

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat mulai sejak lahir sampai usia enam tahun, diusia ini merupakan masa keemasan anak atau *golden age*, anak usia dini memiliki rentang usia yang berharga dibanding usia berikutnya.¹ Karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, jadi anak usia dini tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan dalam penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung secara berkesinambungan samapi akhir hayat.

Pada masa anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk memberikan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama. Agar tumbuh dan kembang anak usia dini berkembang secara optimal, perlu diperhatikan kesehatan dasar, gizi, dan pengembangan emosi secara intelektual.²

Anak merupakan anugrah dan amanah yang dititipkan oleh Allah SWT melalui orang tua kita, dengan hadirnya seorang anak didalam sebuah rumah tangga akan menambah kebahagiaan orang tua dan keluarga. Oleh karena itu hendaknya para orang tua atau keluarga banyak bersyukur kepada

¹ Paul Willis, 'The Golden Age', *On Record: Rock, Pop and the Written Word*, 2006, 35–45 <<https://doi.org/10.4324/9780203993026>>.

² Supiati, 'Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun', 2021.

Allah SWT yang sudah memberikan kebahagiaan dengan memeberikan keturunan atau anak yang menjadi pujaan hati dan kesayangan, sekaligus menjadi tumpuan harapan bagi kebahagiaan masa depan.³

Menurut para pendidik orang tua dan keluarga merupakan madrasah pertama bagi anak, secara kodrat ibu dan bapak diberikan anugrah oleh Allah SWT berupa naluri sebagai orang tua agar bisa memberikan pemeliharaan, penjagaan, dan pendidikan yang baik lahir maupun batin pada anak, supaya kelak nanti mereka dapat tumbuh sebagai anak-anak yang shalih dan shalihah yang senantiasa taat kepada Allah, berbakti kepada kedua orang tua dan berguna bagi sesamanya.

Orang tua menjadi penentu masa depan anak karena pada masa anak usia dini, anak akan mendapat arahan atau pendidikan dari orang tua. Jika orang tua mendidik anak dengan baik maka pertumbuhan dan perkembangan anak juga berkembang , begitu pula sebaliknya jika orang tua kurang dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan dengan baik maka hasilnya juga kurang baik pula. Di dalam al-qur'an surat Luqman ayat 13 dijelaskan tentang bagaimana mendidik anak sesuai ajaran islam, berikut adalah ayatnya:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “ – Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, diwaktu ia memberi pelajaran kepadanya: “ Hai anakku, janganlah kamu

³ M. Zubaedy, ‘Konsep Pendidikan Anak Menurut Al-Qur’an Surat Luqman Ayat 13-19’, *DIDAKTIKA :Jurnal Kependidikan*, 12.2 (2019), 135–50
<<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.182>>.

mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benarkezaliman yang besar”.⁴

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, setiap penduduk diharuskan mengikuti jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas. Guna mendukung kemajuan pendidikan di negara Indonesia, pemerintah mendirikan banyak lembaga pendidikan. Di Indonesia pendidikan anak usia dini dikenal dengan sebutan PAUD.⁵

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan pertama sebelum memasuki pendidikan dasar, yang mana ditujukan sebagai upaya pembinaan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal.⁶

Menurut Fitri, kualitas pendidikan di negara Indonesia masih mengalami penurunan yang disebabkan adanya beberapa masalah didalam sistem pendidikan, yang akan berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia. Misalnya seperti dalam sektor manajemen pendidikan yang

⁴ M. Zubaedy, ‘Konsep Pendidikan Anak Menurut Al-Qur’an Surat Luqman Ayat 13-19’, *DIDAKTIKA :Jurnal Kependidikan*, 12.2 (2019), 135–50 <<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.182>>.

⁵ Ruslige Juliarti Br.Silitonga Lige and others, ‘Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun’, *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.2 (2022), 210–23 <<https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>>.

⁶ Susi Maulida and Umi Kaidaro, ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok a Di Ra Ar Rohmah Pekukuhan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto’, *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.2 (2022), 241–49 <<https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.883>>.

semakin melemah, kemudian terjadinya kesenjangan dalam sarana dan prasarana pendidikan di daerah perkotaan dan pedesaan, kurangnya dukungan dari pemerintah, rendahnya kualitas sumber daya pendidik, dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran. Bahkan, sampai saat ini masih banyak lembaga pendidikan yang belum bisa memberikan pembelajaran yang bermakna pada siswa, hal ini dikarenakan berbagai masalah yang terjadi, seperti pada lembaga pendidikan anak usia dini problematikanya yaitu di dalam pembelajaran.⁷

Menurut Anam, proses pembelajaran pendidikan anak usia dini di lembaga masih banyak menggunakan pembelajaran yang monoton dan pembelajaran berorientasi pada guru, sehingga anak tidak memperhatikan guru dan anak mudah merasa cepat bosan serta kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengelola pembelajaran dan menghidupkan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kontekstual.⁸

Menurut UNESCO, pendidikan anak usia dini seharusnya menggunakan konsep bermain sambil belajar karena dunia bermain adalah dunia anak, maka sebagai pendidik diharuskan menguasai bagaimana cara merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek

⁷ Nisna Nursarofah, 'Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Merdeka Belajar', *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2022), 38–51 <<https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>>.

⁸ Nisna Nursarofah, 'Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Merdeka Belajar', *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2022), 38–51 <<https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>>.

perkembangan anak melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini. Sesungguhnya melalui sebuah permainan anak sedang melakukan proyek besarnya, yaitu sedang mengembangkan potensi kecerdasan, ketrampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadian peserta didik.⁹

Dengan adanya media atau alat bermain, permainan akan lebih bermakna dan menarik bagi anak. Alat Permainan Edukasi (APE) yang baik untuk anak yaitu bila terdapat unsur-unsur edukatif agar anak dapat mengoptimalkan kemampuannya. APE yang digunakan anak memerlukan standar keamanan dan keselamatan agar tidak menimbulkan efek yang kurang baik. Sekarang ini APE sudah banyak dijumpai di pasaran dengan bentuk, ragam, dan fungsi yang berbeda-beda. Akan tetapi, tidak semua APE yang beredar dan dijual di pasar tradisional maupun pasar modern aman untuk anak. Terkadang pemilihan cat pada APE juga kurang memperhatikan unsur kesehatan dan keamanan.¹⁰

Menurut Piaget, Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Pengetahuan anak akan terbentuk secara berangsur sejalan dengan anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada teori ini, anak diperkirakan memiliki kematangan secara kuantitas maupun kualitas berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaluinya. Perkembangan

⁹ Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti, 'Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini', *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, 1–68.

¹⁰ Leny Marinda, 'Piaget Dan Problematikanya', *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13.1 (2020), 116–52.

kognitif pada satu tahap merupakan lanjutan dari perkembangan kognitif tahap sebelumnya.¹¹

Neiser istilah *kognitive* berasal dari kata *kognition* atau *knowing* yang artinya mengetahui. Selanjutnya kata diartikan dengan kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan kosep ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta menggunakan daya ingat untuk menyelesaikan soal-soal sederhana.¹²

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak serta dapat memperoleh informasi dari hasil belajarnya, dapat menentukan memecahkan masalah, berpikir simbolik, berpikir logis, serta dapat mengenal huruf, konsep bilangan dan mampu mempresentasikan berbagai benda, imajinasi dalam bentuk gambargambar yang menarik.¹³ Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingannya dan orang lain.

Menurut Adityasari, pengembangan aritmatika anak usia dini mengarah pada kemampuan matematika anak. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik sebelum mengajarkan matematika pada anak usia

¹¹ Leny Marinda, 'Piaget Dan Problematikanya', *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13.1 (2020), 116–52.

¹² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*, 2016.

¹³ Mirta Haryani and Zahratul Qalbi, 'Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu', *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10.1 (2021), 6 <<https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>>.

dini yaitu: matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka, matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak, agar anak suka matematika pendidik tidak boleh takut pada matematika, belajar tidak harus dipisahkan dari bermain.¹⁴

Matematika atau berhitung merupakan pelajaran yang saling berkaitan erat dalam kehidupan manusia. Setiap hari, bahkan setiap menit orang pasti akan menggunakan matematika untuk belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik, tabel, berat, dan volume juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum, Masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam matematika khususnya dalam bidang mengenal angka, terutama dalam kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan benar. Hal ini terlihat ketika anak menjawab pertanyaan dari guru, seperti $5+7=..?$ anak masih kebingungan untuk menjawabnya.

Permasalahan lainnya yaitu kurangnya media pembelajaran atau permainan yang membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain., anak kurang fokus saat guru menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan tanpa menggunakan media pembelajaran, anak juga tidak bisa bermain langsung menggunakan permainan yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan

¹⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*.

¹⁵ Milliannoor, 'Upaya Mengembangkan Kognitif Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make a Match', *Jea*, 2.2 (2016), 95–109.

berhitung anak, karena dalam menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan pada anak sangat di butuhkan media pembelajaran yang mendukung.

Adapun penjelasan dari peneliti mengenai media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) yaitu: Penelitian ini mencoba mengembangkan kembali suatu produk yang sebelumnya yaitu Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol yang sudah pernah diteliti di Taman Kanak-Kanak Aba Simpang Tiga Pasaman Barat. Media sebelumnya memang menarik dan dapat mengembangkan kognitif anak, akan tetapi disini memiliki perbedaan antara media yang sebelumnya. Media sebelumnya menggunakan bahan dari tutup botol, sedangkan peneliti saat ini ingin mengembangkan kembali produk tersebut dengan bahan yang berbeda yaitu dari kayu triplek dan batok kelapa.¹⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Menurut Traindini, angka merupakan permainan simbolik yang akan di terapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Peneliti berharap melalui permainan Pantung ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menunjukkan benda-benda yang konkret, Pembelajaran dapat menyenangkan, tidak membosankan, dan sesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, sehingga anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas belajar anak lebih menyenangkan.

¹⁶ Eni Novita and Syahrul Ismet, 'Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol Di Taman Kanak- Kanak Aba Simpang Tiga Pasaman Barat', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5.2 (2018), 99–108 <<https://doi.org/10.24036/103744>>.

Kata Pantung (Papan Berhitung) berasal dari dua kata yaitu papan dan berhitung. Kata papan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kayu (batu, besi dan sebagainya) yang lebar dan tipis, sedangkan berhitung menurut KBBI yaitu mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya). Alawi, H juga berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang artinya keadaan, setelah mendapat awalan -ber akan berubah makna menjadi suatu kegiatan berhitung seperti menjumlahkan, mengurangi, membagi dan mengkalikan.¹⁷

Jadi media pembelajaran Pantung ini terbuat dari papan kayu dan batok kelapa (yang sudah dibentuk lingkaran, diberi cat warna-warni dan ada tulisan angka 1-20), yang mana angka pada batok kelapa akan dicocokkan pada angka yang terdapat pada papan. papan kayu yang sudah dicat dan terdapat angka mulai dari 1-20. Media Pantung dikemas dalam sebuah permainan untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, melalui media pembelajaran Pantung (Papan Behitung) anak diharapkan mampu mengenal angka dan dapat memahami cara berhitung dengan benar, karena permainan merupakan suatu aktivitas yang senangi anak, jadi anak tidak merasa bosan untuk melakukan suatu proses pembelajaran, sehingga permainan akan lebih bermakana.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin menyusun suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk Menstimulasi**

¹⁷ Universitas Jember, Fakultas Teknologi Pertanian, and Teknik Pertanian, *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember*, 2020.

**Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathul Ulum
Desa Kalicilik Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diulas maka rumusan masalah yang di ambil adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) yang digunakan untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dapat diperoleh tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan sebagai berikut:

1. mengetahui cara pengembangan dari Media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) yang digunakan di RA Fathul Ulum Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Dari penelitian yang dilakukan, adapun manfaat dari penelitian yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Peneliti berharap dengan media pembelajaran ini dapat menambah wawasan penulis tentang pengembangan media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) menjadi media yang berguna dalam proses belajar anak dan dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain sehingga menambah sumber yang didapat guna mengetahui tentang cara mengenalkan angka melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat Bagi Anak:

- a. Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
- b. Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.
- c. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
- d. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

3. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
- b. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

- c. Memberikan wawasan pada guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, khususnya melalui media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung).
- d. Diharapkan guru dapat menumbuhkan minat dan mengembangkan media pembelajaran lainnya.

4. Bagi Sekolah

- a. Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif.
- b. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- c. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan

Pada kesempatan kali ini peneliti tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) yaitu media pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) akan memudahkan anak untuk menerima pesan yang disampaikan oleh guru, media yang menarik akan memperkaya pengalaman belajar pada anak, bentuknya yang didesain 3D akan memudahkan anak dalam bermain sambil belajar.

Pada dasarnya, pendidikan anak usia dini akan mudah diterima anak melalui belajar dengan sesuatu yang konkret yaitu dimana anak dapat melihat, meraba sesuatu yang bisa mereka pelajari, akan tetapi kebanyakan dalam pembelajaran anak usia dini guru lebih sering memberikan LKA (Lembar

Kerja Anak) dimana hal tersebut jika terjadi berulang ulang akan menyebabkan anak merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar di RA Fathul Ulum Kalicilik lebih sering menggunakan LKA sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat merangsang perkembangan kognitif anak, terutama pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan media pembelajaran Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) ini terbuat dari papan kayu yang diberi lubang untuk menggantungkan batok kelapa yang ada lambang bilangannya, anak akan belajar berhitung menggunakan batok kelapa yang berbentuk lingkaran, media ini aman untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Di dalam media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) terdapat bahan dan warna yang menarik sehingga dapat menambah minat belajar anak untuk bermain sambil belajar. Selain itu media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) juga dibuat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pada anak sesuai tahapan usianya. Maka dari itu media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Yang dinamakan ruang lingkup adalah suatu batasan terhadap objek yang dituju oleh peneliti, sehingga penelitian dan pengembangan yang

dilakukan dirancang dengan rapi dan persiapan yang cukup matang. Untuk mencapai hal tersebut, berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Tingkat Capaian Perkembangan

Tingkat capaian perkembangan difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan adalah anak usia dini usia 5-6 tahun tepatnya ialah para peserta didik kelompok B RA Fathul Ulum desa Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro.

3. Pengukur Tingkat Capaian

Perkembangan Pengukuran pada tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum dilakukan melalui angket atau kuisioner.

G. Definisi Operasional

Pada tahap definisi operasional ini, kita dapat mengetahui keberhasilan produk yang akan dikembangkan yaitu media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, hal tersebut meliputi:

1. Pengaruh media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
2. Efektifitas media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

3. Kemampuan berhitung adalah tingkat kecerdasan anak yang ingin di stimulasi perkembangannya melalui pengembangan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) .

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian tentu dicantumkan dalam sebuah laporan penelitian. Karena dalam sebuah penelitian harus benar-benar murni dari peneliti yang menulis dan tidak mengambil plagiasi didalamnya. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathul Ulum Desa Kalicilik Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro”. Orisinalitas penelitian ini berisi penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum diperbarui oleh peneliti ini. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya:

Tabel 1.1 Peneliti Terdahulu

N o	Nama Penulis, Tahun	Judul	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Virida Mirantika, 2020	Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Talang Padang	R&D	Persamaan pada tujuan pembuatan produk, yaitu untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran	Perbedaannya terletak pada bahan dan alat pembuatannya

		Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur			
2	Apriliani Nurhasanah, 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini, di TK Ar-Rozaq 1 di Sabah Balau, Lampung Selatan	R&D	Persamaan pada tujuan pembuatan produk, yaitu untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran	Papan puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini
3	Irma Yulinda Maslich, 2016	Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi anak kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirono 104 Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta	R&D	untuk menghasilkan media yang layak untuk pembelajaran anak didik	Media yang dikembangkan mengacu pada Tema Empat Alat Komunikasi Semester 2 Kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirono
4	Siti Chodijah, Aryo Andri Nugroho, Iin Purnamasari, 2022	Pengembangan Media Tas Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di TKMNU Masyithoh 11 Keputran Semarang	R&D	Persamaan pada tujuan pembuatan produk, yaitu untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran	Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak
5	Suci Sutriana, 2021	Pengembangan Media Papimbar	R&D	Media Pembelajaran Sebagai	Untuk Mengembangkan Kemampuan

		(Papan Pintar Bergambar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung		Penunjang untuk Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran	Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun
--	--	--	--	--	---

Tabel 1.2
Penelitian Sekarang

No	Nama Penelitian dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan lingkungan Penelitian
1	Siti Nur Jannah	Pengembangan Media Pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathul Ulum Desa Kalicilik Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro	Anak Usia Dini, Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran, Media Pantung (Papan Berhitung)	R&D Model ADDIE

I. Sistematika Pembahasan

Dengan sistematika pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Fathul Ulum desa Kalicilik kecamatan Sukosewu kabupaten Bojonegoro memiliki sistem penulisan yaitu:

a. Bagian Awal

Bagian awal berisikan halam sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan dan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, abstract, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

b. Bagian Isi

Bab I berisikan pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, orisinalitas penelitian, dan definisi produk.

Bab II berisikan kaajian teori tentang pengembangan media pembelajaran Pantung (Papan Berhitung) sebagai media penyampai pesan pada anak-anak kelompok B di RA Fathul Ulum Kalicilik.

Bab III berisi metode penelitian dan pengembangan yang meliputi tentang desain penelitian, dan desain pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan serta teknik analisis data.

Bab IV berisi penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan, yaitu menjelaskan tentang penyajian data, temuan penelitian dan pengembangan.

Bab V berisi penutup yang menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

- c. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran

