakan analisis deskriptif. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen angket, serta analisis data dari uji kelayakan oleh anak didik menggunakan instrumen wawancara terbatas yang telah disediakan pertanyaan-pertanyaan tertulis dan alternatif jawabannya. Teknik analisis data yang digunakan terhadap kualitas produk adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan media RUPIKA. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan disajikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran RUPIKA dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif: Data yang digunakan sebagai dasar untuk membuat dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan RUPIKA harus berasal dari: a) Saran dan wawancara dengan guru-guru dalam analisis kebutuhan. b) Data juga harus benar menurut ahli materi, ahli media, dan guru praktik. c) Selain itu, data harus sesuai dengan kriteria pembelajaran dan d) Logis berdasarkan penelitian.
2. Data kuantitatif: Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert atau disebut skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam sebuah survei.

Penelitian ini menggunakan dua metode analisis data utama, yaitu analisis kelayakan media dan analisis respon guru dan peserta didik sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1. Analisis Kelayakan Media

Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan. Data kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan rumus 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[39]

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

Semua data yang memenuhi kriteria tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran RUPIKA. Sehabis mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data ini diinterpretasikan ke dalam ketentuannya.

Sesuai rumusan tersebut jadi bisa dibuatkan tahapan kategori hasil penilaian dan persentase skala penilaiannya 100% ialah:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval (i) $= \frac{100\% - 0\%}{4}$

$= 25\%$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	25% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 24%	Kurang

2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang diperoleh pada angket guru kelas serta peserta didik pada media RUPIKA pada materi berhitung dianalisa memakai uji deskriptif persentase. Berikut rumus yang dipakai ialah:

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Sehabis mendapatkan hasil penilaian persentase kelayakan kemudian data ini diaplikasikan ke dalam ketentuannya.

Sesuai rumusan tersebut jadi bisa dibuatkan tingkat kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% ialah:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval (i) $= \frac{100\% - 0\%}{4}$

$= 25\%$

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

Tabel 3.2
Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	25% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 24%	Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Dalam penelitian ini alat peraga edukatif yang digunakan adalah Rumah Pintar Angka. Rumah Pintar Angka ialah media pembelajaran berbentuk rumah yang di atas atap nya terdapat *puzzle* angka 1-10, lalu di dalamnya terdapat bentuk-bentuk bangun geometri, dan samping kanan kiri ada penjumlahan/pengurangan dan huruf abjad. Permainan ini mengajarkan tentang berhitung, seperti mengenal angka 1-10, mengenal warna, membedakan bentuk bangun geometri, dan mengenal penjumlahan/ pengurangan. Melalui media Rumah Pintar Angka ini peneliti berharap agar anak-anak lebih tertarik.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Rumah Pintar Angka untuk anak usia dini ini dimulai dengan pengumpulan informasi tentang masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap awal ini memberi peneliti 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 5-6 tahun. Media pembelajaran ini disusun di dalam sebuah bahan ajar

berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur terkait dengan perkembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Deskripsi Hasil Pengembangan

Produk Awal Spesifikasi hasil produk "Pengembangan Media Rumah Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini". Yaitu sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

1) Alat: *Cutter*, penggaris, alas potong
2) Bahan: Kertas *hardboard* ketebalan 40, *stiker*, *double tape* ukuran 12 mm dan 24 mm, balok mainan susun

b. Penggunaan Media

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti hal nya menggunakan media biasanya.

1) Guru terlebih dahulu mengenalkan media RUPIKA
2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai apa yang terdapat pada media RUPIKA
3) Guru menjelaskan dan mengenalkan angka 1-10 dan mengajak anak berhitung bersama-sama sesuai dengan yang ada di atap.
4) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan dari media RUPIKA sesuai buku petunjuk

5) Guru mengawasi dan mengamati anak ketika sedang bermain dengan media RUPIKA

c. 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 PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur dengan mewawancarai guru dan memberikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Melalui pengembangan media Rumah Pintar Angka ini peneliti memiliki harapan lebih terhadap peningkatan pembelajaran di kelompok B1 anak dengan mengembangkan media permainan Rumah Pintar Angka.

2) *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk

media Rumah Pintar Angka yang akan peneliti kembangkan. Karena media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya. Rumah Pintar Angka dengan ukuran 30 X 30 cm, Rumah Pintar Angka berbentuk rumah permainan ini bisa dimainkan 1-4 orang atau lebih. Media permainan Rumah Pintar Angka dapat menjelaskan konsep geometri, konsep warna, konsep bilangan, konsep berhitung juga konsep kerjasama perorangan dalam team. Media pembelajaran Rumah Pintar Angka yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap lagi baik segi desain maupun isi.

5) *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 B1 dan dua puluh peserta didik kelompok B1.

6) *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 coba produk kepada guru kelompok B1 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 B1 akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelompok B1 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 Nihwan, M.Pd dan validator materi yaitu Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd. Proses validasi ahli media dilakukan satu kali dan validasi ahli materi dua 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
		1	2	3	4	
1.	**Aspek Kelayakan Isi**					
a.	Kualitas media RUPIKA sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.				√	
b.	Ketepatan media RUPIKA digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik.				√	
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi.				√	
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.				√	

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
2.	**Aspek Kelayakan Teknis**					
a.	Tampilan umum media menarik				√	
b.	Media mudah digunakan			√		
c.	Desain media baik teks, warna, dan gambar meliputi:					
	1) Ketepatan memilih huruf				√	
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf				√	
	3) Ketepatan pemilihan komposisi bentuk RUPIKA				√	
	4) Ketepatan pemilihan warna pada RUPIKA				√	
	5) Ketepatan ukuran Rupika			√		
	6) Kualitas tampilan Rupika jelas.				√	
	7) Keawetan (Kuat dan Tahan Lama)			√		
	8) Keamanan media untuk anak				√	
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.			√		
Jumlah Skor		**64**				

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

17 × 4 = 68

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

$$= \frac{64}{68} \times 100\%$$

$$= 94{,}11\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 64, sehingga persentase memperoleh nilai 94,11% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

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 4.2
Hasil Validasi Pertama oleh Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1.	**Aspek Kelayakan Isi**					
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				√	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				√	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.			√		
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.				√	
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				√	
2.	**Aspek Kelayakan Penyesuaian**					
a.	Kesesuaian ukuran RUPIKA			√		
b.	Kesesuaian RUPIKA dengan materi yang disajikan.				√	
3.	**Aspek Kelayakan Bahasa**					
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				√	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
4.	**Penyajian**					
a.	Gambar yang digunakan jelas			√		
b.	Huruf yang digunakan jelas				√	
c.	Warna yang digunakan menarik				√	
Jumlah Skor		**45**				

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

12 × 4 = 48

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

$$= \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$= 93{,}75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 45, sehingga persentase memperoleh nilai 93,75% dan termasuk kategori "Sangat layak". Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi 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 4.3 adalah hasil penilaian tahap kedua oleh ahli materi.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Kedua oleh Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1.	**Aspek kelayakan Isi**					
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				√	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				√	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.				√	
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses				√	

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	pembelajaran.					
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				√	
2.	**Aspek Kelayakan Penyesuaian**					
a.	Kesesuaian ukuran RUPIKA				√	
b.	Kesesuaian RUPIKA dengan materi yang disajikan.				√	
2.	**Aspek Kelayakan Bahasa**					
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				√	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
3.	**Penyajian**					
a.	Gambar yang digunakan jelas				√	
b.	Huruf yang digunakan jelas				√	
c.	Warna yang digunakan menarik				√	
Jumlah Skor		**48**				

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$12 \times 4 = 48$

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

$$= \frac{48}{48} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 48, sehingga persentase memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori “sangat layak”. Maka, produk media RUPIKA 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.

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 RUPIKA dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Produk diuji cobakan kepada guru wali kelas dan peserta didik di Kelompok B1 berjumlah 20 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media serta menganalisis efektivitas penggunaan media RUPIKA.

1. Hasil Uji Coba Angket Respon Guru

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak selanjutnya, produk diuji coba kepada guru kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Punggur. Dengan mengisi angket respon guru pada tanggal 21 Mei 2024 dengan cara mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil uji coba angket respon guru dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Uji Coba Angket Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran RUPIKA menarik.				√
2	Gambar dalam media pembelajaran RUPIKA dapat terlihat jelas.				√
3	Huruf dalam pembelajaran RIPIKA dapat terbaca dengan jelas.				√
4	Tampilan warna pada media RUPIKA yang digunakan menarik.				√
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti.				√
6	Media pembelajaran RUPIKA dapat digunakan secara individu.				√

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
7	Media pembelajaran RUPIKA dapat digunakan secara kelompok.				√
8	Media RUPIKA yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan anak.				√
9	Isi gambar RUPIKA disajikan dengan sederhana dan jelas.				√
10	Gambar pada RUPIKA ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				√
11	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak usia dini				√
12	Materi yang disajikan mudah dipahami anak				√
Jumlah Skor		**48**			

$12 \times 4 = 48$

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

$$= \frac{48}{48} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 48, sehingga persentase memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori “sangat layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat diuji coba ke peserta didik.

2. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

Produk yang telah melewati tahap uji validasi oleh ahli yang dinyatakan layak, selanjutnya diuji coba kepada guru kelompok B1 di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur telah dinyatakan

layak. Setelah itu, dilanjutkan uji coba kepada peserta didik Kelompok B1 yang berjumlah 20 Peserta didik.

a. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

Dengan lembar instrumen uji coba produk yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Abi	16	24
2	Abid	16	24
3	Azam	18	24
4	Adiba	12	24
5	Bhakti	18	24
6	Hanin	16	24
7	Ilham	13	24
8	Kinan	17	24
9	Nafira	12	24
10	Pradana	17	24
11	Raka	16	24
12	Rafa	17	24
13	Rana	16	24
14	Saqil	17	24
15	Syafira	13	24
16	Syafier	12	24
17	Yasmin	18	24
18	Yudis	17	24
19	Zaki	12	24
20	Zea	15	24
Total		**308**	**480**
Presentasi Skor		**64,16%**	

Keterangan:

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

$$= \frac{308}{480} \times 100\%$$

$$= 64{,}16\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 308, sehingga persentase skor anak dalam tahap perkembangan uji coba produk pada tahap 1 pada Hari Selasa, tanggal 14 Mei 2024 berjumlah 64,16%.

b. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik tahap II

Dengan lembar instrument uji coba produk yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I1

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Abi	24	24
2	Abid	24	24
3	Azam	24	24
4	Adiba	20	24
5	Bhakti	24	24
6	Hanin	24	24
7	Ilham	22	24
8	Kinan	24	24
9	Nafira	18	24
10	Pradana	24	24
11	Raka	24	24
12	Rafa	24	24
13	Rana	18	24
14	Saqil	24	24
15	Syafira	18	24
16	Syafier	18	24
17	Yasmin	24	24
18	Yudis	24	24
19	Zaki	24	24
20	Zea	24	24
Total		**450**	**480**
Presentasi Skor		**93,75%**	

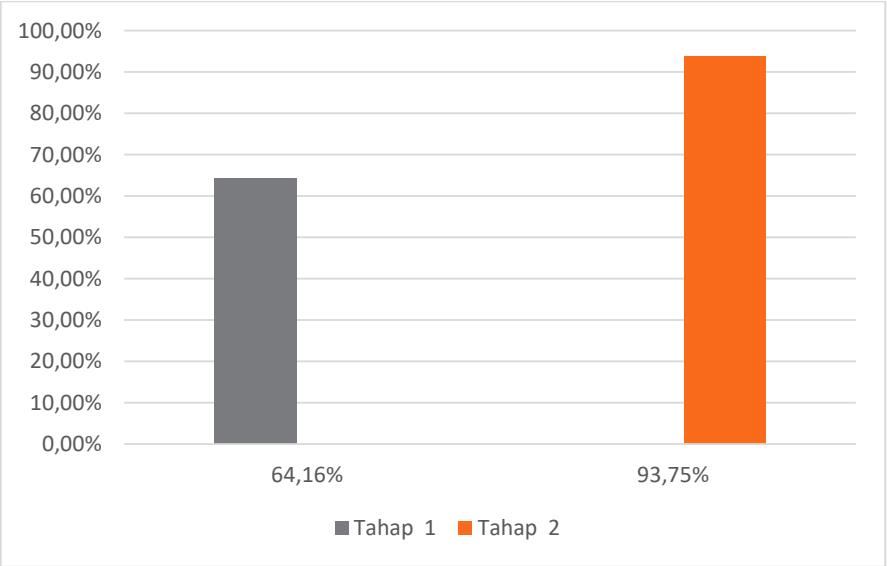
Keterangan:

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

$$= \frac{450}{480} \times 100\%$$

$$= 93{,}75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 450, sehingga persentase skor anak dalam tahap perkembangan uji coba produk terhadap peserta didik pada tahap 2 pada Hari Rabu, tanggal 15 Mei 2024 berjumlah 93,75%.



Gambar 4.1
Grafik Perkembangan Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 dan Tahap 2

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang Dilakukan Peneliti

Pengembangan Media Rumah Pintar Angka Dalam Pembelajaran Literasi Numerasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran rumah pintar angka yang peneliti sebut dengan RUPIKA, menganalisis kelayakan media rumah pintar angka untuk literasi numerasi anak usia dini pada ranah kemampuan berhitung, dan menganalisis efektivitas penggunaan media rumah pintar angka dalam aktivitas pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan sebutan *Research And Development* (R&D). Model yang dikembangkan mengadopsi dari model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 97,08% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk terhadap 20 peserta didik sebagai responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 78,96% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media rumah pintar angka yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam aktivitas pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun.

2. Judul Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak usia 5- 6 tahun terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang dipakai diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi aspek pembelajaran memperoleh skor 3,5 (kriteria baik), aspek isi 3,75 (kriteria baik), dan aspek tampilan memperoleh skor 4,17 (kriteria sangat baik), dan aspek pengguna 3,75 (kriteria baik). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media apron hitung sebagai media pembelajaran yang edukatif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak untuk mempermudah anak belajar pengenalan lambing bilangan dan berhitung.

3. Judul Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati Eki, Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu.

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif Komparatif, teknik deskriptif interaktif dengan deskripsi hasil analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka, pada pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71 %.

4. Judul Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Flanel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, lembar penilaian observasi kemampuan membaca permulaan anak dan lembar observasi guru Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan sebesar 26,6 dari pra siklus ke siklus I. Sebesar 20,1% dari siklus I ke siklus II, sebesar 26,6% dari siklus II ke siklus III. Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan membilang 1-10 hingga mencapai 93,3%. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa “penggunaan media papan flanel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015”.

Media rumah pintar angka yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:

Gambar 4.2
Media Rumah Pintar Angka

Media pembelajaran, dapat diartikan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik. Dengan demikian, media ini mendorong peserta didik untuk membuat proses belajar mereka sendiri.

C. 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 peneliti meliputi bahan dan alat pembuatan media yang masih kurang lengkap. Pada saat peneliti melaksanakan penelitian, masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri di kelas. Dari 20 peserta didik di Kelompok B1, masih ada beberapa yang sulit untuk fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dan masih butuh bantuan dalam menjawab, kemungkinan anak tersebut membutuhkan konsentrasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran RUPIKA untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana maka dapat disimpulkan: Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media RUPIKA 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*).

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran RUPIKA untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak. Penggunaan media permainan RUPIKA dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik di PAUD KB Puspa Kencana 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 64,16% meningkat pada pertemuan kedua sebesar 93,75%.

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 RUPIKA serta dapat dilakukan perbaikan kualitas gambar, warna, dan materi pembelajaran 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

Direktorat Sekolah Menengah Pertama. Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Ri, 2021.

Ekayani, Ni Luh Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, "*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2017.

Faizah S, et al. *Pentingnya Belajar Membaca Simbol Matematika*. Jombang: LPPM Unhasy, 2020.

Fadilah, Aisyah et al. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, Nomor. 2 Maret 2023.

Gerakan Literasi Nasional. Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Hasan, Muhammad et al., *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Komariah, Siti A., Yulianingsih, Y., & Kurnia, A. Hubungan Antara Kegiatan Bermain Make A Match Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 (2). 2021. https: //journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7082/3599.

Lubis, Mira Yanti. "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain," *Jurnal Ilmiah Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, volume 2, no. 1, (2019).

Lily, Netry Maria., Nurul Khotimah., Martheda Maarang. "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini". *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4, Nomor.1, Juli 2023.

Malapata Elisa, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Issue 1, 2019.

Mawikere dan Hura. "Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini, " *Journal*, Volume 1, Edisi 1, 2020.

Muqdamien dkk., “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Journal Intersections*, Volume 6, No.1, 2021.

Malapata, Elisa., Lanny Wijayaningsih. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3, Nomor. 1, 2019.

Mendikbud. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 146 Tahun 2014.” Permendiknas 2014.

Prawastiningtyas, Devita Philia. “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta” Skripsi. Dipublikasikan di repository Maret 2015.

Purwanto M. Ngalim, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

Ragil, Meilani, dan Akbar. “Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, “ Journal, Volume 4, No.2 (2020).

Sodik, M. Ali dan Siyoto, Sandu *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Sumarwoto, Vitalis Drajot. Damayanti, Lelly “*Pengaruh Media Cerita Bergambar”*. Jurnal Care, Vol. 03, No.2, Januari 2016.

Samura. *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya*, ttp, 2015.

Sari, E. S., & Pujiono, S. Budaya Literasi di Kalangan Mahasisa FBS UNY. LITERA, 2017.

Saputra. “Pendidikan Anak Pada Usia Dini, “Journal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, Volume 10, No.2, 2018.

Safitri, N.U.R.A., *Buku Siswa Senang Belajar Matematika Kelas IV Kurikulum 2013 (Prespekif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)*. Pendidikan, J. Madrasah, G., Tarbiyah, F., & Ilmu, 2021.

Suparti. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Flanel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, “ Skripsi. Dipublikasikan di repository Tahun 2015.

Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

Trisnawati, Eki. “Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu” Skripsi. Dipublikasikan di repository Tahun 2018.

Yuniarni, Desni dan Ermiati. “Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan”. Vol. 7, Nomor.1, 2023.

Wartisah, Tjitji. *Tematik-Saintifik Alat Komunikasi*. Jakarta: Erlangga, 2015.

Wiyani, Novan Ardy. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta, Gava Media, 2016.

Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar”. Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang, Nomor 5, Vol.2, Maret 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA

NAMA: NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud.

NIP:

SEKOLAH: PAUD KB PUSPA KENCANA PUNGGUR

HARI/TANGGAL: SENIN, 04 SEPTEMBER 2023.

1. **Berapa jumlah peserta didik di kelompok B1?**

   20 (DUA PULUH)

2. **Kurikulum apa yang digunakan di PAUD KB Puspa Kencana?**

   KURIKULUM MERDEKA

3. **Metode apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung?**

   1. Bercerita
   2. Tanya jawab
   3. Pemberian tugas atau PR
   4. Bermain peran

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

Jumlah APE sudah ada beberapa yang sesuai dengan pembelajaran, namun jumlah APE nya belum memadai

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

Buku majalah, Buku paket, Buku tulis

6. **Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran RUPIKA?**

Belum pernah

7. **Apakah ibu setuju dengan adanya media RUPIKA untuk pembelajaran di dalam kelas?**

setuju, karena ketika saudari Riesta melakukan penelitian di kelas saya peserta didik merasa senang dalam belajar mengenal angka

Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

LEMBAR HASIL VALIDASI PERTAMA AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

Nama Ahli :Revina Rizqiyani,M.Pd

NIDN :2030069301

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Hari/Tanggal : 6 Mei 2024

PetunjukPenggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda cheeklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
3. Skor 1: Kurang Layak
4. Skor 2: Cukup Layak
5. Skor 3: Layak
6. Skor 4: Sangat Layak
7. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
8. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	**Aspek Kelayakan Isi**					
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetisi inti dan kompetensi dasar.				✓	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				✓	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.			✓		Masukan spesifikasi lengkap
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.				✓	
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				✓	
2.	**Aspek Kelayakan Penyesuaian**					
a.	Kesesuaian ukuran RUPIKA			✓		Cari teori
b.	Kesesuaian RUPIKA dengan materi yang disajikan .				✓	
3.	**Aspek Kelayakan Bahasa**					
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				✓	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	**Penyajian**					
a.	Gambar yang digunakan jelas			✓		
b.	Huruf yang digunakan jelas				✓	
c.	Warna yang digunakan menarik				✓	
	Jumlah Skor					

B. Penskoran

Skor minimal : 12 .1 = 12

Skor maksimal : 12 .4 = 48

Presentasi skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM :Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

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

C. Kritik dan Saran

Perbaiki sesuai catatan dan masukan.

Metro, 6 - 5 - 2024

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo,M.Pd
NIP.199007152018011002

Validator Ahli Materi

Revina Rizqiyani,M.Pd
NIDN.2030069301

Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

LEMBAR HASIL VALIDASI KEDUA AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

Nama Ahli : Revina Rizqiyani,M.Pd

NIDN : 2030069301

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Hari/Tanggal : 7 Mei 2024

PetunjukPenggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda cheeklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
3. Skor 1: Kurang Layak
4. Skor 2: Cukup Layak
5. Skor 3: Layak
6. Skor 4: Sangat Layak
7. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
8. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	**Aspek Kelayakan Isi**					
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetisi inti dan kompetensi dasar.				✓	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				✓	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.				✓	
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.				✓	
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				✓	
2.	**Aspek Kelayakan Penyesuaian**					
a.	Kesesuaian ukuran RUPIKA				✓	
b.	Kesesuaian RUPIKA dengan materi yang disajikan .				✓	
3.	**Aspek Kelayakan Bahasa**					
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				✓	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	**Penyajian**					
a.	Gambar yang digunakan jelas				✓	
b.	Huruf yang digunakan jelas				✓	
c.	Warna yang digunakan menarik				✓	
	Jumlah Skor				✓	

B. Penskoran

Skor minimal : 12 .1 = 12

Skor maksimal : 12 .4 = 48

Presentasi skor sebagai berikut:

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM :Skor maksimal dari tes yang digunakan

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

Kriteria Penilaian

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

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Metro, 7 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Validator Ahli Materi

Edo Dwi Cahyo,M.Pd

NIP.199007152018011002

Revina Rizqiyani,M.Pd

NIDN.2030069301

Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media

LEMBAR HASIL VALIDASI PERTAMA AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

NamaAhli :Nihwan , M.Pd

NIP :199930222202012110 13

BidangKeahlian : Media

Hari/Tanggal : Sekam, 7 Mei 2024

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda cheeklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1: Kurang Layak
   Skor 2: Cukup Layak
   Skor 3: Layak
   Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	**Aspek Kelayakan Isi**					
a.	Kualitas media RUPIKA sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.				✓	
b.	Ketetapan media RUPIKA digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik.				✓	
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi.				✓	
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.				✓	
2.	**Aspek Kelayakan Teknis**					
a.	Tampilan umum media menarik				✓	
b.	Media mudah digunakan			✓		Perlu Aturan main
c.	Desain media baik teks, warna, dan gambar meliputi :					
	1) Ketepatan memilih huruf				✓	
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf				✓	
	3) Ketepatan pemilihan komposisi bentuk RUPIKA				✓	
	4) Ketepatan pemilihan warna pada RUPLIKA				✓	
	5) Ketepatan ukuran RUPIKA			✓		ukuran utar: tanggal kaya di perbanyak
	6) Kualitas tampilan RUPIKA jelas.				✓	
	7) Keawetan (Kuat dan Tahan Lama)			✓		
	8) Keamanan media untuk anak				✓	
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.			✓		dibuat lebih petunjuk bermain
	Jumlah Skor					

B. Penskoran

Skor minimal : 17.1 = 17

Skor maksimal : 17.4 = 68

Presentasi skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM :Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

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

C. Kritikdan Saran

Peletakan Desain ular tangga bisa dilepas pasang sehingga ular tangga bisa di desain lebih besar dan proporsional untuk media permainan anak berjumlah 3-4 anak.

Metro, 7 Mei 2024

DosenPembimbing

Validator Ahli Media

Edo Dwi Cahyo,M.Pd

NIP.199007152018011002

Nihwan,M.Pd

NIP.199930222202012110 13

Lampiran 5 Lembar Hasil Angket Respon Guru

LEMBAR HASIL ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

Nama Guru : Novi Jamiawati,S.Pd.Aud
Sekolah : PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR
Hari/Tanggal : 21 MEI 2024.

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda cheeklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1: Kurang Layak
   Skor 2: Cukup Layak
   Skor 3: Layak
   Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Rumah Pintar Angka (RUPIKA) bagi Anak Kelompok B1 di PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur saya ucapkan terimakasih

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran RUPIKA menarik.				✓
2	Gambar dalam media pembelajaran RUPIKA dapat terlihat jelas.				✓
3	Huruf dalam pembelajaran RIPIKA dapat terbaca dengan jelas.				✓
4	Tampilan warna pada media RUPIKA yang digunakan menarik.				✓
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti.				✓
6	Media pembelajaran RUPIKA dapat digunakan secara individu.				✓
7	Media pembelajaran RUPIKA dapat digunakan secara kelompok.				✓
8	Media RUPIKA yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan anak.				✓
9	Isi gambar RUPIKA disajikan dengan sederhana dan jalas.				✓
10	Gambar pada RUPIKA ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
11	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak usia dini				✓
12	Materi yang disajikan mudah dipahami anak				✓
	Jumlah Skor				

Lampiran 6 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1

Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

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

Hari/Tanggal: 14 Mei 2024
Responden: 20 Peserta Didik
Sekolah: PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Membilang banyak angka satu sampai dengan sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak angka pada atap rumah 1-10	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
		Anak dapat membilang angka pada atap sesuai dengan warnanya	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea			✔		
2	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan angka dengan lambang bilangan	Abi		✔			
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea			✔		
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin		✔			

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		yang paling besar (dari 1-10)	Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana		✔			
			Raka		✔			
			Rafa			✔		
			Rana		✔			
			Saqil		✔			
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis		✔			
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
3	Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada angka atap rumah	Abi			✔		
			Abid		✔			
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin		✔			
			Ilham		✔			
			Kinan		✔			
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka		✔			
			Rafa		✔			
			Rana		✔			
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
		Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada pada angka	Abi		✔			
			Abid		✔			
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		lambang bilangan yang ada pada angka atap rumah	Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
Total Keseluruhan				**308**				
Total Presentase				**64,16%**				

Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun 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)

Punggur, 15 Mei 2024

Validator Isntrumen

NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud

Lampiran 7 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1

Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

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

Hari/Tanggal: 14 Mei 2024
Responden: 20 Peserta Didik
Sekolah: PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Membilang banyak angka satu sampai dengan sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak angka pada atap rumah 1-10	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
		Anak dapat membilang angka pada atap sesuai dengan warnanya	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea			✔		
2	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan angka dengan lambang bilangan	Abi		✔			
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin			✔		
			Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka			✔		
			Rafa			✔		
			Rana			✔		
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea			✔		
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari yang paling kecil hingga	Abi			✔		
			Abid			✔		
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin		✔			

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		yang paling besar (dari 1-10)	Ilham		✔			
			Kinan			✔		
			Nafira		✔			
			Pradana		✔			
			Raka		✔			
			Rafa			✔		
			Rana		✔			
			Saqil		✔			
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis		✔			
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
3	Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada angka atap rumah	Abi			✔		
			Abid		✔			
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		
			Hanin		✔			
			Ilham		✔			
			Kinan		✔			
			Nafira		✔			
			Pradana			✔		
			Raka		✔			
			Rafa		✔			
			Rana		✔			
			Saqil			✔		
			Syafira		✔			
			Syafier		✔			
			Yasmin			✔		
			Yudis			✔		
			Zaki		✔			
			Zea		✔			
		Anak dapat menunjukan lambang bilangan yang ada pada angka	Abi		✔			
			Abid		✔			
			Azam			✔		
			Adiba		✔			
			Bhakti			✔		

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		lambang bilangan yang ada pada angka atap rumah	Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
Total Keseluruhan				**308**				
Total Presentase				**64,16%**				

Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun 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)

Punggur, 15 Mei 2024

Peneliti

RIESTA RAHMADIAN

Lampiran 8 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2

Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

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

Hari/Tanggal: 15 Mei 2024
Responden: 20 Peserta Didik
Sekolah: PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Membilang banyak angka satu sampai dengan sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak angka pada atap rumah 1-10	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham			✓		
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat membilang angka pada atap sesuai dengan warnanya	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba				✓	
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			Ilham			✓		
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
2	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan angka dengan lambang bilangan	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10)	Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
3	Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada angka atap rumah	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat menunjukan	Abi				✓	
			Abid				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		lambang bilangan yang ada pada angka atap rumah	Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
Total Keseluruhan				**450**				
Total Presentase				**93,75%**				

Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun 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)

Punggur, 15 Mei 2024

Validator Instrumen

Novi Jamiawati, SPd. Aud

Lampiran 9 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2

Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

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

Hari/Tanggal: 15 Mei 2024
Responden: 20 Peserta Didik
Sekolah: PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Membilang banyak angka satu sampai dengan sepuluh (1-10)	Anak dapat membilang banyak angka pada atap rumah 1-10	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham			✓		
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat membilang angka pada atap sesuai dengan warnanya	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba				✓	
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			Ilham			✓		
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
2	Mengenal konsep bilangan	Anak dapat menghubungkan angka dengan lambang bilangan	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat mengurutkan lambang bilangan dari	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		yang paling kecil hingga yang paling besar (dari 1-10)	Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
3	Mengenal lambang bilangan	Anak dapat mengenal lambang bilangan pada angka atap rumah	Abi				✓	
			Abid				✓	
			Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
		Anak dapat menunjukan	Abi				✓	
			Abid				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama	Tingkat Pencapaian				Keterangan
		lambang bilangan yang ada pada angka atap rumah	Azam				✓	
			Adiba			✓		
			Bhakti				✓	
			Hanin				✓	
			Ilham				✓	
			Kinan				✓	
			Nafira			✓		
			Pradana				✓	
			Raka				✓	
			Rafa				✓	
			Rana			✓		
			Saqil				✓	
			Syafira			✓		
			Syafier			✓		
			Yasmin				✓	
			Yudis				✓	
			Zaki				✓	
			Zea				✓	
Total Keseluruhan				**450**				
Total Presentase				**93,75%**				

Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun 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)

Punggur, 15 Mei 2024

Peneliti

RIESTA RAHMADIAN

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-5326/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	:	**RIESTA RAHMADIAN**
NPM	:	2001040027
Semester	:	7 (Tujuh)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

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, 19 November 2023
Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

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-4543/In.28/J/TL.01/09/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO
KECAMATAN PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	**RIESTA RAHMADIAN**
NPM	:	2001040027
Semester	:	7 (Tujuh)
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

untuk melakukan prasurvey di KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 September 2023
Ketua Jurusan,

Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Sidomulyo, 6 Oktober 2023

Nomor : 503/012/PAUD.P.K/X/2023
Lampiran : -
Perihal : **Balasan Izin Pra-Survey**
Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat permohonan izin Pra-Survey yang diajukan oleh :
Nama : **RIESTA RAHMADIAN**
NPM : 2001040027
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setujui untuk melaksanakan Penelitian pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR".**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana

UPTD SATUAN PENDIDIKAN PAUD PUSPA KENCANA

NOVI JAMIAWATI, S.Pd.

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-5811/In.28/D.1/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN
PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5812/In.28/D.1/TL.01/12/2023, tanggal 18 Desember 2023 atas nama saudara:

Nama	: **RIESTA RAHMADIAN**
NPM	: 2001040027
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 18 Desember 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Sidomulyo, 14 Mei 2024

Nomor: B-4543/In.28/J/TL.01/09/2023
Lampiran: -
Perihal: **Balasan Izin Research**
Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin Research yang diajukan oleh:

Nama	: **RIESTA RAHMADIAN**
NPM	: 2001040027
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setujui untuk melaksanakan Research pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR".**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
UPTD SATUAN PENDIDIKAN PAUD PUSPA KENCANA KEC. PUNGGUR

NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud
NUPTK. 6459749651300073

PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

SURAT KETERANGAN

No: 503/012/PAUD.P.K/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Jamiawati, S.Pd, Aud

NIP/NUPTK : 0459749651300073

Jabatan : Kepala PAUD KB Puspa Kencana Punggur

Menerangkan bahwa PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur telah menggunakan karya mahasiswa yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR" yang dibuat oleh RIESTA RAHMADIAN. 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 RIESTA RAHMADIAN 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.

Punggur, 14 Mei 2024
Kepala PAUD KB Puspa Kencana

NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud
NUPTK. 0459749651300073

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5812/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	:	**RIESTA RAHMADIAN**
NPM	:	2001040027
Semester	:	7 (Tujuh)
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survey di PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR".
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 : 18 Desember 2023

Mengetahui,
Pejabat Setempat

UPTD SATUAN PENDIDIKAN PAUD PUSPA KENCANA

Novi Jamiawati, S.Pd

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	:	Riesta Rahmadian
NPM	:	2001040027
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

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, 21 Mei 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.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-341/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024

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

Nama	: RIESTA RAHMADIAN
NPM	: 2001040027
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001040027

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, 21 Mei 2024
Kepala Perpustakaan

Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002

PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA (RUPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis Rumah Pintar Angka
    1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini
    2. Pengertian Media Teori Perkembangan Matematika
    3. Manfaat dan Fungsi Media

4. Pengertian Media Rumah Pintar Angka
5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Permainan RUPIKA
6. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini
7. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung

B. Kajian Studi Yang Relevan
C. Kerangka Berfikir

BAB III METODE 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 Respon 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 Poduk
B. Saran Pemanfaatan Produk

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Metro, 12 November 2023

Dosen Pembimbing	Mahasiswa Ybs.
Edo Dwi Cahyo, M.Pd.	**Riesta Rahmadian**
NIP. 199007152018011002	NPM.2001040027

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PINTAR ANGKA BAGI ANAK KELOMPOK B1 DI KB PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

1. Lembar Indokator Kemampuan Berhitung

Membilang banyak angka 1-10
Mengenal konsep bilangan
Mengenal lambang bilangan

1. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

Tabel 1

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif "Berfikir Simbolik" Usia 5-6 tahun	Membilang banyak angka satu sampai dengan sepuluh	1. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10
	Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat mengenal konsep bilangan angka 1-10 dengan media rumah pintar angka 2. Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 3. Anak dapat menunjukan urutan bilangan 1-10

	Mengenal lambang bilangan	1. Anak dapat menunjukan lambang bilangan 1-10 2. Anak dapat meniru lambang bilangan 1-10 3. Anak dapat memasangkan lambang bilangan di media rumah pintar angka dari 1-10

2. **Lembar Instrumen Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka**

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

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

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

Tabel 2

Lembar Instumen Penelitian
Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rumah Pintar Angka

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
	Membilang banyak angka 1-10	1. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10					
	Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat mengenal konsep bilangan angka 1-10 dengan media rumah pintar angka					
		2. Anak mengurutkan bilangan 1-10					
		3. Anak menunjukan urutan bilangan dari 1-10					

	Mengenal lambang bilangan	1. Anak dapat menujukan lambang bilangan 1-10					
		2. Anak meniru lambang bilangan 1-10					
		3.Anak dapat memasangkan lambang bilangan di media rumah pintar angka dari 1-10					

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

2. 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)

Lampiran 20 Foto Dokumentasi

Gambar 1. Peneliti sedang menjelaskan apa itu RUPIKA

Gambar 2. Peneliti sedang mengajarkan anak satu persatu cara bermain RUPIKA

Gambar 3. Anak diminta untuk maju berkelompok kedepan bermain RUPIKA

Gambar 4. Peneliti menjelaskan kembali cara bermain RUPIKA

Gambar 5 dan 6. Anak sedang bermain penjumlahan

Gambar 7 dan 8. Anak mengenal bentuk-bentuk geometri atau bangun ruang

Gambar 9 dan 10. Anak mengenal bentuk-bentuk geometri atau bangun ruang

Gambar 11 dan 12. Anak bermain RUPIKA

Gambar 13. Penyerahan Media RUPIKA kepada Kepala PAUD

RIWAYAT HIDUP

Riesta Rahmadian lahir di Kotagajah, 23 November 2001, tinggal bersama orangtua dan dibesarkan di Kotagajah Lampung Tengah. Penulis merupakan anak pertama dari Bapak Suyanto dan Ibu Suhartini dan memiliki satu saudara perempuan bernama Reffi Dwi Saputri yang sedang menempuh pendidikan di SD Negeri 2 Kotagajah. Penulis telah menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak di RA Darrul Falah Purworejo, pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD negeri 2 Kotagajah. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Kotagajah. Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Kotagajah. Penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dari Tahun 2020.