

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan amanah bagi orang tua yang harus dididik dan diarahkan ke jalan yang benar. Pendidikan anak dimulai sejak masih dalam kandungan sebab masa-masa selanjutnya sangat ditentukan oleh masa anak dalam kandungan.¹ Semenjak dalam kandungan janin sudah melewati proses belajar. Janin sudah mulai bisa mendengar dengan jelas pada usia enam bulan dalam kandungan sehingga ia dapat menggerak-gerakkan tubuhnya sesuai dengan irama nada suara ibunya.²

Al-Qur'an adalah mukjizat yang telah Allah jamin kemurniannya hingga hari akhir kelak. Ada banyak kemuliaan dan kebaikan yang ada dalam Al-Qur'an, salah satunya adalah Al-Qur'an dapat merangsang otak anak dan meningkatkan intelegensinya. Hal ini disebabkan karena bacaan Al-Qur'an yang dibaca dengan tartil dan sesuai dengan *tajwidnya* memiliki frekuensi dan panjang gelombang yang mampu mempengaruhi otak secara positif dan mengembalikan keseimbangan dalam tubuh. Al-Qur'an memberikan pengaruh besar jika diperdengarkan kepada bayi.

Beberapa ayat Al-Qur'an yang dapat dijadikan dasar pentingnya pendidikan anak dalam kandungan:

¹ Mansur, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006).

² Ubes Nur Islam, *Mendidik Anak Dalam Kandungan Optimalisasi Potensi Anak Sejak Dini* (Jakarta: Gema Insani, 2004), hal. 2.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ... ﴿٦﴾

“Hai orang-orang yang beriman peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka, dimana (neraka) itu bahan bakunya berasal dari manusia dan batu-batuan....”(QS. Al-Tahrim{66}:6)

فَإِذَا سَوَّيْتُهُ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِنْ رُوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ ﴿٢٩﴾

“Maka apabila aku telah sempurnakan kejadiannya dan telah meniupkan ke dalamnya ruh (ciptaan)-Ku, maka tunduklah kamu kepadanya dengan sujud.” (QS. Al-Hijr {15}: 29)

Hadist riwayat Imam Muslim dari Ibnu Mas'ud:

اطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

“Carilah ilmu semenjak masa al-mahdi sampai liang lahat.”

Sebagaimana yang diajarkan dalam Islam, Allah SWT berfirman dalam surat Al-Maidah yang menyebutkan bahwa Ia akan meninggikan derajat mereka yang mencari ilmu karena ridha-Nya.

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Maidah ayat: 11).

Menyambung dari hadist sebelumnya, hadist berikut juga meriwayatkan bahwa siapa yang melakukan perjalanan dalam menuntut ilmu, maka jalannya pun akan di penuhi keberkahan. Sebagaimana bunyi hadist yang diriwayatkan Turmuzi:

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga pulang”.

Selain itu, menuntut ilmu sebagai amalan yang kekal, sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثَةٍ إِلَّا مِنْ صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ

Yang artinya: “Jika seorang manusia mati, maka terputuslah darinya amalnya kecuali dari tiga hal yaitu sedekah jariah atau ilmu yang diambil manfaatnya atau anak saleh yang mendoakannya (HR. Muslim no.1631).”

Anak usia dini ialah anak yang berada pada usia 0-6 tahun (UU Sisdiknas tahun 2003). Di masa tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan masa depan mereka atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*).³ Jadi, anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi dan kemampuan untuk

³ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 1.

mengembangkan kemampuannya seperti dalam mengembangkan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik kasar dan halus, sosial emosional, bahasa, dan kognitif.⁴ Masing-masing perkembangan tersebut saling berkaitan antara perkembangan satu dengan perkembangan yang lain.

Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan daya pikir dan daya ingat seseorang melalui pembelajaran yang aktif. Sedangkan Rini Hildiyani menyatakan perkembangan kognitif menurut piaget anak usia 3-4 tahun berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berfikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berfikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.⁵ Jadi, Perkembangan Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Berdasarkan pendapat Piaget di atas maka pentingnya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut: (a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (b) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (c) Agar anak memahami

⁴ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.3.

⁵ Sujiono dan Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hal. 8.

simbol-simbol yang berada didunia sekitarnya.⁶

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 9 November 2021 di KBIT Permata Hati Bojonegoro khususnya pada anak usia 3-4 tahun dengan jumlah 25 anak, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya, kemampuan anak mengenal angka 1-10 masih belum meningkat, hal ini ditandai dengan kurangnya respon anak ketika belajar mengenal angka, anak berhitung masih belum berurutan, masih ada anak yang belum bisa mengenal angka. Setelah diteliti, hal itu disebabkan oleh alat peraga yang sangat minim dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan. Jadi, guru di kelompok bermain KBIT Permata Hati Bojonegoro masih kurang menggunakan variasi media dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru setiap harinya hanya menulis angka, belum ada metode lain yang di terapkan pada anak saat pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 25 jumlah keseluruhan di kelas kelompok bermain, terlihat 20 anak masih kesulitan dalam memahami dan mengerjakan materi yang disampaikan oleh guru. Anak-anak tersebut masih kesulitan dalam mengenal angka dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dikarenakan masih kurangnya media yang mendukung serta membuat anak tertarik dan lebih mudah memahami materi serta mengerjakan tugas yang diberikan. Pada kegiatan

⁶ Sujiono, hal. 10.

pembelajaran berlangsung anak juga kurang aktif bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam.

Menurut Permendikbud no 137 tahun 2014 menyatakan “Tingkat pencapaian perkembangan *kognitif* anak usia 3-4 tahun adalah: (1) anak sudah mampu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, (2) menyebutkan bilangan 1-10.”⁷

Melihat permasalahan yang ada, peneliti ingin mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak menggunakan sebuah media permainan yaitu permainan *number cups*. Karena media permainan *number cups* merupakan media berupa cup yang bertuliskan angka dan di dalamnya terdapat aneka biji dan batu yang menarik untuk anak, serta permainan ini menitik beratkan pada penguasaan mengenal angka. Selain itu anak-anak juga merasa senang, karena mereka belajarnya sambil bermain, dan melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman dan ilmu baru sehingga dalam pembelajaran di PAUD guru perlu menciptakan lingkungan belajar dengan cara bermain sambil belajar. Jadi proses belajar anak sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan (media), karena alat permainan itu tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik

⁷ ‘Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tentang Standar Nasional PAUD’, 2014, Lampiran ssII, hal. 24.

aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni.⁸ Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif.

Menurut Hasnida media berfungsi sebagai: (1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak agar lebih baik, menarik dan jelas, (2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, (3) Memberikan kesempatan kepada anak memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan, (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.⁹

Dan selain itu kelebihan dari media permainan *number cups* ini pertama mudah dimainkan oleh anak, kedua permainan ini bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak sekaligus melatih motorik halus, ketiga

⁸ Rahmatia Rahmatia and others, 'Pengembangan Model Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6.1 (2021), hal. 50.

⁹ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), hal. 67.

dapat memberikan rasa senang dan sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diambil judul **“Pengembangan Media Permainan *Number Cups* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KBIT Permata Hati Bojonegoro”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan menjadi fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah kelayakan media permainan *number cups* yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KBIT Permata Hati Bojonegoro?
2. Bagaimanakah hasil penerapan penggunaan permainan *number cups* untuk kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KBIT Permata Hati Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media permainan *number cups* yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KBIT Permata Hati Bojonegoro.

2. Untuk mengetahui hasil penerapan penggunaan permianan *number cups* untuk kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KBIT Permata Hati Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan temuan-temuan dan pembahasan hasil penelitian dapat menjadi kontribusi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan pula dapat menjadi salah satu landasan ilmiah dalam memecahkan persoalan serupa dengan peningkatan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan hasilnya dapat menjadi bagian dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sarana dalam memberikan pelajaran yang meningkatkan antusias anak dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberi makna kerja sama antara guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media *number cups*.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk media permainan untuk anak usia dini kelompok bermain usia 3-4 tahun yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Produk media yang akan dikembangkan ini untuk membantu pendidik guna meningkatkan kemampuan anak untuk memahami angka. Produk yang akan dihasilkan ini ialah sebuah media permainan *number cups*, yakni media yang dapat mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di KBIT Permata Hati Bojonegoro pada anak kelompok bermain dengan usia 3-4 tahun dengan jumlah 25 anak.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan media *number cups* untuk pembelajaran mengenal angka pada anak

usia 3-4 tahun di KBIT Permata Hati Bojonegoro memiliki beberapa keterbatasan di antaranya:

- a) Wawancara dan observasi kebutuhan yang dilakukan di satu sekolah,
 - b) Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada pengenalan angka,
 - c) Uji coba pemakaian media *number cups* dilakukan secara terbatas,
 - d) Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan sederhana.
- Namun, kendala-kendala tersebut bukanlah menjadi penghalang bagi peneliti untuk melakukan penelitian.

G. Definisi Operasional

Sebelum peneliti menjelaskan lebih lanjut, peneliti menjelaskan judul penelitian ini dengan jelas agar dapat mudah dipahami, terarah dan tepat sasaran. Untuk itu perlu dikemukakan istilah-istilah judul yang perlu mendapat penjelasan secara rinci.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹⁰

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 25.

2. Media Permainan *Number Cups*

Media merupakan alat komunikasi, berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.¹¹ Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.¹² Gelas (*cups*) adalah wadah atau tempat untuk menyimpan aneka benda.¹³ Angka adalah suatu simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan.¹⁴ Jadi Media Permainan *Number Cups* adalah permainan dengan menggunakan media gelas (*cups*) yang bernomor dimana permainan ini meniti beratkan pada penguasaan berhitung yang dapat digunakan sebagai media pengenalan angka untuk anak usia dini melalui simbol atau lambang angka.

3. Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berfikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol (kata-kata, angka, gerak tubuh atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada dilingkungannya.

¹¹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016), hal. 5.

¹² Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1* Edisi Sebelas (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 205.

¹³ Ariwidiati, dkk., *Peranan Kemasan (Packing) dalam Meningkatkan Produk Usaha* (Klaten: Intan Pariwara, 2009), hal. 5.

¹⁴ Heriwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika* (Yogyakarta: Tugu Publisser, 2009), hal. 25.

4. Anak Usia 3-4

Anak usia 3-4 tahun berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berfikir dalam symbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berfikir dengan symbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.¹⁵

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Pertama, Penelitian relevan yang dilakukan oleh Rena Regina Balkis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun*". Rena Regina Balkis menjelaskan dimana pada kesimpulan akhirnya bahwa melalui media kartu angka bergambar ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media kartu angka bergambar sedangkan penelitian penulis menerapkan media *number cups*. Dan

¹⁵ Suyadi, hal. 2.

persamaanya sama-sama mengenalkan angka kepada anak. Alasan peneliti ingin memakai media *number cups* yaitu *number cups* merupakan permainan yang meniti beratkan pada penguasaan berhitung.¹⁶

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Desyarani dengan judul “*Pengembangan Media Numeric Stick dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun*”. Penelitian ini dilakukan di TK Cempaka kelompok B melalui permainan *Media Numeric Stick* ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian tersebut mempunyai perbedaan dan persamaan, perbedaannya penelitian sebelumnya menerapkan sebuah permainan *Numeric Stick* sedangkan penelitian peneliti menggunakan sebuah media *number cups*. Dan persamaannya dari media ini sama-sama mengenalkan angka dan variasi warna-warni dari angka tersebut.¹⁷

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Shylvie Indah Fazriaty dengan judul “*Pengembangan Media Big Book By Themes untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Kelompok B TK Harapan Kita Desa Citapen Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan*” IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, penelitian ini dilakukan pada tahun 2018. Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media *Big Book By Themes* dinyatakan layak

¹⁶ Rena Regina Balkis, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun’, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 8 (2019), hal. 2.

¹⁷ Desyarani Ayu, ‘Pengembangan Media Numeric Stick Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun’, *Jurnal PAUD Teratai*, vol. 8 (2019), hal. 2.

digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris anak usia dini. Kelayakan produk didapatkan dari hasil validasi ahli, validasi pada ahli materi diperoleh kriteria “layak” dengan persentase 95,83 %, validasi oleh ahli media persentasenya sebesar 86,36 %, hasil tersebut dalam kriteria “layak”. Uji coba dilakukan kepada kelompok B dengan jumlah 20 anak. Hasil dari pengamatan media menunjukkan bahwa media tersebut sangat menarik perhatian anak. Penelitian yang dilakukan sama-sama mengembangkan media yang dikembangkan untuk kebutuhan anak, namun perbedaannya yakni peneliti yang akan dilakukan akan lebih difokuskan pada pembelajaran matematika permulaan pada anak usia dini, subjek yang diteliti pun berbeda.¹⁸

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Sarinah dengan judul “*Pengembangan Media Apron Hitung dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang*”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Di dalam penelitiannya masalah yang ditemukan adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysi, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode

¹⁸ Shylvie Indah Fazriaty, ‘Pengembangan Media Big Book By Themes Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Harapan Kita Desa Citapen Kecamatan Jepara Kabupaten Kuningan’, Skripsi, 2018.

wawancara, metode angket dan metode dokumentasi. Instrumen penelitian ini berupa panduan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek kognitif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa dari validasi ahli materi dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi “sangat valid”, penilaian yang dilakukan oleh ahli media “sangat valid”, dan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada dua orang siswa “sangat valid”, dan uji coba kelompok besar pada sepuluh orang siswa “sangat valid”. Dengan demikian, pengembangan media *apron* hitung di desain sesuai karakteristik anak sehingga layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA. AL MADANI Kabupaten Kepahiang.

Kelima, Penelitian Resi Hamalia Putri dengan judul “*Pengembangan Media Tabung Angka untuk Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Anak di TK An-Nada Aceh Selatan*”. Penelitian skripsi ini dilakukan pada tahun 2020. Jenis penelitian yang dipakai yaitu *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis*) meliputi analisis kebutuhan, (*Design*) meliputi rancangan dalam membuat media, (*Development*) meliputi validasi ahli dan revisi produk, (*Implementation*) uji coba terbatas media tabung angka pada TK An- Nada Aceh Selatan dan pengisian angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak (*Evaluation*) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir.

Berdasarkan hasil analisis media tabung angka oleh ahli media memperoleh kategori sangat layak 4,67. Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat layak. Berdasarkan hasil analisis angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak menunjukkan bahwa media tabung angka yang digunakan dengan skor 85% sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media tabung angka sangat layak digunakan untuk kemampuan mengenal angka permulaan anak.

I. Sistematika Pembahasan

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran.

Pada bagian inti, terdiri dari bab I pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembnagkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

Pada bab II berisi kajian teori dan bab III metode penelitian dan pengembangan yang berisi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian dan

pengembangan, serta teknik analisis data. Dan di bab IV berisi hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan.

Bagian akhir di bab V penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

