

**PENGEMBANGAN BUKU AKTIVITAS MATEMATIKA (MATH ACTIVITY  
BOOK) DALAM MENGENALKAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK  
USIA DINI DI TK IT AL IHSAN KOTA LANGSA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DWI RANTI**

**NIM : 1062017003**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh**

**Gelar Sarjana Pendidikan**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN )**

**LANGSA**

**2022 M / 1443 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Sebagian  
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**Diajukan Oleh :**

**DWI RANTI**

**NIM : 1062017003**

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Program Srata Satu (S-1)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

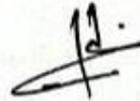
**Disetujui Oleh**

**Pembimbing Pertama**



**Faisal, S. Pd, M. Pd  
NIP. 1986006 201503 1 008**

**Pembimbing Kedua**



**Syarfina, M. Pd  
NIP. 19900612 201903 2 008**

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**



**Dr. Zainal Abidin, MA  
NIP. 19750603 200801 1 009**

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Ranti  
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 18 Agustus 1999  
NIM : 1062017003  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Alamat : Jln. Mesjid Dusun Utama Desa Paya Bujuk  
Tunong Lor.c, Langsa Baro, Kota Langsa

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Anak Usia Dini di Tk It Al Ihsan Kota Langsa**" adalah benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa , 11 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan



**Dwi Ranti**

**NIM : 1062017003**

## ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) dalam mengenalkan konsep bilangan yang layak untuk pendiidkan anak usia dini di TK IT Al Ihsan Kota Langsa.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, penyempuarnaan prosduk hasil uji coba lapangan utama, uji coba pelaksanaan operasional, penyempurnaan produk akhir. Produk diuji cobakan kepada anak didik melalui validasi ahli yaitu uji coba lapangan awal kepada 3 anak, uji coba lapangan utama kepada 6 anak dan uji coba pelaksanaan operasional kepada 15 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan anak didik Kelompok B sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan persentase 86,66% termasuk dalam kategori sangat baik/layak, penilaian ahli media dengan persentase 82% termasuk kategori sangat baik/layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 80% dengan kategori valid/layak, uji coba lapangan awal mendapatkan presentase skor 94,35% termasuk dalam kategori layak, uji coba lapangan utama mendapatkan presentase 95,12% termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 97,53% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini di TK IT Al Ihsan layak digunakan. Selain mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini media Buku Aktivitas Matematika juga dapat mengembangkan minat serta motivasi anak dalam pembelajaran matematika dasar.

Kata Kunci: Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*), Konsep Bilangan, Kelompok B Taman Kanak-kanak

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Anak Usia Dini di TK IT Al Ihsan Kota Langsa”**. Skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis lewat doa dan dukungan semangat sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus, ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Zainal Abidin, MA, beserta jajarannya yang telah membekali penulis dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Ibu Rita Mahriza, MS yang telah membekali penulis ilmu-ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
4. Pembimbing Akademik Ibu Nurasma, M. Pd.I yang telah membimbing Proposal Skripsi

5. Pembimbing Pertama Bapak Faisal, M. Pd yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan dengan tulus dan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Pembimbing kedua Ibu Syarfina M. Pd yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan dengan tulus dan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
7. Seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
8. Ketua Yayasan TK IT Al Ihsan Ibu Yenice Rahman M, Pd dan seluruh pendidik yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Orang Tua Tercinta Bapak Ishak, dan Ibu Nurasih yang tidak lelahnya dalam mendo'akan serta selalu mengingatkan, memberikan dukungan, semangat serta materi.
10. Jumarni Hidayatul Ajra, Hesti Ramadhani, Siti Mawan, Frizke Natari Efendi, serta teman-teman angkatan 2017 khususnya unit 1 yang telah membantu dan selalu direpotkan.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, semua ini karena keterbatasan penulis. Semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca nantinya. *Aamiin Ya Rabbal Alamiin*

Langsa, Januari 2022  
Penulis

Dwi Ranti  
NIM : 1062017003

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pematasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi produk .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Definisi Operasional .....	10
I. Penelitian yang Relevan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2. Fungsi dan Tujuan PAUD .....	15
B. Matematika Anak Usia Dini.....	16
1. Pengertian Matematika.....	16
2. Pengertian Konsep Bilangan .....	18
3. Pengenalan Konsep Bilangan TK Kelompok B .....	18
4. Media untuk Mengenalkan Konsep Bilangan .....	21
C. Media Pembelajaran .....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	23
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	25
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	26

D. Pengembangan Media Buku Aktivitas Matematika.....	28
1. Pengertian Media Buku Aktivitas Matematika .....	28
2. Karakteristik dan Komponen Media MAB.....	30
3. Pengembangan Buku Aktivitas Matematika.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Model Pengembangan .....	37
C. Prosedur Pengembangan .....	38
D. Uji Coba.....	43
E. Metode Pengumpulan Data .....	45
F. Instrumen Penelitian.....	47
G. Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan. ....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran-saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket untu Ahli Materi .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 3.3 Kis-kisi Angket untuk Ahli Bahasa .....</b>	<b>49</b>
<b>Tebel 3.4 Kisi-kisi Angket Pengenalan Konsep Bilangan .....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Observasi Uji Coba Lapangan.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan media Pembelajaran .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil uji Coba Operasional .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1 Langkah-langkah Siklus Penelitian dan Pengembangan.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 4.1 Cover .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.2 Halaman 1 dan 2 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.3 Halaman 3 dan 4 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.4 Halaman 5 dan 6 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.5 Halaman 7 dan 8 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.6 Halaman 9 dan 10 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.7 Halaman 11 dan 12 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.8 Halaman 13 dan 14 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.9 Pembuatan Pola Halaman Buku .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.10 Alat yang Digunakan .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.11 Cover Sebelum Revisi.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.12 Cover Setelah Revisi .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.13 Sebelum Revisi .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.14 Sesudah Revisi.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.15 Sebelum Revisi .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.16 Sesudah Revisi.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.17 Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Awal, Uji Coba Lapangan Utama, Uji Coba Operasional.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lembar Instrumen Kebutuhan.....</b>	<b>86</b>
<b>Lembar Instrumen Wawancara Setelah Penelitian.....</b>	<b>88</b>
<b>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....</b>	<b>89</b>
<b>Lembar Pedoman Observasi.....</b>	<b>99</b>
<b>Hasil Validasi Ahli Materi.....</b>	<b>101</b>
<b>Hasil Validasi Ahli Media.....</b>	<b>104</b>
<b>Hasil Validasi Ahli Bahasa .....</b>	<b>107</b>
<b>Dokumentasi Kegiatan .....</b>	<b>109</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini di taman kanak-kanak berfungsi sebagai fasilitas dalam pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dari semua aspek perkembangan. Anderson mengatakan *“Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality”*.<sup>1</sup> Artinya Pendidikan anak usia dini bertumpu pada sejumlah pertimbangan yang bertujuan memberikan peluang bagi perkembangan kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan dan juga mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak seperti: aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan nilai agama moral. Pendidikan taman kanak-kanak juga menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, menyajikan iklim yang bermakna dan hangat seperti yang ada di lingkungan keluarga.

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak haruslah mengutamakan bermain yang menyenangkan. Hal itu dikarenakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain maka dari itu kegiatan belajar pun harus disajikan dalam suasana bermain sambil belajar atau belajar sembari bermain. Melalui bermain tanpa

---

<sup>1</sup> Masitoh, *Pendekatan belajar Aktif di taman kanak-kanak*, (Jakarta: departemen pendidikan nasional,2005), hlm.2.

disadari anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dengan cara yang mudah. Pada kenyataannya, yang terlihat pada zaman sekarang masih ada orang tua yang memberikan materi pelajaran tanpa melalui kegiatan bermain tetapi lebih bersifat akademik tanpa menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga membuat materi pembelajaran tersebut menjadi membosankan. Masih ada orang tua yang mengajarkan konsep bilangan kepada anak menggunakan cara yang praktis tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal itu merupakan fenomena yang sangat khas terutama di Indonesia sendiri.

Mengajarkan Matematika pada anak usia dini bukanlah hal yang salah tetapi dalam hal ini perlu dikemas secara sederhana dan menyenangkan agar anak dapat menerima dan memahaminya. Pada bidang pengembangan kognitif akan menjadi kurang lengkap tanpa adanya pengenalan konsep matematika sederhana. Hal tersebut disebabkan karena matematika sebagai aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak, untuk dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah dan mengelompokkan serta persiapan pengembangan kemampuan berpikir. Slamet Suyanto juga menekankan bahwa fungsi utama matematika yang dialami pada anak usia dini ialah dapat mengembangkan perkembangan dan kecerdasan anak dengan merangsang otak untuk berpikir tentang matematika dan logika.

Berdasarkan fungsi dan manfaat diatas pengenalan konsep matematika/ bilangan pada anak usia dini dirasa menjadi hal yang sangat perlu diajarkan.

Selain membilang benda 1-10, menyebutkan jumlah benda, pengenalan matematika sederhana pada anak juga meliputi membandingkan jumlah benda serta korespondensi antara simbol angka dengan objek. Memahami konsep bilangan menjadi sangat penting karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya. Untuk mengenalkan hal itu semua tentunya diperlukannya berbagai media-media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat penyampaian materi pengenalan konsep bilangan masih bersifat akademik. Sebagian guru masih menggunakan metode menghafal saja tanpa mengetahui makna dari bilangan-bilangan tersebut. Hal itu membuat ketidaktarikan anak dalam pembelajaran matematika yang ditunjukkan perilaku anak. Beberapa anak terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan pembelajaran dan penjelasan dari pendidik, serta ada anak yang bermain sendiri.

Suasana terlihat berbeda ketika guru mengenalkan konsep bilangan dengan menulis beberapa gambar di papan tulis. Sebagian besar anak menunjukkan ketertarikannya untuk memperhatikan gambar tersebut. Anak terlihat sangat penasaran ketika guru sedang menggambar dipapan tulis. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap mereka yang menebak-nebak saat guru sedang menggambar. Sehingga dalam hal ini perhatian anak terpusat pada gambar yang ada dipapan tulis. Antusias anak pun terlihat saat guru meminta anak untuk menjawab jumlah gambar. Meski tidak semua anak tetapi terlihat beberapa anak yang berebut menjawab dengan mengacungkan jari.

Berangkat dari permasalahan ini peneliti ingin mencari solusi dalam menangani permasalahan yang telah diungkapkan diatas. Perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Hal tersebut juga mengacu pada teori Piaget, yang mengatakan bahwa anak-anak tidak dapat berpikir Abstrak, tetapi masih berfikir pra-operasional menuju konkret. Untuk itu dalam pengenalan konsep bilangan yang bersifat abstrak maka peneliti lebih menekankan pada menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media Belajar memiliki pengaruh besar dalam memusatkan Perhatian anak. Melalui penggunaan media pembelajaran anak akan tertarik dengan apa yang akan dipelajari, sehingga apa yang akan disampaikan akan mudah ditangkap oleh anak.<sup>2</sup> Semua itu diperkuat oleh sudut pandang Slamet Suyanto yang mengatakan bahwa untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus memperhatikan materi yang di pelajari, jika pembelajaran bukan perhatian siswa, maka Kebosanan akan muncul, dan anak tidak lagi suka belajar.<sup>3</sup>

Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, peneliti menemukan banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan. Untuk itu peneliti berusaha mencari media yang paling efektif dalam mengenalkan Konsep bilangan dengan mencobakannya langsung pada anak. Media pembelajaran yang dicobakan peneliti adalah kantong angka, kartu bergambar, maze, puzzle, manik-manik angka, smart tree, dan tombol

---

<sup>2</sup> Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), hlm. 1-3.

<sup>3</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini...58*.

angka. Dari hasil observasi ujicoba tersebut ternyata media yang paling diminati anak adalah Kantong angka, puzzle, maze, tombol angka, manik-manik angka dan smart tree. Berangkat dari hasil observasi inilah peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memadukan semua media tersebut. Agar lebih efektif dan efisien peneliti memilih menggabungkan semua media tersebut menjadi sebuah media buku aktivitas matematika.

Media buku aktivitas matematika yang dikembangkan peneliti bernama "*Math Activity Book*" yang berasal dari bahasa Inggris *book* berarti buku sedangkan *math activity* adalah aktivitas matematika. Buku ini akan menyajikan beberapa tahapan. Tahap pertama anak akan di tuntut untuk dapat menyebutkan dan membilang jumlah benda dengan menggunakan media kantong angka. Tahap kedua anak akan dikenalkan pada korespondensi objek dengan simbol menggunakan permainan maze serta membandingkan jumlah benda menggunakan puzzle angka. Barulah pada tahap yang ketiga anak akan dikenalkan operasi penjumlahan sederhana menggunakan media gambar atau kartu angka. Media gambar ini akan menyediakan beberapa permainan yang dapat merangsang dan menambah daya tarik anak. Permainan tersebut salah satunya adalah permainan manik-manik angka yang bertujuan untuk merangsang pengenalan operasi penjumlahan. Media ini juga akan memadukan berapa manik-manik dan warna yang menarik sehingga harapannya perhatian anak terpusat pada media ini.

Penelitian dalam bentuk pengembangan media telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Ulfah yang mengembangkan media Box of Number untuk pembelajaran matematika. Namun fokus subjeknya dilakukan pada anak

usia 4-5 tahun.<sup>4</sup> Begitu pula dengan pengembangan media permainan table ball yang dilakukan oleh Dewi sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di kota Pekanbaru.<sup>5</sup> Selain itu, penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka dalam mengembangkan media juga dilakukan oleh Devi.<sup>6</sup> Penelitian tersebut ditujukan kepada guru-guru PAUD yang diharapkan nantinya dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya yang mengenai konsep bilangan.

Penelitian ini bermaksud mengembangkan media yang mempermudah anak mengenalkan konsep bilangan dengan media "*Math Activity Book*". Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul "**Pengembangan Buku Aktivitas Matematika (*Math Activity Book*) dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini di TK IT Al Ihsan**"

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pengenalan konsep bilangan di Taman Kanak-kanak masih bersifat abstrak, sehingga anak kesulitan dalam memahaminya

---

<sup>4</sup> Maulidya Ulfah, *Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun*, (Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol 5 No 2), hlm. 151.

<sup>5</sup> Herma Dewi, *Pengembangan Media Table Ball untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*, (JRPP, Vol 3 No 2), hlm. 395.

<sup>6</sup> Intan Arsi Devi, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Ilmiah Pendidikan profesi Guru, Vol 2 No 3, hlm. 258.

2. Keterbatasan media pengenalan konsep bilangan yang dimiliki sekolah, sehingga guru jarang sekali menggunakan media dalam pembelajaran

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mengkaji tentang Pengembangan Buku Aktivitas Matematika dalam Pengenalan Konsep Bilangan yang layak untuk anak usia dini.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK IT Al Ihsan.
3. Penelitian ini berupa media buku aktivitas matematika yang diberi nama “*Math Activity Book*”

### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan buku aktivitas matematika “*Math Activity Book*” dalam mengenalkan konsep bilangan yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan buku aktivitas matematika “*Math Activity Book*” dalam mengenalkan konsep bilangan yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini.

### **F. Spesifikasi Produk Math Activity Book**

Buku aktivitas matematika merupakan sebuah media berupa buku yang dimana bertujuan untuk mengenalkan Konsep bilangan pada anak Taman Kanak-kanak kelompok B. Untuk spesifikasi dari buku ini adalah sebagai berikut:

1. Buku aktivitas matematika atau “*Math Activity Book*” ini terdiri dari beberapa permainan dan juga beberapa media yang di gabungkan menjadi satu.
2. Buku aktivitas matematika atau “*Math Activity Book*” ini terbuat dari kain fanel yang berwarna-warni
3. Buku ini terdiri dari 12 halaman yang dimana berisi 2 halaman tentang menyebutkan dan membilang jumlah angka, 2 halaman tentang membandingkan jumlah benda, 2 halaman permainan menghubungkan angka, 4 halaman mengenalkan operasi penjumlahan sederhana, 4 halaman mengenal cara menulis angka latin dan arab.
4. Buku ini dibuat menggunakan kain fanel dengan ukuran sampul ukuran 23cm x 24cm dan dengan ketebalan buku sekitar 1,5cm.

5. Buku ini dapat digunakan dalam setiap model pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan panduan guru sebagai fasilitator di sekolah dan pendamping di luar sekolah.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan Buku aktivitas matematika memiliki manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

“Buku aktivitas matematika ini merupakan sebuah media grafis yang memperkaya temuan bidang media grafis dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan adanya media ini diharapkan anak dapat dengan mudah dalam memahami matematika sederhana khususnya konsep bilangan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu memperbanyak ragam media buku yang ada di Taman Kanak-kanak dan juga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Melalui media/buku ini diharapkan akan timbul rasa senang dan mudah dalam memahami matematika sederhana khususnya konsep bilangan. Sehingga dalam hal ini minat dan rasa keingin tahuan anak terhadap matematika akan meningkat.

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

Memperbaiki kualitas pembelajaran matematika khususnya konsep bilangan Sehingga mendorong guru agar lebih kreatif dan aktif untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mengajar.

c. Bagi Sekolah

Menjadi alternatif media pembelajaran bagi pihak sekolah untuk memberikan motivasi dan dorongan kepada pendidik untuk lebih aktif dalam membuat dan menggunakan media dalam setiap pembelajaran.

## **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kemungkinan terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B Usia 5-6 Tahun

Anak Taman Kanak-kanak adalah anak yang berada pada jenjang pendidikan anak usia dini yang berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Tetapi dalam penelitian ini difokuskan pada anak usia kelompok B yaitu berada pada rentang usia 5 sampai 6 tahun.

2. Konsep Bilangan

Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari membilang, menyebutkan jumlah benda, membandingkan jumlah benda dan korespondensi serta penjumlahan sederhana.

### 3. Media Buku Aktivitas Matematika

Media buku aktivitas matematika merupakan sebuah media yang berbentuk buku yang dimana dalam pengembangannya bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok B. Buku aktivitas matematika adalah lembaran kain fanel yang dihiasi gambar yang didalamnya berisi ilmu tentang bilangan dan prosedur operasional. Buku aktivitas matematika yang dikembangkan peneliti bernama "*Math Activity book*". "*Math activity book*" ini berasal dari gabungan kata yaitu *Math* yang berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti Matematika, sedangkan *Activity book* merupakan arti dari buku aktivitas. Selain pengenalan konsep bilangan didalam buku ini juga terdapat pengenalan konsep penjumlahan. Dalam penyampaian materi, buku ini dibuat dengan olahan gambar dan warna yang menarik. Selain itu dalam penyajiannya pun dibuat sederhana dan menyenangkan mungkin. Didalam buku ini juga ditambahkan beberapa permainan sederhana yang bertujuan untuk mengasah kembali terhadap materi yang telah dipelajari pada setiap tahapannya.

#### **I. Penelitian Yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dhea telah melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang

Bilangan pada kelompok B.” Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Yuzriza. Persamaannya yaitu sama – sama mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini yaitu anak kelompok B. Sedangkan perbedaannya antara lain produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya menghasilkan prodek berupa papan flanel, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa media buku. Selain itu lokasi yang digunakan pada saat penelitian pun berbeda.

2. Wahyu Erna dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Congklak Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun” Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantara persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu mengembangkan media congklak sedangkan penelitian ini mengembangkan media buku. Selain itu, subjek penelitian terdahulu dengan penelitian ini berbeda.
3. Maria Enjelina Tai dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media Kartu Angka untuk Melatih Kemamluan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini” Pada penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti

diantara persamaannya yaitu sama- sama menggunakan penelitian pengembangan dan sama-sama meningkatkan konsep bilangan ataupun lambangan bilangan. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu mengembangkan media Kartu angka bergambar sedangkan penelitian ini mengembangkan media buku.

4. Maulidya Ulfah dalam Penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun” Pada penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama mengembangkan sebuah media buku. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu subjek yang digunakan berbeda, pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan yaitu usia 4-5 tahun sedangkan subjek pada penelitian ini yaitu usia 5-6 tahun.
5. Herma Dewi telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Table Ball untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun”. Dalam penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama-sama mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pengembangan dari Robert Maribe Branch sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari Borg and Gall.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

##### 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>7</sup> Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. Menurut Bihler dan Swonman, pendidikan anak

---

<sup>7</sup> Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), hlm. 111.

usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (kemampuan berpikir, kreativitas, Kecerdasan emosional, kecerdasan mental), sosialemosional (sikap dan Perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap perkembangan anak usia dini.<sup>8</sup>

## 2. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Manajemen dan penyelenggaraan Pendidikan, menyebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak dengan menggunakan cara yang terbaik untuk membentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.<sup>9</sup>

Menurut Sujiono tujuan pendidikan anak usia dini , sebagai berikut:

- a) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.

---

<sup>8</sup> Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*, Jakarta: Amzah, 2018, hlm.5.

<sup>9</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm.14.

- b) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- c) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- f) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.<sup>10</sup>

## **B. Matematika Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Matematika**

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang

---

<sup>10</sup> Sujiono, Y. N, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm. 42.

akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Selain itu saat akan pergi kita perlu mengingat arah jalan dan tempat yang akan didatangi, berapa lama jauhnya, serta memilih jalan yang lebih cepat sampai ditujuan, dll.

Matematika berasal dari Bahasa Latin *manthanein* atau *mathemata* yang diartikan belajar atau yang dipelajari. Dalam Bahasa Yunani, “*mathematike*” yang berarti mempelajari berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu.<sup>11</sup> Menurut Sujono, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan beliau mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan.<sup>12</sup> Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dalam bilangan. Abdulah Halim Fatani menambahkan bahwa matematika adalah kumpulan angka-angka dan perhitungan yang merupakan bagian dari hidup manusia.<sup>13</sup> Heruman lebih menekankan bahwa matematika adalah pembelajaran pada konsep-konsep dasar dengan mengenal jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Syafdaningsih, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 1.

<sup>12</sup> Abdul Halim Fatani, *Matematika hakikat & logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hlm. 19.

<sup>13</sup> Ibid. hlm. 24.

<sup>14</sup> Heruman, *Model pembelajaran matematika*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 2.

Banyak sekali penjabaran pengertian matematika dari beberapa ahli yang telah disebutkan di atas. Sehingga dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan simbol-simbol angka/bilangan untuk membantu dalam mengerjakan suatu pemecahan masalah.

## 2. Pengertian Konsep Bilangan

Menurut Ramaini, konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun lambang bilangan. Sedangkan menurut Rahman konsep bilangan selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa konsep bilangan perlu dikenalkan kepada anak sejak dini, karena pemahaman konsep bilangan akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Konsep bilangan juga merupakan himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya pengenalan konsep bilangan sejak anak usia dini cukup berperan penting. Karena, ketika anak sudah mengenal konsep bilangan anak akan mampu memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mengenai konsep matematika lainnya yang anak akan temukan dalam aktivitas sehari-hari. Adapun dalam penelitian ini konsep bilangan yang dikenalkan adalah

memahami dan menghafal bilangan, menghitung dalam sejumlah benda dan mengenal lambang bilangan angka.\

### 3. Pengenalan Konsep Bilangan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B

Pemahaman konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat. Hal tersebut terkait dengan pendapat Sudaryanti yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Menurut Ahmad Susanto karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B adalah sebagai berikut:

- a. membilang sampai dengan sepuluh,
- b. menyebutkan urutan bilangan,
- c. membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda,
- d. menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga,
- e. membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 107.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 bahwa karakteristik mengenal konsep bilangan anak Usia 5 – 6 Tahun adalah sebagai berikut:

- a. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 (minimal)
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10
- c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
- d. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)

Sedangkan menurut Nugraha bahwa karakteristik mengenal angka bilangan pada anak ditandai dengan berbagai kemampuan sebagai berikut :

- a. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- c. Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda
- d. Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
- e. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.<sup>16</sup>

Menurut Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Indikator yang berhubungan dengan pengenalan konsep bilangan yaitu:

---

<sup>16</sup> Suriasumantri, *Meningkatkan Kemampuan Anak Didik Di Taman Kanak-kanak*, (Surabaya, Cipta Press, 2013), hlm.191.

Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Berfikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang benda 1-10</li> <li>2. Menyebutkan jumlah benda</li> <li>3. Membandingkan jumlah benda</li> <li>4. Korespondensi antara simbol angka dengan objek</li> <li>5. Penjumlahan sederhana</li> </ol>

*Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>17</sup>*

#### 4. Media untuk Mengenalkan Konsep Bilangan

##### a. Kartu Bergambar

Amir Hamzah Sulaiman berpendapat bahwa gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya.<sup>18</sup> Gambar juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digambarkan. Selain itu, gambar merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan anak. Anak akan sangat tertarik saat melihat gambar entah itu kombinasi dari warna atau bentuknya. Sehingga dalam hal ini banyak yang menjadikan

<sup>17</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hlm.25.

<sup>18</sup> Amir Hamzah Sulaiman, *Media audio visual untuk pengajaran penerangan dan penyuluhan*, (Jakarta: Gramedia, 1985.), hlm. 27

kartu bergambar sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan. Didalam kartu bergambar menyajikan gambar-gambar mengkongkiritkan tentang konsep bilangan agar lebih mudah dipahami oleh anak.

b. Media pembelajaran menggunakan benda yang ada disekitar anak

Menurut Sudaryanti guru dan orang tua dapat mengenalkan bilangan pada anak melalui benda-benda yang ada disekitar rumah, jalan, maupun di sekolah. Benda-benda yang ada dirumah yang dapat mengenalkan bilangan seperti, menghitung jumlah kursi yang berada di ruang tamu dan juga dapur. Sedangkan benda yang berada dijalan yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran konsep bilangan yaitu, menghitung jumlah ban mobil, becak, motor ataupun sebagainya. Hal itu yang membuat benda-benda disekitar anak dapat dijadikan sebagai pembelajaran konsep bilangan.

c. Kantong Angka

Permainan kantong angka merupakan jenis permainan aktif karena di dalam permainan kantong angka anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas tubuh ketika anak menggulirkan dadu kemudian anak berjalan mengambil kartu angka dan biji kancing sesuai dengan jumlah mata dadu, lalu diletakkan pada kantong.

d. Kartu Angka

William mengatakan bahwa kartu adalah potongan dari kertas karton yang berisikan tulisan kata-kata/angka.<sup>19</sup> Kartu angka Merupakan media pembelajaran yang dapat mengenalkan konsep bilangan. Bermain kartu angka memiliki tujuan untuk membantu anak dalam menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, mengenal bentuk, warna, angka, serta melatih daya ingat anak.

#### e. Permainan Maze Angka

Rosidah menyatakan bahwa maze angka adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadangkala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai bilangan. Permainan maze dapat mengembangkan semua aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.<sup>20</sup> Pembelajaran yang disampaikan dalam permainan maze angka merupakan pembelajaran anak dalam mengenali bilangan dan lambangnya. Dimana tujuan anak dalam mencari jalan keluar yang tepat adalah menghubungkan lambang bilangan atau angka 1-20 yang terdapat pada papan maze dengan jumlah bilangan yang disajikan dalam berbagai bentuk karakter yang menarik perhatian anak dalam waktu tertentu.

---

<sup>19</sup> Muji Astuti, *Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Pelajaran MTK Kelas di SLB A Yaketunis Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2000), hlm.19.

<sup>20</sup> Rosidah, Layli, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol, 8, 2014.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses kegiatan belajar dan mencapai hasil yang optimal.<sup>21</sup> Menurut Arsyad, istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Criticos mengungkapkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>22</sup> Banyak sekali para tokoh yang mendefinisikan dan memberikan batasan tentang media. Menurut Hairudin media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima, serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Dadan Djuanda mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses pembelajaran terjadi. Sedangkan menurut Degeng media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati

---

<sup>21</sup> Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), hlm. .1.

<sup>22</sup> Daryanto, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.4.

pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar, apakah itu orang tua, alat atau bahan. Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan segala jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan yang membantu mempertegas bahan pelajaran sehingga dapat minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran ini dapat juga dikatakan setara dengan kedudukan metode pembelajaran. Hal itu sejalan dengan yang dikatakan Nana Sudjana bahwa metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pengajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu pengajaran.<sup>24</sup> Kedua aspek ini memiliki fungsi dan manfaat yang saling berkaitan satu sama lain. Karena pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. menurut Azhar Arsyad salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi,

---

<sup>23</sup> Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), hlm.3.

<sup>24</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010) , hlm. 1.

dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran 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.<sup>25</sup>

Nana Sudjana mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain sebagai berikut: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>26</sup> Selain itu menurut Sadiman, dkk, secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat, sebagai berikut, 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata saja), 2) membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 3) penggunaan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik, 4) kemampuan memberikan rangsangan yang sama dan

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 15.

<sup>26</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...* hlm. 2.

menimbulkan persepsi yang sama. Setelah mengetahui manfaat di atas ternyata media pembelajaran juga mempunyai beberapa fungsi.<sup>27</sup>

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman isi pembelajaran.

### 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa pertimbangan atau kriteria yang digunakan agar dapat terpenuhinya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan, di antaranya: 1) tujuan pembelajaran;

2) kesesuaian dengan materi; 3) karakteristik siswa; 4) gaya belajar siswa ( auditif, visual, atau kinestetik ); 5) lingkungan; dan 6) ketersediaan fasilitas pendukung. Sementara itu, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dikemukakan oleh Erickson, yaitu: 1) apakah materinya penting dan berguna bagi siswa? 2) apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar? 3) apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran? 4) bagaimana format penyajiannya diatur? 5) bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik? 6) apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas 7) apakah isi dan presentasinya memenuhi standar 8) apakah penyajiannya objektif 9) apakah bahannya memenuhi standar dan kualitas

---

<sup>27</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 17-18.

teknis? 10) apakah bahan tersebut melalui pemantapan uji coba atau validasi?<sup>28</sup>

Kemp menyebutkan tentang tata cara pemilihan media berdasarkan ciri-ciri khusus adalah sebagai berikut, 1) situasi penggunaan untuk kelompok kecil atau belajar sendiri, 2) cara membahas yang diperlukan oleh mata pelajaran itu sendiri, 3) faktor ukuran, 4) faktor warna, 5) faktor gerak, 6) faktor bahasa, 7) hubungan suara atau gambar.<sup>29</sup> Sedangkan Nana Sudjana dan Ahmad Rifai menambahkan bahwa sebaiknya mempertimbangkan dan memperhatikan kriteriakriteria sebagai berikut. (a) Ketepatannya dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai. (b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. (c) Kemudahan memperoleh media. (d) Keterampilan guru dalam menggunakannya. (e) Ketersediaan waktu untuk menggunakannya. (f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa teori yang telah dijabarkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu (a) kriteria media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan motivasi siswa. Semua itu agar merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru, (b) media pembelajaran yang baik haruslah menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, (c) media yang baik juga

---

<sup>28</sup> Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 18.

<sup>29</sup> Kemp.E.J., Morrison, R.G., & Ross, M.S, *Designing effective instruction*, (New York: Harper & Row Publisher Cambridge, 1994) , hlm.191.

<sup>30</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*hlm. 4-5.

akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar. (d) Media pembelajaran harus menarik, organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan dan sesuai dengan taraf berpikir siswa, (e) media pembelajaran dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik dan penguatan, (f) media pembelajaran dapat digunakan untuk latihan dan pengulangan, hal ini perlu dilakukan karena penerapan pengetahuan yang terkandung dalam media pembelajaran ada pada lingkungan nyata.

#### **D. Pengembangan Media Buku Aktivitas Matematika**

##### **1. Pengertian Media Buku Aktivitas Matematika**

Buku merupakan salah satu media yang paling sering digunakan pada pendidikan taman kanak-kanak. Melalui buku anak dipermudah dalam mengkonkretkan pemahamannya melalui penyajian gambar-gambar yang menarik. Rohani dalam Yuniarti mengungkapkan bahwa buku sebagai media grafis yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambar. Banyak sekali pengembangan buku dalam mengenalkan suatu materi tertentu. Sebagai contohnya adalah buku aktivitas matematika.

Kamus Besar Bahasa Indonesia buku berarti lembaran yang dijilid berisi tulisan atau kosong. Untuk pengertian matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keaktifan, kegiatan dan suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam

tiap bagian didalam pekerjaan. Pengertian Matematika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dalam bilangan. Sehingga dalam hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa buku aktivitas matematika adalah lembaran kertas yang dihiasi dengan kegiatan ilmu tentang bilangan dan prosedur operasional.

Banyak sekali pengembangan buku dalam mengenalkan suatu materi tertentu dalam pendidikan taman kanak-kanak. Hal tersebut mengingat bahwa oalahan buku yang berisi kegiatan, gambar dan warna akan lebih menarik perhatian anak. Selain itu melalui perpaduan warna dan gambar yang indah akan lebih memotivasi anak untuk belajar. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Slamet Suyanto mengatakan bahwa buku yang berwarna-warni dengan ukuran huruf yang relatif besar disediakan agar anak tertarik membaca secara mandiri.<sup>31</sup>

Berdasarkan pembahasan di atas buku aktivitas matematika akan dikembangkan dengan memadukan beberapa kegiatan, gambar dan warna-warna yang menarik. Penyajian atau olahan kegiatan, gambar dan warna akan dirancang semenarik mungkin dengan warna-warna yang cerah.

## 2. Karakteristik dan Kompenen Media Buku Aktivitas Matematika Untuk Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas sesuai tingkat perkembangannya. Untuk itu dalam mengembangkan sebuah buku aktivitas

---

<sup>31</sup> Slamet Suyanto, Dasar-dasar pendidikan anak usia dini, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 169.

matematika akan lebih baik jika memperhatikan beberapa karakteristik dan komponen buku yang sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri. Menurut Burhan Nurgiyantoro karakteristik buku dapat dilihat dari tahap perkembangan kognitif anak. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional, sehingga buku yang tepat atau sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan tersebut antara lain:

- a. buku yang menampilkan gambar-gambar sederhana sebagai ilustrasi yang menarik.
- b. Buku-buku bergambar yang memberi kesempatan anak untuk memanipulasikannya
- c. Buku-buku yang memberi kesempatan anak untuk mengenali objek-objek dan situasi tertentu yang bermakna baginya Buku-buku cerita yang menampilkan tokoh dan alur yang mencerminkan tingkah laku dan perasaan anak.

Berdasarkan karakteristik buku dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik buku aktivitas matematika yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun yaitu buku aktivitas dengan berbagai macam objek dan ilustrasi dengan olahan warna yang menarik dalam mempermudah pengenalan konsep matematika yang bersifat abstrak.

Sedangkan dalam komponen buku aktivitas matematika terdapat dua komponen yang utama yaitu, gambar dan teks. Kedua komponen tersebut tentu

memiliki unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam membuat, mengembangkan dan menggunakannya sebagai media pembelajaran.

a. Gambar

Menurut Amir Hamzah Sulaiman gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya.<sup>32</sup> Menurut Arief S Sadiman dalam membuat gambar yang baik harus memperhatikan beberapa syarat yaitu sebagai berikut:

- 1) Autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya.
- 2) Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas, menunjukkan poin-poin pada gambar
- 3) Ukuran relatif, gambar dapat memperbesar atau memperkecil benda sebenarnya.
- 4) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidak menunjukkan objek/benda dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.<sup>33</sup>

b. Teks

Dalam pengembangan buku matematika bergambar yang dikembangkan terdapat beberapa teks atau tulisan huruf dan angka pada beberapa bagian. Buku matematika bergambar termasuk media bergambar

---

<sup>32</sup> Amir Hamzah Sulaiman, *Media audio visual untuk pengajaran penerangan dan penyuluhan*, (Jakarta: Gramedia, 1985), hal.27.

<sup>33</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan...hlm.31.*

seperti halnya buku teks, yang membedakan dari segi isi informasi yang ditampilkan.

### 3. Pengembangan Buku Aktivitas Matematika atau “*Math Activity Book*”

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan suatu pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Berbagai media pembelajaran sudah dikembangkan dengan berbagai kemasan dan tujuan. Semua itu agar apa yang akan disampaikan dapat tercapai dan dapat diterima sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya adalah dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dalam bidangnya, pengenalan konsep bilangan pada anak akan lebih bermakna dan dapat dimengerti jika menggunakan sebuah media.

Berangkat dari hal inilah peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan dengan mudah. Maka dalam hal ini peneliti melakukan kajian pustaka untuk mencari media pembelajaran dan mencobakannya langsung kepada anak untuk mencari keefektifitasan dan keefisienan serta minat anak terhadap media tersebut. Berdasarkan hasil observasi inilah peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran buku aktivitas matematika.

Media pembelajaran “*Math Activity Book*” merupakan sebuah buku aktivitas matematika yang tergolong kedalam media grafis. Media “*Math Activity Book*” sendiri berasal dari bahasa Inggris book yang berarti buku

sedangkan math activity berarti aktivitas matematika. Pemilihan media grafis atau gambar dalam pengembangan ini didasarkan pada karakteristik perkembangan anak dan beberapa faktor tentang media yang telah dijabarkan diatas. Menurut Arief S. Sadiman dkk selain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan media grafis ini juga memiliki fungsi khusus.<sup>34</sup> Secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Aulia yang menyatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak.<sup>35</sup> Sehingga penggunaan gambar dalam pembelajaran akan diingat lebih lama oleh anak karena bentuknya yang konkret dan tidak bersifat abstrak. Selain itu dengan penyajian gambar dan paduan warna yang menarik diharapkan anak-anak akan tertarik dan senang menggunakannya. Penyajian tampilan atau cover dibuat semenarik mungkin, semua itu agar kesan pertama ketika anak melihat media ini anak langsung tertarik dan tidak merasa takut untuk belajar matematika.

Media "*Math Activity Book*" ini bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan karakteristik pengenalan matematika dan kemampuan anak usia 5-6 buku ini menyajikan beberapa tahapan pengenalan konsep bilangan pada anak. Dimulai dari tahap menyebutkan dan membilang, membandingkan, korespondensi serta penjumlahan sederhana. Untuk menambah daya tarik dan keaktifan anak,

---

<sup>34</sup> Ibid. hlm.28.

<sup>35</sup> Aulia, *Mengajarkan balita anda membaca*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011), hlm. 84.

peneliti menambahkan permainan sederhana pada setiap akhir tahapan. Selain itu, permainan tersebut juga bertujuan untuk mengasah kembali terhadap materi yang telah dipelajari pada setiap tahapannya. Karena terdiri dari beberapa tahapan dan pada setiap tahapan mempunyai permainan, maka agar penggunaannya lebih praktis dan tidak terpisah-pisah peneliti memilih untuk menggabungkannya menjadi sebuah buku.

Pada tahap pertama buku ini menyajikan kantung yang berisi angka 1-10 serta tanaman buah-buahan yang berisi seberapa banyak angkanya. Pada bagian ini anda akan dituntut untuk dapat menyebutkan serta membilang jumlah benda ada yang terdapat di kantung angka tersebut. Pada tahap selanjutnya anak akan dirangsang untuk dapat membandingkan jumlah benda yang terdapat dalam media buku ini. dalam media ini terdapat beberapa potongan puzzle angka dan buah yang dimana anak akan mengambilnya secara acak dan kemudian memasangkan benda sesuai dengan jumlahnya setelah itu anak akan disuruh untuk membandingkan jumlahnya .

Pada tahap berikutnya anak akan dirancang kemampuannya dalam korespondensi angka dengan menggunakan permainan Maze yang dimana anak akan dituntut untuk menghubungkan benda sesuai dengan jumlahnya. Pada tahap terakhir barulah anak diperkenalkan pada penjumlahan sederhana. Penjumlahan sederhana ini menggunakan kelopak bunga serta manik-manik. Pada tahap akhir ini anak diminta untuk menghitung kelopak bunga yang sudah disediakan. Awalnya anak akan mengambil angka secara acak dan kemudian

anak akan menempelkan pada bunga dan dan anak akan menyusun kelopak bunga sesuai dengan angka yang telah diambil. Setelah itu anak langsung menghitung jumlah kelopak bunga yang sudah ditambahkan.

Pada halaman berikutnya masih mengenalkan penjumlahan sederhana, tetapi menggunakan media atau permainan manik-manik yang dimana anak akan mengambil angka secara acak dan kemudian anak akan menghitung jumlah atau hasil penjumlahan dengan menggunakan manik-manik. Di dalam "*Math Activity Book*" juga terdapat bonus cara menulis angka latin dan juga Arab.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Menurut Sugiyono metode Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan merupakan hasil dari analisis kebutuhan subjek yang diteliti. Sedangkan menurut Borg and Gall “Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products”. Yang artinya Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>36</sup>

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran untuk pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun yaitu “Buku aktivitas matematika (*Math Activity Book*)”. Media pembelajaran tersebut termasuk ke dalam media grafis yang berbasis buku. “Buku aktivitas matematika” berisi materi pengenalan konsep bilangan yang disajikan secara unik yaitu dengan melalui gambar-gambar dan disertai beberapa permainan yang seru. Buku ini didukung dengan tampilan yang menarik antara perpaduan gambar dan warna yang menarik.

---

<sup>36</sup>Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2017), hlm. 7.

Peneliti memilih model pengembangan ini karena model Borg and Gall memiliki validasi tinggi yang telah diuji oleh beberapa ahli. Tujuan dari model ini sendiri adalah untuk mengembangkan model atau produk yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan program tertentu.

## **B. Model Pengembangan**

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dan memodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Terdapat 10 langkah prosedur metode pengembangan, yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), yaitu Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
2. Perencanaan (*Planning*), yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau expert judgement.
3. Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary Form Product*), yaitu proses menciptakan rancangan produk baru yang sesuai dengan masalah dan informasi yang telah didapatkan.
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), yaitu pengumpulan informasi/ data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.

5. Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), yaitu melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
6. Uji coba lapangan (*Main field Testing*), yaitu melakukan uji coba lapangan utama.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*), yaitu Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), yaitu melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product revision*), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*), yaitu Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.<sup>37</sup>

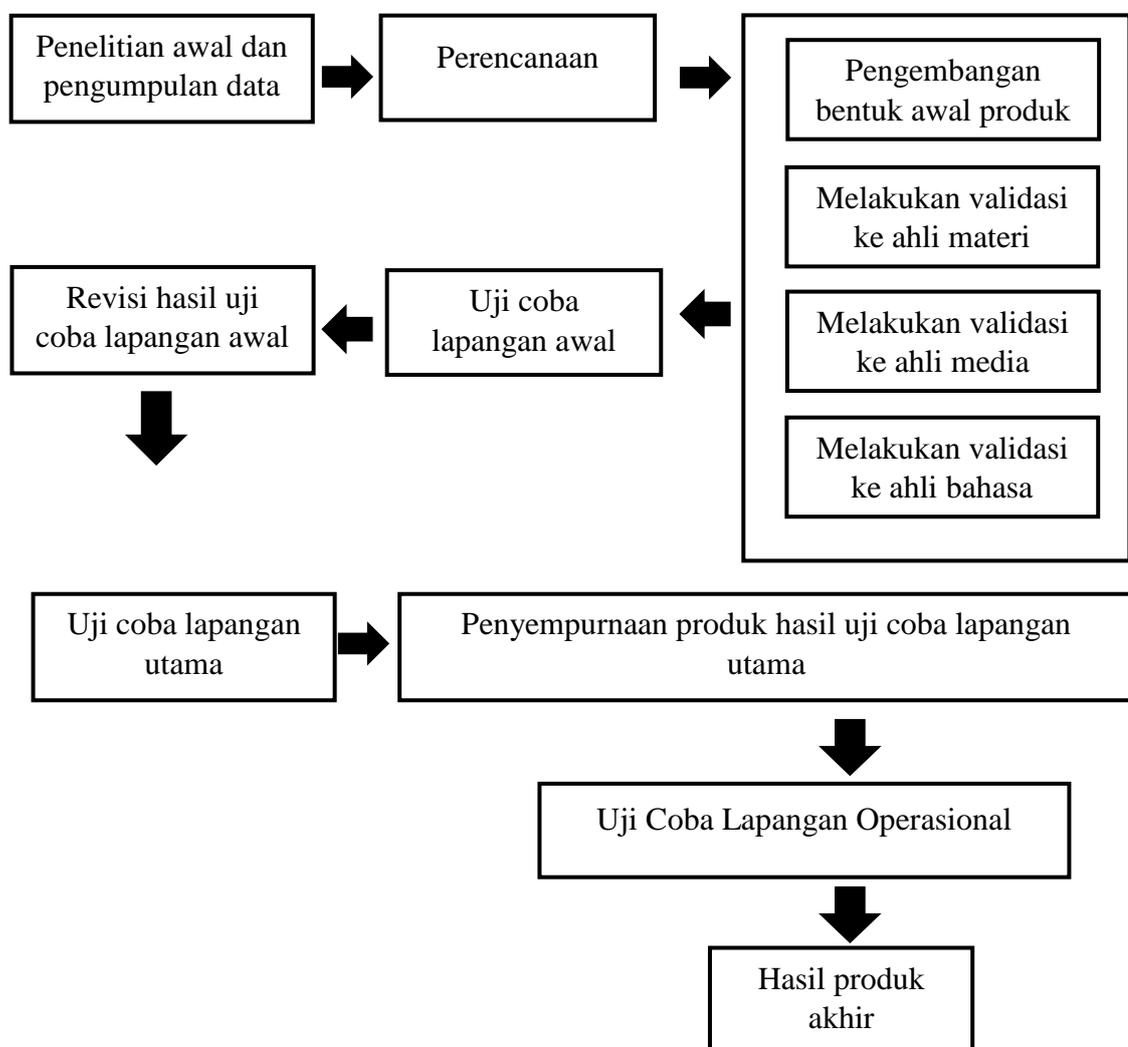
### **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi pada langkah-langkah Research and Development yang dirancang dan dikembangkan oleh Borg

---

<sup>37</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Penelitian Dan Paradigma Baru*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 129-132.

& Gall. Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya mengambil 9 prosedur dari Borg & Gall yaitu hanya pada uji coba pemakaian serta tidak sampai pada pembuatan produk secara massal dikarenakan keterbatasan dana dan juga waktu sehingga peneliti menyederhanakan langkah tersebut menjadi 9 langkah saja. Berikut ini merupakan paparan 9 prosedural dari Borg & Gall:<sup>38</sup>



**Gambar 3.1 Langkah-langkah siklus penelitian dan pengembangan**

<sup>38</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), hlm.170.

## 1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap ini merupakan tahap awal yang wajib dilakukan dalam penelitian pengembangan, yang dimana tahap awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan kegiatan observasi untuk mengumpulkan informasi tentang apa saja kebutuhan maupun masalah yang sedang ada di lapangan. Selain observasi untuk menambah atau menguatkan informasi peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa pendidik di sekolah tersebut. Dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran TK IT Al Ihsan khususnya kelompok B, membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik yang dapat mengenalkan tentang konsep bilangan. Untuk menambah informasi tentang media yang akan dikembangkan peneliti melakukan studi pustaka berkaitan tentang penelitian pengembangan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dengan mengujicoba beberapa media tentang konsep bilangan yang paling sesuai dan diminati anak. Sehingga semua itu dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan produk yang dikembangkan dan diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

## 2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Mencari buku referensi
- b) Membuat garis besar kisi-kisi instrumen wawancara dan observasi sebagai tahap analisis kebutuhan terhadap guru dan anak didik untuk memperoleh data tambahan.

- c) Merencanakan isi dari pengembangan media "*Math Activity Book*" yang bertema "Tanaman" yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator tema.
- d) Perancangan desain pada media "*Math Activity Book*" yang bertema "Tanaman". dengan menggunakan software komputer yaitu Power Point.

### 3. Pengembangan Produk/desain produk

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal serta perencanaan yang matang, peneliti mulai melakukan pengembangan produk "Buku aktivitas matematika" atau math aktiviti book. Pada tahap pengembangan produk peneliti merancang desain buku yang mengacu pada rancangan media pembelajaran dan permainan yang menginspirasi dengan modifikasi secara visual namun tetap mempertahankan aturan penggunaannya. Setelah itu, peneliti melakukan penyusunan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk validasi pada ahli media dan materi. Setelah instrumen selesai, tahap selanjutnya adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Ketika tahap validasi didapatkan catatan-catatan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan sebelum diujicobakan.

### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan secara langsung terhadap 3 anak kelompok B TK IT Al Ihsan. Pada tahap ini merupakan tahapan pertama kalinya media "*Math Activity Book*" diuji coba oleh subjek penelitian. Melakukan pengamatan dan anak diwawancarai untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam melakukan revisi produk tersebut.

#### 5. Revisi Hasil Uji coba Lapangan Awal

Revisi produk awal dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media "*Math Activity Book*" yang bertema "Tanaman" agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan kembali pada uji coba lapangan utama atau secara luas.

#### 6. Uji Coba Lapangan Utama

Tahap Uji coba lapangan utama dilakukan dengan mengambil subjek 6 anak dengan cara peneliti mengamati dan mencatat respon-respon atau tanggapan-tanggapan anak didik serta mewawancarai anak didik untuk dianalisis dari hasil uji coba lapangan utama sebagai bahan perbaikan produk.

#### 7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Utama

Revisi produk operasional dilakukan apabila dalam uji coba lapangan terdapat hasil yang kurang memuaskan atau ditemukan kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran berupa alat permainan edukatif "*Math Activity Book*" berdasarkan masukan menurut subyek penelitian.

#### 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan dilakukan oleh anak didik Kelompok B TK IT Al Ihsan. Hal ini dilakukan untuk mencari data yang relevan serta memperoleh masukan dan koreksi mengenai produk media yang telah direvisi setelah melakukan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. 15 anak didik Kelompok B TK IT Al Ihsan akan bermain dan mencoba secara bergantian. Disamping itu

peneliti juga melakukan pengamatan atas beberapa kemungkinan respon atau tanggapan sebagai bahan revisi, koreksi untuk produk akhir.

#### 9. Penyempurnaan Produk Akhir

Dari data revisi uji coba pelaksanaan kemudian dianalisis, diperbaiki yang salah sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Media “*Math Activity Book*” untuk pembelajaran materi mengenalkan Konsep Bilangan sebagai produk akhir yang layak.

#### **D. Uji Coba**

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan, kevalidan dan kemenarikan media. Tingkat kevalidan dan kemenarikan produk diketahui dari hasil validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tingkat kelayakan media diketahui melalui hasil wawancara dan juga penerapan langsung .

##### 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Al Ihsan dengan fokus penelitian anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2021

##### 3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba mengacu pada rancangan uji coba yang akan dilaksanakan. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

a. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan buku aktivitas matematika adalah orang yang berkompeten pada bidangnya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi dan media adalah dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dan media dengan produk media pembelajaran.

b. Uji lapangan

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak.

#### 4. Jenis Data

Adapun jenis data pada penelitian ini ada 2 yaitu data kualitatif dan data kuantitatif dengan paparan sebagai berikut:

- a) Data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema, dan gambar seperti literatur secara teori yang berkaitan dengan penelitian penulis.<sup>39</sup> Data tersebut diperoleh dari angket yang digunakan dalam validasi ahli materi yang berisi masukan yang digunakan sebagai bahan acuan revisi.

---

<sup>39</sup> Sujiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.16.

b) Data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka atau scoring. Data diperoleh dari hasil belajar pengenalan konsep angka anak usia 5-6 tahun, validasi ahli media dan subyek ahli media. data kualitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>40</sup>

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan wawancara.

#### **1. Angket**

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung yaitu peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden. Alat pengumpulan data disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan dan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.<sup>41</sup> Menurut Sugiyono angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, jenis angket dilihat dari cara menjawabnya dibagi menjadi 2 yaitu: 1) Angket terbuka yang memberikan peluang Responden menjawab dengan kata-katanya sendiri; (2) Angket tertutup yang Jawabannya sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih.

---

<sup>40</sup> Ibid. hlm. 17.

<sup>41</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2016), hlm.77.

Untuk memaksimalkan hasil, peneliti menggunakan dua jenis kombinasi angket yaitu angket tertutup dan terbuka dengan menambahkan kolom Saran/catatan di akhir angket. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data Mengenai kelayakan produk yang dikembangkan pada saat validasi ahli, yaitu: uji ahli materi dan uji ahli media.

## 2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Menurut Sudaryono observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sedangkan menurut Sugiyono teknik pengumpulan data menggunakan observasi digunakan untuk memperoleh data, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>42</sup>

Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah pengembangan media. Observasi pertama dilakukan sebelum pengembangan media yaitu untuk studi pendahuluan pada anak kelompok B TK IT Al Ihsan untuk mengetahui masalah tentang kemampuan dasar anak. Sedangkan observasi kedua setelah pengembangan media yaitu untuk ujicoba lapangan pertama, yang dimana peneliti menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana proses, kondisi dan penggunaan media dari subjek penelitian tentang media “Buku Aktivitas Matematika” dalam uji coba lapangan. Selain itu agar data-

---

<sup>42</sup> Nizamuddin, *Metodelogi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa*, (Riau: Dothplus Publisher, 2021), hlm.179.

data yang diperoleh lebih valid, peneliti menggunakan dokumentasi foto dalam penelitian ini.

### 3. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab terkait suatu permasalahan tertentu yang terlihat pada saat observasi. Wawancara digunakan peneliti untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang harus diteliti. Menurut Sugiyono wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.<sup>43</sup>

Wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok B dan Kepala Sekolah TK IT Al Ihsan. Wawancara ini bersifat tidak terstruktur, guna mendukung peneliti melengkapi data informasi permasalahan pada penelitian. Dari hasil wawancara yang di dapat, peneliti dapat mengambil kesimpulan dan melakukan perencanaan pengembangan media yang sesuai untuk menyelesaikan masalah belajar yang ada.

## **F. Instrumen Penelitian**

Pada penelitian dan pengembangan ini sebelum membuat instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam pengumpulan data dalam penelitian pengembangan Buku Aktivits Matematika adalah sebagai berikut:

### 1. Angket

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2013) hlm. 194.

Angket disini digunakan untuk validasi ahli media dan ahli materi untuk pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media “Buku Aktivitas Matematika”

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi <i>Math Activity Book</i> dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi <i>Math Activity Book</i> dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun					
3	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik					
4	Kesesuaian tingkat kesulitan tiap tahap dalam bermain media					
5	Kesesuaian teks dan ilustrasi dengan materi					
6	Penyajian materi memotivasi anak					

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahan yang digunakan untuk membuat media cocok untuk anak usia 5-6 tahun					
2	Pemilihan gambar sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun					
3	Gambar bermakna bagi anak usia 5-6 tahun					
4	Kemudahan penggunaan media <i>Math Activity Book</i>					
5	Ketahanan media <i>Math Activity Book</i>					
6	Media dapat digunakan dalam waktu yang lama (awet)					
7	Kemenarikan media bagian luar					
8	Kesesuaian penggunaan warna pada media <i>Math Activity Book</i>					

9	Kemenarikan tampilan keseluruhan media <i>Math Akctivity Book</i>					
10	Ukuran Angka dan gambar sesuai					

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi teks/kalimat dengan materi					
2	Kejelasan teks					
3	Konsisten penggunaan simbol dan ikon					
4	Isi teks kata/kalimat sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun					

**Tabel 3.3 Kisi – kisi Angket Untuk Ahli Bahasa**

Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Berfikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang benda 1-10</li> <li>2. Menyebutkan jumlah benda</li> <li>3. Membandingkan jumlah benda</li> <li>4. Korespondensi antara simbol angka dengan objek</li> <li>5. Penjumlahan sederhana</li> </ol>

**Tabel 3.4 Kisi – kisi Angket Pengenalan Konsep Bilangan**

## 2. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi disini digunakan dalam ujicoba awal, utama dan operasional untuk pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media “Buku Aktivitas Matematika”

Subjek Uji Coba	Variabel yang dipaparkan
Anak Kelompok B	a. Ketertarikan terhadap media/buku b. Partisipasi/ keaktifan anak c. Kemudahan media/buku untuk dipahami d. Penggunaan media

*Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Observasi Ujicoba Lapangan*

### G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data bentuk deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli materi dan ahli media dan respon dari siswa sebagai subjek uji coba serta data lembar observasi beserta tes hasil belajar. Langkah-langkah analisis data tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian bentuk kualitatif ke kuantitatif dengan menggunakan skala likert. Berikut pedoman skor penilaian skala likert sebagai berikut:<sup>44</sup>

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

*Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian*

2. Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus:

Rumus Skala *Likert*

$$P = \frac{\sum s}{\text{Maks}} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Persentase Kelayakan

---

<sup>44</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar statistika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.6

$\sum s$  = Jumlah Skor Jawaban  
 Maks = Skor maksimal yang diharapkan.

<b>Persentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>
$81\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat valid/ Sangat Baik	Tidak revisi
$61\% < \text{Skor} \leq 81\%$	Valid	Tidak revisi
$41\% < \text{Skor} \leq 61\%$	Cukup	Revisi
$21\% < \text{Skor} \leq 41\%$	Kurang	Revisi
$0\% < \text{Skor} \leq 21\%$	Sangat kurang	Revisi

***Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran***

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid/ layak apabila memenuhi syarat pencapaian mulai 61%-100% dari seluruh unsur yang terdapat dari angket ahli materi dan ahli media. Jika dibawah 61% maka penilaian kriteria dinyatakan tidak layak harus melakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran yang diadopsi dari Brog and Gall. Penelitian ini hanya mengikuti 9 langkah prosedur dari 10 prosedur penelitian pengembangan Brog and Gall.

##### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal**

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, langkah pertama yang diambil peneliti adalah melakukan proses pengumpulan informasi dengan menganalisis kebutuhan ataupun masalah dalam pembelajaran dengan cara mengobservasi dan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru. Saat pelaksanaan observasi peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan pengamatan inilah peneliti melihat bahwa dalam pembelajaran khususnya saat mengenalkan konsep bilangan terlihat beberapa anak yang kurang tertarik pada materi yang diajarkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan perilaku anak yang kurang memperhatikan guru dan kadang terlihat ada yang suka bermain sendiri.

Beberapa anak juga terlihat mudah jenuh dan mengeluh tidak bisa saat mengikuti pembelajaran tersebut. Sedangkan metode yang digunakan guru dalam mengenalkan materi ini masih bersifat akademik dan terkesan diulang-ulang saja. Selain melalui observasi peneliti juga mengumpulkan data melalui guru yaitu dengan memberikan sedikit pertanyaan. Guru hanya sebatas

menuliskan dipapantulis dan beberapa kali menggunakan buku majalah serta hanya sebatas memberikan puzzle angka tanpa tau makna dari angka tersebut.

Berdasarkan pengamatan tersebut dapat diambil kesimpulan awal bahwa penyebab permasalahan tersebut terdapat pada penyajian materi dari guru. Dalam hal ini guru jarang sekali menggunakan media konkrit untuk mempermudah dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Selain itu anak juga kurang tertarik karena kegiatan hanya terbatas pada papantulis dan majalah saja. Pendapat tersebut diperkuat ketika guru mencoba berinisiatif menggunakan gambar saat mengenalkan materi konsep bilangan. Meski hanya sebatas gambar sederhana yang diberi warna tetapi terlihat beberapa anak cukup antusias memperhatikan apa yang digambar oleh guru. Untuk memperkuat kesimpulan awal tersebut peneliti melakukan wawancara dengan beberapa pendidik yang ada di sekolah tersebut.

Hasil wawancara guru juga menuturkan bahwa masalah dalam pembelajaran tersebut terkait dengan keterbatasan media yang ada. Sebenarnya dalam hal ini guru selalu berusaha untuk menggunakan media benda konkrit dalam mengajarkan materi tersebut. Guru juga mengetahui bahwa media benda konkrit sangat tepat dalam membuat anak mengerti atau paham tentang materi tersebut. Tetapi guru kesulitan dalam mengembangkan media, guru juga mengakui bahwa tidak memiliki ide dan waktu untuk mengembangkan media yang cocok pada materi tersebut. Guru juga mengetahui bahwa mengajarkan lewat papantulis dan majalah membuat anak kurang aktif. Berdasarkan wawancara tersebut, guru memberikan saran kepada peneliti untuk

mengembangkan media yang menarik dan disukai anak khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan.

Dari informasi atau data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak mengalami kesulitan saat menangkap materi tentang konsep bilangan. Kesulitan tersebut disebabkan karena pembelajaran jarang sekali memadukan media yang dapat menarik perhatian dan mempermudah anak dalam menangkap materi yang diajarkan. Dalam hal ini guru juga mengalami kendala dalam menyediakan media baru baik dari segi waktu dan kreatifitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam permasalahan ini membutuhkan adanya suatu media baru yang dapat menarik dan mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan.

Peneliti melakukan studi pustaka berkaitan tentang penelitian pengembangan sebagai tambahan informasi tentang media yang akan dikembangkan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dengan mengujicoba beberapa media yang paling sesuai dan diminati anak. Sehingga semua itu dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan produk yang akan dikembangkan dan diharapkan produk yang akan dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi ujicoba tersebut ternyata dari beberapa media yang diujicobakan yaitu media kantung angka, puzzle, Maze, Smart flower, manik angka, jari angka, kartu domino dan kartu angka. Anak memiliki ketertarikan atau menaruh minat lebih pada media kartu bergambar/puzzle,

kantung angka, maze, smart flower dan manik angka. Berangkat dari hasil observasi inilah peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memadukan semua media tersebut menjadi sebuah buku aktivitas matematika.

## **2. Perencanaan**

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di Kelompok B TK IT Al Ihsan. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika berupa media alat permainan edukatif diantaranya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merencanakan desain awal media "*Math Activity Book*" terutama untuk belajar mengenalkan konsep bilangan, dengan menggunakan software (Power Point).
- b. Merencanakan isi pengembangan media "*Math Activity Book*" bertema "Tanaman" yang sesuai dengan melihat silabus untuk indikator.
- c. Merencanakan berbagai gambar yang mendukung dan berkaitan tentang tema "Tanaman".
- d. Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat bentuk produk.

## **3. Pengembangan Desain Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku yang diberi nama "*Math Activity Book*" atau buku aktivitas matematika. Rancangan produk awal buku ini didesain menggunakan aplikasi power point dan buku ini

juga terbuat dari kain fanel yang berwarna-warni. Jika dilihat dari rancangan visual, isi buku ini tidak seperti buku-buku biasa. Rancangan visual buku ini didesain sedemikianrupa agar saat menggunakannya terjadi suatu interaksi antara buku dan sipengguna.

a. Menentukan Materi dan Gambar yang Digunakan

Materi yang disajikan dalam media “Math Activity Book” atau buku aktivitas matematika ini adalah materi-materi yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Penyajian materi tersebut dibuat sesuai dengan tahapan dalam mengenalkan konsep bilangan. Sedangkan untuk gambar, menggunakan gambar yang dekat dengan anak. Pemilihannya mengacu pada tanaman buah-buahan dan juga tamanan yang ada disekitar anak. Hal ini dilakukan agar anak lebih mudah memahami tentang gambar yang dimaksud. Penyusunan buku aktivitas ini mengacu pada syarat media teks dan media untuk anak usia dini. Hal ini dilakukan agar media buku aktivitas matematika yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kurikulum dan syarat media untuk anak usia dini.

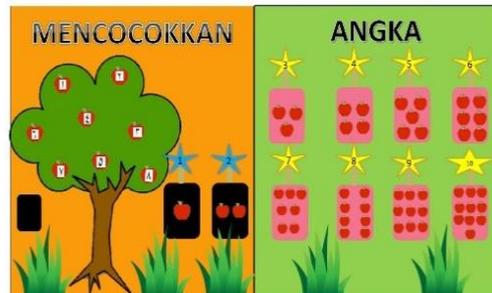
b. Membuat Desain Buku

Dalam membuat desain buku peneliti menggunakan aplikasi Power Point. Sebelum membuat desain dengan menggunakan aplikasi Power Point peneliti terlebih dahulu membuat menggunakan storybook yang berupa coretan awal agar mempermudah peneliti membuat desain di aplikasi power point.

Adapun desain materi buku yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut:



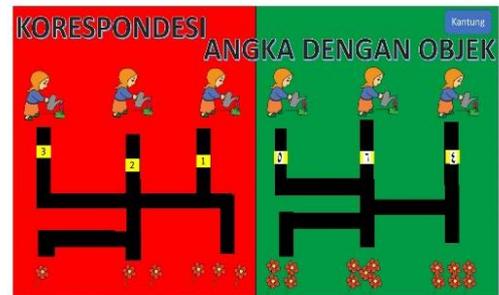
*Gambar 4.1 Cover*



*Gambar 4.2 Halaman 1 dan 2*



*Gambar 4.3 Halaman 3 dan 4*



*Gambar 4.4 Halaman 5 dan 6*

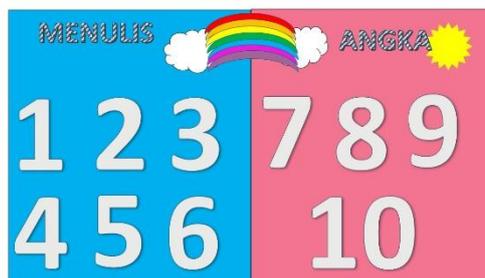


*Gambar 4.5 Halaman 7 dan 8*



*Gambar 4.6 Halaman 9 dan 10*





**Gambar 4.7 Halaman 11 dan 12**

**Gambar 4.8 Halaman 13 dan 14**

c. Menentukan Bahan dan Alat yang Diperlukan

Jenis bahan yang dipakai dalam membuat “Math Activity Book” atau buku aktivitas matematika berupa kain flanel. Bahan yang digunakan dalam membuat buku tersebut adalah Kardus dan lem tembak. Kardus digunakan untuk melapisi buku agar buku terlihat lebih kokoh atau kuat. Peralatan yang akan digunakan dalam membuat buku tersebut adalah gunting, kater dan penggaris.

d. Pembuatan media “ Math Activity Book” atau Buku Aktivitas Matematika

Pembuatan media ini perlu keterampilan dalam menjahit dan menggambar, karena dalam pembuatannya perlu ketelitian, ketekunan, dan kesabaran dalam menjahit, menggambar dan menempel. Media “ *Math Activity Book*” dibuat menggunakan kain flanel, didalam buku ini berisi beberapa kegiatan yang dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Pada setiap halamannya dilapisi dengan kardus agar buku tersebut terlihat lebih kokoh dan juga tahan lama.



**Gambar 4.9 Pembuatan pola halaman  
Buku**

**Gambar 4.10 Alat yang digunakan**

e. Validasi Ahli

Sebelum melakukan uji coba awal terlebih dahulu media “Math Activity Book” atau buku aktivitas matematika ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian dari Ketiga ahli ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan ujicoba lapangan. Selain itu mengetahui bagaimana kelayakan media tersebut menurut tinjauan dari para ahli dibidangnya. Tinjauan dari para ahli selama proses validasi adalah sebagai berikut:

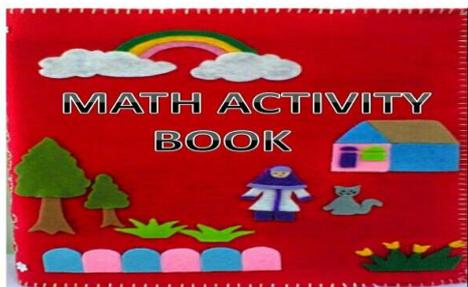
1) Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan PAUD Iain Langsa yang ahli dalam bidang materi PAUD yaitu Rita Mahriza. Validasi dengan ahli materi dilakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan di ruang jurusan PAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Iain Langsa. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang materi pembelajaran anak usia dini, yang dijadikan menjadi 6 indikator. Yang dapat dijabarkan

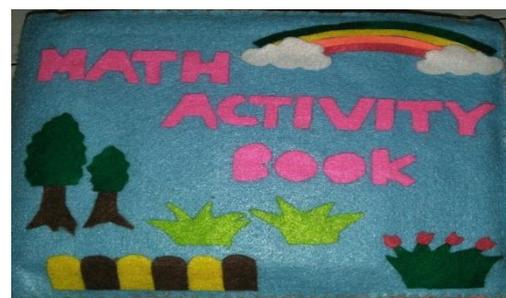
sebagai berikut: kesesuaian materi *Math Activity Book* dengan tujuan pembelajaran serta tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun, materi disajikan dengan tampilan yang menarik, kesesuaian tingkat kesuliatan tiap tahap dalam bermain media, kesesuaian teks dengan ilustrasi dan penyajian materi dapat memotivasi anak.

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi, media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas matematika mendapatkan jumlah skor keseluruhan 26 dari 6 aspek yang dinilai, dengan persentase 86,66% diinterpretasikan kriteria "Sangat baik". Tetapi dari hasil penialain validator memberikan saran untuk merevisi beberapa bagian, yaitu: Komentar dari validator ahli materi tentang warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna-warna yang cerah sehingga dapat memotivasi anak. Hal ini karena karakteristik anak didik TK Kelompok B adalah warna-warna yang cerah menarik.

Berikut ini perubahan warna yang dilakukan peneliti:



*Gambar 4.11 Cover sebelum revisi*



*Gambar 4.12 Cover setelah revisi*

2) Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini Dosen Jurusan Pendidikan Iain Langsa yaitu Ibu Rita Sari, M.Pd. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang media pembelajaran anak usia dini, yang dijadikan menjadi 10 indikator penilaian, yaitu: bahan yang digunakan cocok untuk anak usia 5-6 tahun, pemilihan gambar sesuai dengan perkembangan anak, mempunyai gambar yang bermakna untuk anak usia 5-6 tahun, kemudahan penggunaan media, ketahanan media, media dapat digunakan dalam jangka lama, kemenarikan bagian luar media, kesesuaian penggunaan warna, kemenarikan tampilan keseluruhan serta ukuran angka yang digunakan sesuai dengan gambar.

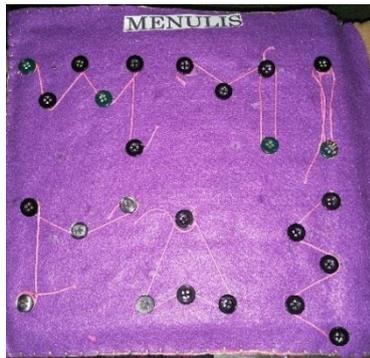
Berdasarkan 10 indikator yang sudah dijelaskan, hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli media secara keseluruhan mendapat skor 41 dari 10 aspek yang dinilai, dengan persentase 82%. diinterpretasikan kriteria “Sangat baik”. Pada tahap validasi ini ahli media memberikan saran dan komentar untuk merevisi beberapa bagian, komentar yang diberikan oleh validator ahli media yaitu: menambahkan lambang lebih besar (>) pada bagian membandingkan jumlah benda, selanjutnya validator juga memberikan saran agar kancing yang terdapat pada bagian menulis angka arab digantikan dengan kancing yang warnanya lebih terang agar terlihat lebih kontras lagi.

Validator ahli media menyatakan bahwa media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika layak uji coba lapangan, tetapi dengan



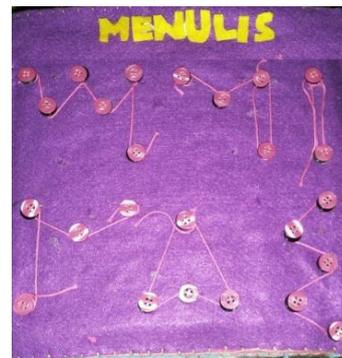
revisi sesuai saran yang diberikan. Berikut ini perubahan yang dilakukan oleh peneliti:

**Gambar 4.13 Sebelum revisi**



**Gambar 4.15 Sebelum revisi**

**Gambar 4.14 sesudah revisi**



**Gambar 4.16 Sesudah revisi**

### 3) Ahli Bahasa

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran. Ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini Dosen Jurusan Paud Iain Langsa yaitu Bapak Khairul Amri, S.Pd.I, M. Pd. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang bahasa anak usia dini, yang dijadikan menjadi 4 indikator penilaian, sebagai berikut: kesesuaian isi teks, kejelasan teks, konsisten penggunaan simbol serta teks yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan Ke empat indikator tersebut, data yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa secara keseluruhan mendapat skor 16, dengan persentase 80%. diinterpretasikan kriteria “Baik”. Validator ahli Bahasa

menyatakan bahwa media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika layak uji coba lapangan

#### 4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal penggunaan Media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika melibatkan 3 Anak Didik kelompok B Tk It Al Ihsan. Pengisian lembar penilaian dibantu pengisian oleh peneliti, dengan cara pengamatan dan mewawancarai.

No	Aspek yang dinilai	Nama Anak			Skor
		ZIR	AH	AR	
1	Anak menyukai gambar dalam media	4	5	4	13
2	Anak menyukai warna dalam media	5	5	4	14
3	Anak tertarik terhadap penyajian materi dalam media	5	5	5	15
4	Partisipasi anak untuk menjawab saat menggunakan media	4	5	4	13
5	Antusias anak terhadap permainan dalam media	4	5	4	13
6	Keterbacaan bentuk karakter gambar	5	5	5	15
7	Keterbacaan karakter gambar terkait pemberian warna	5	5	5	15
8	Keterbacaan bentuk angka	5	5	5	15
9	Anak mampu membilang benda	5	5	5	15
10	Anak mampu menyebutkan jumlah benda	5	5	5	15
11	Anak mampu membandingkan jumlah benda	5	5	4	14
12	Anak mampu memahami korespondensi angka	4	4	5	13
13	Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana	4	5	5	14
Jumlah seluruh penilaian anak didik					184
Persentase					94,35%

**Tabel 4.1 Hasil uji coba lapangan awal**



3	CNQ	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	62
4	SK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	63
5	NA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	63
6	EAI	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	59
Jumlah seluruh penilaian anak didik														371	
Persentase														95,12%	

**Tabel 4.2 Hasil uji coba lapangan utama**

Keterangan Unsur yang Dinilai :

1. Anak menyukai gambar dalam media
2. Anak menyukai warna dalam media
3. Anak tertarik terhadap penyajian materi dalam media
4. Partisipasi anak untuk menjawab saat menggunakan media
5. Antusias anak terhadap permainan dalam media
6. Keterbacaan bentuk karakter gambar
7. Keterbacaan karakter gambar terkait pemberian warna
8. Keterbacaan bentuk angka
9. Anak mampu membilang benda
10. Anak mampu menyebutkan jumlah benda
11. Anak mampu membandingkan jumlah benda
12. Anak mampu memahami korespondensi angka
13. Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana

Keterangan Nilai Skala

- 1 = Tidak baik/ Tidak menyukai/ Tidak antusias/ Tidak tertarik/ Tidak mampu/ Tidak bisa/ Tidak mau (sesuai pertanyaan)
- 2 = Kurang baik/ Kurang menyukai/ Kurang bisa/ Kurang antusias/ Kurang tertarik/ Kurang mampu/ Walaupun sudah dibantu guru (sesuai pertanyaan)
- 3 = Cukup/ Dengan bantuan guru (sesuai pertanyaan)
- 4 = Baik/ bisa/ menyukai/ antusias/ tertarik/ mampu/ tanpa bantuan guru (sesuai pertanyaan)
- 5 = Sangat baik/ Sangat menyukai/ Sangat antusias/ Sangat tertarik/ Sangat mampu/ Sangat bisa (sesuai pertanyaan)Perhitungan Penilaian

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian anak didik hasil uji coba lapangan utama media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian adalah 371 dari jumlah total maksimal penilaian 390. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 95,12 % dan dapat dikatakan media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika “Layak/Sangat Baik”.

### 7. Hasil Penyempurnaan Produk Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media “*Math Activity Book*” sudah layak dan Sangat Baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak didik kelompok B TK IT Al Ihsan, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### 8. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Operasional

Uji coba Operasional penggunaan media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika melibatkan 15 anak didik kelompok B TK IT Al Ihsan. Hasil dari uji coba operasional dapat dilihat pada tabel 13. berikut :

No	Nama	Unsur Pertanyaan yang Dinilai													Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	II	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	64
2	AAH	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	63
3	UAH	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	63
4	ZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	64
5	ZK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	63

6	AAR	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	59
7	ZIK	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64
8	AH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
9	AR	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64
10	HA	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64
11	FM	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	63
12	CNQ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	64
13	SU	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	64
14	NA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	64
15	EAI	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	63
Jumlah seluruh penilaian anak didik														951	
Persentase														97,53%	

***Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Operasional***

Keterangan Unsur yang Dinilai :

1. Anak menyukai gambar dalam media
2. Anak menyukai warna dalam media
3. Anak tertarik terhadap penyajian materi dalam media
4. Partisipasi anak untuk menjawab saat menggunakan media
5. Antusias anak terhadap permainan dalam media
6. Keterbacaan bentuk karakter gambar
7. Keterbacaan karakter gambar terkait pemberian warna
8. Keterbacaan bentuk angka
9. Anak mampu membilang benda
10. Anak mampu menyebutkan jumlah benda
11. Anak mampu membandingkan jumlah benda
12. Anak mampu memahami korespondensi angka
13. Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana

Keterangan Nilai Skala

1 = Tidak baik/ Tidak menyukai/ Tidak antusias/ Tidak tertarik/ Tidak mampu/ Tidak bisa/ Tidak mau (sesuai pertanyaan)

- 2 = Kurang baik/ Kurang menyukai/ Kurang bisa/ Kurang antusias/ Kurang tertarik/ Kurang mampu/ Walaupun sudah dibantu guru (sesuai pertanyaan)
- 3 = Cukup/ Dengan bantuan guru (sesuai pertanyaan)
- 4 = Baik/ bisa/ menyukai/ antusias/ tertarik/ mampu/ tanpa bantuan guru (sesuai pertanyaan)
- 5 = Sangat baik/ Sangat menyukai/ Sangat antusias/ Sangat tertarik/ Sangat mampu/ Sangat bisa (sesuai pertanyaan)Perhitungan Penilaian

Berdasarkan tabel 4.6 penilaian anak didik hasil uji coba pelaksanaan operasional media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika mendapatkan jumlah penilaian adalah 951 dari jumlah total maksimal penilaian 975. Jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 97,53 % dan dapat dikatakan media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika "Layak". Dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya sangat suka, antusias dan tertarik terhadap media "*Math Activity Book*". Para anak didik aktif, tertarik, dan tertantang dalam memainkan permainan maze, mencocokkan benda, membandingkan jumlah benda serta menghitung penjumlahan sederhana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba pelaksanaan ini mendapatkan respon "positif" dari anak didik.

## **9. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir**

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan media "*Math Activity Book*" sudah layak dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran di kelompok B Taman Kanak-kanak. Uji coba tersebut anak

didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Deskripsi produk akhir dari media "*Math Activity Book*", dibagi menjadi dua katagori yaitu secara fisik dan secara substansi:

a. Spesifikasi secara fisik

Berikut ini adalah spesifikasi media "*Math Activity Book*" secara fisik:

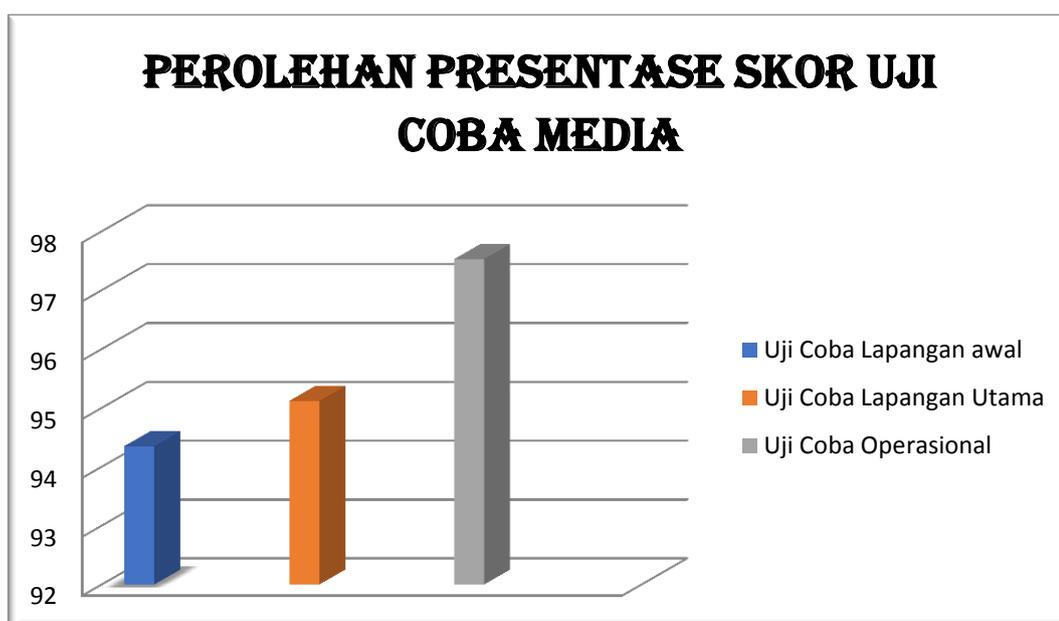
- 1) Buku aktivitas matematika atau "*Math Aktivitiy Book*" ini terdiri dari beberapa permainan dan juga beberapa media yang di gabungkan menjadi satu.
- 2) Buku aktivitas matematika atau "*Math Aktivitiy Book*" ini terbuat dari kain fanel yang berwarna-warni.
- 3) Buku ini terdiri dari 12 halaman yang dimana berisi 2 halaman tentang menyebutkan dan membilang jumlah angka, 2 halaman tentang membandingkan jumlah benda, 2 halaman permainan menghubungkan angka, 4 halaman mengenalkan operasi penjumlahan sederhana, 4 halaman mengenal cara menulis angka latin dan arab.
- 4) Buku ini dibuat menggunakan kain fanel dengan ukuran sampul ukuran 23cm x 24cm dan dengan ketebalan buku sekitar 1,5cm.

b. Spesifikasi secara substansi

Media “*Math Activity Book*” memuat materi tentang mengenalkan konsep bilangan diantara dapat menyebutkan dan membilang angka 1 sampai dengan 10, membandingkan jumlah benda, korespondensi objek dengan angka, penjumlahan sederhana dan dapat mengenalkan cara menulis angka. Selain itu, didalam media ini juga dapat mengenal macam warna dan macam tumbuhan.

c. Kesimpulan hasil penilaian media Math Activity Book

pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba pelaksanaan operasional apabila dimasukkan ke dalam bentuk grafik. Berdasarkan hasil penilaian dengan Skala Likert perhitungan tersebut berguna untuk mengembangkan kesimpulan dengan beberapa tingkat kriteria presentase kelayakan. Berikut ini grafik hasil perolehan presentase uji kelayakan tersebut :



***Gambar 4.17 Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Awal, Uji Coba Lapangan Utama, Uji Coba Operasional***

**B. Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika untuk media pembelajaran yang mengenalkan konsep bilangan pada Anak kelompok B TK IT Al Ihsan. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar Anak usia dini. Media yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar, mengoptimalkan proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan anak serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu prinsip pokok dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah lingkungan harus diciptakan dengan menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang, dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.<sup>45</sup>

Media pembelajaran di TK IT Al Ihsan masih terbatas karena kendala pengembangan atau kreativitas guru. Biasanya media yang digunakan di TK IT Al Ihsan berupa media buatan pabrik bukan buatan sendiri oleh guru ataupun bukan dari hasil karya guru, sehingga media yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan masih monoton dan terkesan itu-itu saja. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah belajar konsep bilangan pada Kelompok B, peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

---

<sup>45</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), hlm. 13.

Karakteristik anak usia dini adalah unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa pertualang.<sup>46</sup> Dalam pemilihan alat atau perlengkapan belajar dan bermain sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik seperti a) desain yang mudah dan sederhana, b) multifungsi (serba guna), c) menarik, d) berukuran besar dan mudah digunakan, e) awet (tahan lama), f) Sesuai kebutuhan, g) tidak membahayakan anak.<sup>47</sup>

Buku Aktivitas Matematika “*Math Activity Book*” dikembangkan dengan maksud untuk Mengenalkan konsep bilangan. Melalui media ini diharapkan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh anak didik. Pengembangan produk Media Buku Aktivitas Matematika “*Math Activity Book*” memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yaitu 1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi, 2) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian, 3) Prinsip Partisipasi Aktif Anak Didik, 4) Prinsip Umpan Balik dan 5) Prinsip Perulangan.<sup>48</sup> Serta berpedoman pada prinsip-prinsip pokok dalam pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu 1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan menantang, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan atau ketrampilan hidup (life skills), 6)

---

<sup>46</sup> Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, (Yogyakarta: Genius Publizer, 2014), hlm. 10.

<sup>47</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 146-149.

<sup>48</sup> C. Asri Budiningsih, *Desain Pesan Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY Press, 2003), hlm.118.

Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, dan 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.<sup>49</sup>

“*Math Activity Book*” dalam penelitian ini dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (research and development) dari Borg and Gall. Penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu untuk menguatkan dan menambah informasi peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru di sekolah tersebut. Dalam tahap perencanaan, peneliti berencana ingin mengembangkan suatu media buku yang mana didalamnya terdiri dari beberapa tahap dalam mengenalkan konsep bilangan. Seperti, melatih anak belajar menyebutkan dan membilang angka, membandingkan jumlah benda, korespondensi objek dengan angka dan setelah itu anak diperkenalkan dengan penjumlahan sederhana.

Materi dalam media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika ini disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Tahap perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, social emosional, konteks sosial, moral, bahasa.<sup>50</sup> Penyajian materi dalam buku ini didesain sedemikianrupa agar saat menggunakannya menumbuhkan suatu motivasi dan terjadi suatu interaksi antara buku dengan si pengguna. Selain itu untuk menarik perhatian dan antusias anak didalam buku ini juga menyediakan beberapa permainan yang membuat anak aktif.

---

<sup>49</sup> Suyadi, *Psikologi...* hlm. 12.

<sup>50</sup> Sit Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 5.

Permainan pertama bernama kantong angka. Permainan kantong angka permainan mengambil kayu angka yang kemudian kayu angka tersebut dimasukkan atau dipasangkan sesuai dengan kantong yang berisikan jumlah benda atau buah 1-10. Pada permainan ini anak diharuskan menyebutkan dan membilang jumlah buah yang ada di kantong angka tersebut. Permainan selanjutnya yaitu permainan puzzle angka, permainan ini merupakan permainan yang terdiri dari kepingan gambar dan juga angka. Pada permainan ini anak diminta untuk menyusun kepingan angka dan kepingan gambar atau buah yang sesuai dengan jumlahnya setelah itu anak diminta untuk membandingkan puzzle satu dengan puzzle yang lain nya. Manfaat puzzle yaitu: meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik, melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi, meningkatkan keterampilan sosial.<sup>51</sup>

Permainan ketiga yaitu permainan Maze yang merupakan sebuah permainan dengan jalan yang berliku dan berbelok-belok yang mempunyai bilangan pada permainan ini anda diminta untuk menghubungkan benda sesuai dengan jumlahnya. Manfaat maze bagi anak usia dini yaitu: melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran, mengembangkan pengetahuan, melatih konsentrasi, melatih motorik.<sup>52</sup> Terakhir yaitu permainan menjumlahkan manik-manik pada permainan ini anak diminta untuk menghitung penjumlahan sederhana menggunakan media manik-manik. Permainan-permainan tersebut digabungkan menjadi satu sehingga membuat Anak tertarik untuk menggunakan

---

<sup>51</sup> M Abdulloh, *Puzzle*, (Surabaya: UNUSA, 2012), hlm.5.

<sup>52</sup> Siti fatmaini, *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Anak Usia 5-6 Tahun*, (lampung: Universitas Lampung, 2018), hlm. 29.

buku “*Math Activity Book*” yang sejalan dengan pendapat Berlyne, yaitu untuk mendorong rasa ingin tahu serta menarik perhatian seseorang harus menggambarkan sesuatu permainan yang menarik dan juga menyenangkan.<sup>53</sup>

Setelah perencanaan tahap selanjutnya adalah pengembangan draf produk yang dimana dalam pembuatannya disesuaikan dengan karakteristik anak yang terkait dengan ukuran, bahan, penggunaan dan keamanan. Setelah media pembelajaran selesai dirancang dan diproduksi, tahap selanjutnya adalah validasi media kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media pembelajaran yang diproduksi merupakan prototype atau produk awal, sehingga terdapat kemungkinan adanya revisi. Penilaian dari segi materi terdiri dari aspek kurikulum, materi, penyajian dan tujuan. Sedangkan dari segi media terdiri dari aspek fisik, segi pemanfaatan, segi warna, segi ilustrasi dan desain angka dan huruf, sedangkan dari segi bahasa dinilai dari penggunaan bahasa serta kejelasan bahasa yang digunakan.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika mendapat persentase 86,66%. Jumlah nilai tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik. Sedangkan hasil dari penilaian ahli media menunjukkan bahwa media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika mendapat persentase 82%. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran

---

<sup>53</sup> Jhon Santrock, *Perkembangan Anak*, ( Jakarta : Erlangga, 2007), hlm. 217.

yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik. Selanjutnya hasil penilaian ahli bahasa menunjukkan bahwa media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika mendapatkan persentase 80%. Jumlah nilai tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria baik.

Pada tahap validasi ahli materi, peneliti mendapatkan saran dan juga komentar untuk merevisi media yang dibuat. Komentar dari validator ahli materi tentang warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna – warna yang cerah sehingga dapat memotivasi anak dan menarik perhatian anak. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu, melalui media anak didik mampu belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya, serta dapat dilakukan berulang-ulang.<sup>54</sup> Serta sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran, dengan menghadirkan media dan kegiatan pembelajaran yang sesuai kemampuan anak didik akan mendukung adanya kesiapan dan motivasi tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik.<sup>55</sup> Selain itu, validator ahli media juga memberikan beberapa saran kepada peneliti yaitu: menambahkan lambang lebih besar (>) pada bagian membandingkan jumlah benda, selanjutnya validator juga memberikan saran agar kancing yang terdapat pada bagian menulis angka arab digantikan dengan kancing yang warnanya lebih terang agar terlihat lebih kontras lagi. Berdasarkan penilaian yang ada, semua validator menyatakan bahwa media “*Math Activity Book*” atau Buku Aktivitas Matematika layak uji coba lapangan, tetapi dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

---

<sup>54</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm.248.

<sup>55</sup> C. Asri Budiningsih, *Desain Pesan...*hlm. 118.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan tiga tahap uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dengan 13 indikator penilaian. Pada uji coba lapangan awal dengan melibatkan 3 anak kelompok B TK IT Al Ihsan mendapatkan presentase 94,35% yaitu termasuk kategori “Layak”.

Selain itu, setelah melalui uji coba lapangan, ditemukan bahwa anak sangat antusias, tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika dengan media “*Math Activity Book*”. Anak tertarik dengan bentuk, warna-warnanya yang cerah dan permainannya yang mudah. Selain bermain mereka juga dapat belajar mengenai materi-materi yang tersedia dengan bantuan guru sebagai fasilitator, penerapan konsep belajar sambil bermain dapat terlaksana. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Badru Zaman tentang fungsi alat permainan edukatif menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan, karena pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan bermain.<sup>56</sup>

Selain itu, pada saat uji coba juga terjadi perubahan sikap anak saat menggunakan media yang ditunjukkan dengan sikap anak yang berubah menjadi aktif menjawab maupun mengikuti permainan yang ada. Hal ini sesuai dengan manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dikemukakan Hujair AH. Sanaky yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu efisiensi, relevansi materi dan meningkatkan

---

<sup>56</sup> Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*, (Bandung: UPI, 2006), hlm. 8.

fokus pembelajaran serta bermanfaat untuk menarik perhatian, menyampaikan nilai-nilai tertentu dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.<sup>57</sup>

Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 6 anak kelompok B TK IT Al Ihsan, dengan presentase 95,12 % yaitu termasuk kategori “Layak”. Tanggapan anak Kelompok B sebagai pengguna media pembelajaran tersebut yaitu mereka sangat tertarik terhadap media tersebut, karena bentuknya, bentuk kemasannya dan warnanya. Serta mereka menginginkan bermain maze dan belajar menulis angka, mencocokkan angka, membandingkan angka serta menjumlahkan angka. Anak-anak merasa senang dan juga tertarik saat menggunakan media pembelajaran tersebut.

Uji coba terakhir yang melibatkan 15 anak Kelompok B TK IT Al Ihsan mendapatkan presentase sebanyak 97,53 % yaitu termasuk kategori “Layak”. Uji coba lapangan operasional ini mendapatkan respon sangat baik. Anak didik lebih tertarik membandingkan jumlah benda serta melakukan penjumlahan sederhana secara berulang-ulang, dan memainkan kayu angka untuk diurutkan mulai dari angka 1 sampai dengan 10 di meja mereka. Anak didik sangat tertarik dan senang terhadap media “*Math Activity Book*”. Hal ini terlihat komentar-komentar mereka saat menjawab pertanyaan-pertanyaan angket yang dibacakan oleh peneliti. Sebagaimana yang dikemukakan Hurlock yaitu awal masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik untuk mempelajari ketrampilan tertentu. Anak

---

<sup>57</sup> Hujair AH Sanaky, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Pres, 2009), hlm. 4.

senang mengulang-ulang, sehingga dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai terampil.<sup>58</sup>

Berdasarkan pengamatan pada serangkaian uji coba tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) anak-anak kelompok B TK IT Al Ihsan lebih banyak yang tertarik pada warna-warna yang cerah, 2) anak-anak kelompok B TK IT Al Ihsan lebih banyak menyukai bermain mencocokkan Angka, belajar menulis angka menggunakan kancing, membandingkan jumlah benda serta melakukan penjumlahan sederhana menggunakan manik-manik dan juga kelopak bunga. Ketertarikan anak dapat dilihat dari sikap dan juga antusias anak dalam menjawab pertanyaan serta antusias anak dalam menjalankan perintah yang diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan pengisian angket, serta anak Kelompok B Tk It Al Ihsan sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika yang telah dikembangkan dinyatakan Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada anak Kelompok B TK IT Al Ihsan Kota Langsa.

---

<sup>58</sup> Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 86.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Pengembangan media buku aktivitas matematika atau “*Math Activity Book*” ini menggunakan penelitian pengembangan yang diadopsi dari model pengembangan Borg and Gall. Dalam hal ini peneliti hanya mengikuti 9 langkah dari 10 langkah yang ada. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format draf produk, uji coba lapangan awal, revisi uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk hasil uji coba, uji coba operasional dan terakhir penyempurnaan produk.

Berdasarkan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli sampai media buku aktivitas matematika atau “*Math Activity Book*” dinyatakan “Layak” untuk mengenalkan konsep bilangan di TK IT Al Ihsan Kota Langsa. Hal tersebut terbukti dengan hasil validasi ahli materi, media dan bahasa yang menyatakan bahwa media ini mendapat kategori sangat baik dan juga baik dengan skor 26 saat validasi dengan ahli materi dan 41 dengan validasi ahli media, serta 16 dengan validasi ahli bahasa. Selain itu dibuktikan juga dengan hasil uji coba lapangan awal yang mendapatkan persentase 94,35 % yang masuk dalam kategori sangat baik. Dan pada saat uji coba utama mendapatkan skor persentase sebesar 95,12 % yang masuk kedalam kategori sangat baik, serta pada saat uji coba operasional mendapatkan nilai sebesar 97,53 % yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku aktivitas matematika

atau "*Math Activity Book*" ini sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini di TK IT Al Ihsan Kota Langsa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi anak.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi anak.
3. Bagi anak Taman Kanak-kanak Kelompok B, diharapkan media "*Math Activity Book*" atau Buku Aktivitas Matematika dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, M. 2012. *Puzzle*. Surabaya: UNUSA.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Penelitian Dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, Muji. 2000. *Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Pelajaran MTK Kelas di SLB A Yaketunis Yogyakarta*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan balita anda membaca*. Yogayakarta: Intan Media.
- Budiningsih , C. Asri. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dacholfany, Ihsan dan Uswatun Hasanah. 2018. *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*. Jakarta: Amzah, 2018.
- Dewi, Herma. *Pengembangan Media Table Ball untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*. JRPP, Vol 3 No 2.
- Fatani, Abdul Halim. 2009. *Matematika hakikat &logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Guslinda. 2019. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasnida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Heruman. 2007. *Model pembelajaran matematika*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Izzaty, Rita Eka. Dkk.2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Masganti, Siti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. medan: Perdana Publishing.
- Masitoh. 2005 *Pendekatan belajar Aktif di taman kanak-kanak*. Jakarta: departemen pendidikan nasional.
- Morrison, Kemp.E.J R.G., & Ross, M.S. 1994. *Designing effective instruction*. New York: Harper & Row Publisher Cambridge.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nizamuddin. 2021. *Metodelogi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa*. Riau: Dothplus Publisher.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rosidah, Layli. 2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol, 8.
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2005. *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan ( Reasearch & Development) bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi*, yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Slamet Suyanto. 2015. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukmadinata , Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sulaiman,.Amir Hamzah. 1985. *Media audio visual untuk pengajaran penerangan dan penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.

- Suriasumantri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Anak Didik Di Taman Kanak-kanak*. Surabaya, Cipta Press.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syafdaningsih. 2020. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Ulfah, Maulidya. *Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak. Vol 5 No 2.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar 2010. Pengantar statistika, Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaman, Badru . 2006. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Bandung: UPI, 2006.

# LAMPIRAN

## 1. Lembar Instrumen Kebutuhan

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN**

Instrument ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian dan pengembangan media *Math Activity Book* untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak TK/RA. Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan penelitian, tidak untuk maksud yang lain.

Instrument ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kemampuan awal anak dalam konsep bilangan, metode dan media yang digunakan, proses yang dilaksanakan serta kendala yang dihadapi oleh guru. Informasi anda akan sangat bermanfaat bagi penelitian ini. Terimakasih atas kesediaan anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Anda dipersilahkan mengisi instrumen secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Isilah identitas diri Anda pada tempat yang tersedia.
3. Berilah isian atau jawaban dari pertanyaan yang tersedia.

**B. Identitas**

1. Nama : NONA AGUSTIANA .S Pd
2. Jabatan : KEPALA SEKOLAH
3. Lembaga : TK II AL IHSAN

Berilah jawaban dari pertanyaan di bawah ini!

1. Bagaimana kemampuan awal anak TK/RA dalam mengenal konsep bilangan di lembaga Anda?  
Kemampuan awal masih sekedar menghafal tanpa mengetahui makna dari angka tersebut.
2. Metode apa aja yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak TK/RA?  
Metode menghafal dan bernyanyi.
3. Media apa aja yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak TK/RA?  
Sempoa, kelereng dan telur mainan.
4. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak TK/RA?  
Proses pembelajaran masih sekedar menghafal angka saja tanpa tau makna dari angka tersebut.
5. Apa saja kendala dan hambatan yang ditemui guru dalam upaya untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak TK/RA?  
Kendala anak merasa bosan dan kurang aktif dikarenakan media dan metode yg digunakan masih kurang. Upaya yang dilakukan yaitu menyediakan media atau metode pembelajaran yang baru.

Langsa, 7 Desember ..... 2021

Kepala Sekolah  
TK IT Al Ihsan



.....)

## 2. Lembar Instrumen Wawancara setelah Penelitian

## Instrumen Wawancara Setelah Penelitian

## Di TK IT Al Ihsan Kota Langsa

1. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK IT Al Ihsan setelah menggunakan "Math Activity Book"?

Anak sudah lebih mengenal dan paham

2. Apakah yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media "Math Activity Book"?

Anak tertarik untuk belajar  
Anak lebih aktif

3. Apa yang terjadi kepada anak ketika anak selesai menggunakan media "Math Activity Book"?

Kemampuan menjadi meningkat dan anak menjadi paham untuk mengenal angka apa yang ditanya sama gurunya.

4. Menurut anda, apakah media "Math Activity Book" membuat proses pembelajaran mengenalkan konsep bilangan menjadi menarik?

Sangat menarik, karena anak diajak untuk aktif dimana belajar sambil bermain bersama kawannya.

5. Apakah anda tertarik untuk membuat media yang sama dengan peneliti?

Tertarik, karena media yang digunakan sangat membantu dalam pembelajaran

Langsa, 30 Desember 2021

Guru

TK IT Al Ihsan



(WAHIDA NURUL INDRANI, SE)

### 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan Minggu	:
Tema/Subtema	: Tanaman/Tanaman Buah-buahan
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Sentra	: Persiapan
Pertemuan	: I

#### Proses Kegiatan

##### A. Pijakan Awal

1. Baris-berbaris
2. Membaca doa pembuka majelis
3. Membaca doa sebelum belajar
4. Membaca surah An-Naba'
5. Memberitahu hari, tanggal dan tahun
6. Memberitahu tema dan subtema
7. Berdiskusi tentang tema dan subtema yang digunakan
8. Berdiskusi tentang konsep bilangan
9. Menyanyikan lagu " Mengenal Angka"

##### B. Pijakan Inti

1. Mencocokkan benda sesuai jumlah benda menggunakan media " *Math Activity Book*"
2. Membandingkan jumlah benda
3. Maze angka
4. Menghitung jumlah benda menggunakan media " *Math Activity Book*"

##### C. Pijakan Akhir

1. Menanyakan perasaan anak
2. Meriview pembelajaran
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Menyanyikan lagu " Tanaman"
5. Membaca doa setelah belajar

#### Alat dan Bahan

1. Gambar buah-buahan
2. *Math Activity Book*

#### D. Rencana Penilaian

Program Penilaian	KD	Indikator	BB	MB	B	BSH	BSB
NAM	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan nama tuhan sebagai</li> </ul>					

	3.1- 4.1	pencipta tanaman • Membaca doa sebelum belajar					
Fisik Motorik	3.3- 4.3	• Anak mampu mencocokkan buah					
Kognitif	3.6- 4.6	• Menyebutkan jumlah benda • Membilang jumlah benda • Membandingkan jumlah benda • Korespondensi angka • Penjumlahan sederhana					
Bahasa	3.12- 4.12	• Menyebutkan angka bila diperlihatkan bilangannya					
Sosem	2.6	• Menaati aturan kelas					
Seni	2.4	• Merawat kebersihan diri					

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT AL IHSAN**

**Peneliti**

**NONA AGUSTIANA,S.Pd**

**DWI RANTI**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan Minggu	:
Tema/Subtema	: Tanaman/Tanaman Buah-buahan
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Sentra	: Eksplorasi
Pertemuan	: II

### Proses Kegiatan

#### A. Pijakan Awal

1. Baris-berbaris
2. Membaca doa pembuka majelis
3. Membaca doa sebelum belajar
4. Membaca surah An Naziat
5. Memberitahu hari, tanggal dan tahun
6. Memberitahu tema dan subtema
7. Berdiskusi tentang tema dan subtema yang digunakan
8. Berdiskusi tentang konsep bilangan
9. Menyanyikan lagu “ Buah-buahan”

#### B. Pijakan Inti

1. Bermain maze angka dan buah
2. Bermain puzzle buah dan angka
3. Bermain balok angka

#### C. Pijakan Akhir

1. Menanyakan perasaan anak
2. Meriview pembelajaran
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Menyanyikan lagu “ Mengenal Angka”
5. Membaca doa setelah belajar

### Alat dan Bahan

1. Gambar buah-buahan
2. *Math Activity Book*

### D. Rencana Penilaian

Program Penilaian	KD	Indikator	BB	MB	B	BSH	BSB
NAM	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan kalimat syukur atas ciptaan tuhan</li> </ul>					
	3.1-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca Surah An Naziat</li> </ul>					

	4.1						
Fisik Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun puzzle buah dan angka</li> </ul>					
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan jumlah benda</li> <li>Membilang jumlah benda</li> <li>Membandingkan jumlah benda</li> <li>Korespondensi angka</li> </ul>					
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengungkapkan perasaan ketika bermain</li> </ul>					
Sosem	2.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senang mengikuti kegiatan bersama</li> </ul>					
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan karya seni berupa balok</li> </ul>					

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT AL IHSAN**

**Peneliti**

**NONA AGUSTIANA,S.Pd**

**DWI RANTI**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Bulan Minggu :

Tema/Subtema	: Tanaman/Tanaman Buah-buahan
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Sentra	: Seni
Pertemuan	: III

### Proses Kegiatan

#### A. Pijakan Awal

1. Baris-berbaris
2. Membaca doa pembuka majelis
3. Membaca doa sebelum belajar
4. Membaca surah An-Naba
5. Memberitahu hari, tanggal dan tahun
6. Memberitahu tema dan subtema
7. Berdiskusi tentang tema dan subtema yang digunakan
8. Berdiskusi tentang konsep bilangan
9. Menyanyikan lagu “ Tepuk Buah”

#### B. Pijakan Inti

1. Mengunting pola buah- buahan
2. Menempel buah-buahan
3. Mewarnai buah-buahan

#### C. Pijakan Akhir

1. Menanyakan perasaan anak
2. Meriview pembelajaran
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Menyanyikan lagu “ Mengenal Angka”
5. Membaca doa setelah belajar

#### Alat dan Bahan

1. Gambar buah-buahan
2. Gunting
3. Lem
4. Pensil warna

#### D. Rencana Penilaian

Program Penilaian	KD	Indikator	BB	MB	B	BSH	BSB
NAM	1.2 3.1- 4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan tuhan</li> <li>• Membaca setelah belajar</li> </ul>					
Fisik	3.3-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengunting pola</li> </ul>					

Motorik	4.3	buah-buahan					
Kognitif	3.6- 4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan jumlah benda</li> <li>• Membilang jumlah benda</li> <li>• Membandingkan jumlah benda</li> <li>• Korespondensi angka</li> </ul>					
Bahasa	3.10- 4.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami informasi tentang aturan permainan</li> </ul>					
Sosem	2.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mudah mengeluh melakukan sesuatu</li> </ul>					
Seni	3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan karya seni berupa gambar</li> </ul>					

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah TK IT AL IHSAN**

**Peneliti**

**NONA AGUSTIANA,S.Pd**

**DWI RANTI**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan Minggu	:
Tema/Subtema	: Tanaman/Tanaman Buah-buahan
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Sentra	: Olah Tubuh
Pertemuan	: IV

### Proses Kegiatan

#### A. Pijakan Awal

1. Baris-berbaris
2. Membaca doa pembuka majelis
3. Membaca doa sebelum belajar
4. Membaca surah An-Naba
5. Memberitahu hari, tanggal dan tahun
6. Memberitahu tema dan subtema
7. Berdiskusi tentang tema dan subtema yang digunakan
8. Berdiskusi tentang konsep bilangan
9. Menyanyikan lagu “ Buah-buahan”

#### B. Pijakan Inti

1. Senam Angka
2. Senam Jari
3. Tepuk buah

#### C. Pijakan Akhir

1. Menanyakan perasaan anak
2. Meriview pembelajaran
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Menyanyikan lagu “ Mengenal Angka”
5. Membaca doa setelah belajar

#### Alat dan Bahan

1. Gambar buah-buahan
2. Musik

#### D. Rencana Penilaian

Program Penilaian	KD	Indikator	BB	MB	B	BSH	BSB
NAM	1.2 3.1- 4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga kebersihan lingkungan</li> <li>• Membaca sebelum belajar</li> </ul>					

Fisik Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti Gerakan senam</li> </ul>					
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan jumlah benda</li> <li>• Membilang jumlah benda</li> <li>• Menyebutkan nama buah-buahan</li> </ul>					
Bahasa	3.10-4.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami informasi tentang aturan kelas</li> </ul>					
Sosem	2.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berani tampil didepan kelas</li> </ul>					
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu mengenal angka</li> </ul>					

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT AL IHSAN**

**Peneliti**

**NONA AGUSTIANA,S.Pd**

**DWI RANTI**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan Minggu	:
Tema/Subtema	: Tanaman/Tanaman Buah-buahan
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Sentra	: Ibadah
Pertemuan	: V

### Proses Kegiatan

#### A. Pijakan Awal

1. Baris-berbaris
2. Membaca doa pembuka majelis
3. Membaca doa sebelum belajar
4. Membaca surah An-Naba
5. Memberitahu hari, tanggal dan tahun
6. Memberitahu tema dan subtema
7. Berdiskusi tentang tema dan subtema yang digunakan
8. Berdiskusi tentang konsep bilangan
9. Menyanyikan lagu “ Angka Arab”

#### B. Pijakan Inti

1. Menghitung angka arab
2. Menyusun puzzle angka arab

#### C. Pijakan Akhir

1. Menanyakan perasaan anak
2. Meriview pembelajaran
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Menyanyikan lagu “ Mengenal Angka”
5. Membaca doa setelah belajar

### Alat dan Bahan

1. Gambar buah-buahan
2. Puzzle angka arab

### D. Rencana Penilaian

Program Penilaian	KD	Indikator	BB	MB	B	BSH	BSB
NAM	1.2  3.1- 4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga kebersihan lingkungan</li> <li>• Membaca sebelum belajar</li> </ul>					

Fisik Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun puzzle angka arab</li> </ul>					
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan jumlah buah dalam bahasa arab</li> <li>• Membilang jumlah benda dalam bahasa arab</li> <li>• Menyebutkan nama buah-buahan dalam bahasa arab</li> </ul>					
Bahasa	3.10-4.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami informasi tentang aturan kelas</li> </ul>					
Sosem	2.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berani tampil didepan kelas</li> </ul>					
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu Angka arab</li> </ul>					

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT AL IHSAN**

**Peneliti**

**NONA AGUSTIANA,S.Pd**

**DWI RANTI**

## 4. Lembar Pedoman Observasi Uji Coba Penggunaan Media

**PEDOMAN OBSERVASI****UJI COBA PENGGUNAAN MEDIA “MATH ACTIVITY BOOK” (BUKU AKTIVITAS MATEMATIKA) DALAM MENGENALKAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B**

Nama :

Tanggal :

Nama TK :

**A. Petunjuk Pengisian**

- 1) Lembar pedoman observasi ini diisi selama anak menggunakan media “Math Activity Book” yang dikembangkan dalam penelitian ini.
- 2) Lembar penelitian ini terdiri dari aspek ketertarikan dan antusiasme media, kemudahan media untuk dipahami, dan kemudahan penggunaan media
- 3) Penilaian cukup dengan memberi tanda check ( ) pada kolom yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan
- 4) Kriteria Penilaian:

1 = Tidak baik/ Tidak menyukai/ Tidak antusias/ Tidak tertarik/ Tidak mampu/ Tidak bisa/ Tidak mau (sesuai pertanyaan)

2 = Kurang baik/ Kurang menyukai/ Kurang bisa/ Kurang antusias/ Kurang tertarik/ Kurang mampu/ Walaupun sudah dibantu guru (sesuai pertanyaan)

3 = Cukup/ Dengan bantuan guru (sesuai pertanyaan)

4 = Baik/ bisa/ menyukai/ antusias/ tertarik/ mampu/ tanpa bantuan guru (sesuai pertanyaan)

5 = Sangat baik/ Sangat menyukai/ Sangat antusias/ Sangat tertarik/ Sangat mampu/ Sangat bisa (sesuai pertanyaan)

Aspek	No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
Ketertarikan anak	1	Anak menyukai gambar dalam media						
	2	Anak menyukai warna dalam media						
	3	Anak tertarik terhadap penyajian materi dalam media						
Partisipasi/ keaktifan	4	Partisipasi anak untuk menjawab saat						



## 5. Hasil Validasi Ahli Materi

### PENILAIAN MATERI DARI AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

#### (Expert Judgement)

Instrumen ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian pengembangan media pembelajaran matematika '*Math Aktivity Book*' untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Instrumen ini terdiri dari petunjuk pengisian, identitas ahli, dan penilaian. Data pada instrumen ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan skripsi dan tidak untuk maksud yang lain.

Instrumen ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai penilaian, catatan/saran dan kesimpulan berkenaan dengan pengembangan melalui *rating scale*. Penilaian Anda akan sangat bermanfaat bagi penelitian ini. Terimakasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Anda dipersilahkan mengisi instrumen secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Isilah identitas diri Anda pada tempat yang tersedia.
3. Berilah penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan Anda. Bila Anda ingin memperbaiki atau mengganti pilihan penilaian Anda, maka sorotlah dengan dua buah garis sejajar/mendatar untuk pilihan jawaban yang lama, kemudian berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan penilaian Anda yang baru.

#### B. Identitas Ahli

1. Nama : Rita Mahriza, MS
2. Jabatan : Ka. prodi PAUD
3. Keahlian : Bahasa & Materi Pendidikan AUD
4. Lembaga : IAIN Langsa

#### C. Instrumen Penelitian

Keterangan:

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 5 = Sangat Baik | 2 = Kurang        |
| 4 = Baik        | 1 = Sangat Kurang |
| 3 = Cukup       |                   |

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi <i>Math Aktivity Book</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi <i>Math Aktivity Book</i> dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓	
3	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik					✓
4	Kesesuaian tingkat kesulitan tiap tahap dalam bermain media				✓	
5	Kesesuaian teks dan ilustrasi dengan materi			✓		
6	Penyajian materi memotivasi anak					✓

**Catatan/Saran:**

1. Diharapkan untuk memilih warna yang cerah untuk memotivasi anak.

2. Diharapkan untuk memilih bahan yg kokoh agar media dapat digunakan untuk waktu yang panjang.

**Kesimpulan:**

Kegiatan pada math activity book telah dirancang dengan baik dan telah sesuai dengan kriteria kegiatan anak umur 5-6 tahun.

Namun perlu di pertimbangkan untuk menggunakan bahan yang kokoh agar media yang telah di rancang dapat digunakan untuk waktu yang lama.

Langsa, 9. November 2021

  
(Rita Mahrisa, MS.)

## 6. Hasil Validasi Ahli Media

### PENILAIAN MEDIA DARI AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

#### (Expert Judgement)

Instrumen ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian pengembangan media pembelajaran matematika 'Math Activity Book' untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Instrumen ini terdiri dari petunjuk pengisian, identitas ahli, dan penilaian. Data pada instrumen ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan skripsi dan tidak untuk maksud yang lain.

Instrumen ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai penilaian, catatan/saran dan kesimpulan berkenaan dengan pengembangan melalui *rating scale*. Penilaian Anda akan sangat bermanfaat bagi penelitian ini. Terimakasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Anda dipersilahkan mengisi instrumen secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Isilah identitas diri Anda pada tempat yang tersedia.
3. Berilah penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan Anda. Bila Anda ingin memperbaiki atau mengganti pilihan penilaian Anda, maka coretlah dengan dua buah garis sejajar/mendatar untuk pilihan jawaban yang lama, kemudian berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan penilaian Anda yang baru.

#### B. Identitas Ahli

1. Nama : Rita Sari, M.Pd
2. Jabatan : Ka. Prodi PGM
3. Keahlian : Materi
4. Lembaga : IAIN Langsa

#### C. Instrumen Penelitian

Keterangan:

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 5 = Sangat Baik | 2 = Kurang        |
| 4 = Baik        | 1 = Sangat Kurang |
| 3 = Cukup       |                   |

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahan yang digunakan untuk membuat media cocok untuk anak usia 5-6 tahun				✓	
2	Pemilihan gambar sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓	
3	Gambar bermakna bagi anak usia 5-6 tahun				✓	
4	Kemudahan penggunaan media <i>Math Activity Book</i>				✓	
5	Ketahanan media <i>Math Activity Book</i>					✓
6	Media dapat digunakan dalam waktu yang lama (awet)				✓	
7	Kemenarikan media bagian luar				✓	
8	Kesesuaian penggunaan warna pada media <i>Math Activity Book</i>				✓	
9	Kemenarikan tampilan keseluruhan media <i>Math Activity Book</i>				✓	
10	Ukuran Angka dan gambar sesuai				✓	

**Catatan/Saran:**

1. Menambahkan tanda lebih besar (>) pada bagian membandingkan ~~dan~~ jumlah benda.
2. Mengganti kancing dengan warna yg lebih cerah agar kelihatan lebih kontras dan berwarna.

**Kesimpulan:**

kegiatan dalam media sudah dirancang dgn baik dan telah sesuai dengan kriteria penilaian. sehingga media

## 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

### PENILAIAN BAHASA DARI AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

#### (Expert Judgement)

Instrumen ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian pengembangan media pembelajaran matematika 'Math Activity Book' untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Instrumen ini terdiri dari petunjuk pengisian, identitas ahli, dan penilaian. Data pada instrumen ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan skripsi dan tidak untuk maksud yang lain.

Instrumen ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai penilaian, catatan/saran dan kesimpulan berkenaan dengan pengembangan melalui *rating scale*. Penilaian Anda akan sangat bermanfaat bagi penelitian ini. Terimakasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Anda dipersilahkan mengisi instrumen secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Isilah identitas diri Anda pada tempat yang tersedia.
3. Berilah penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan Anda. Bila Anda ingin memperbaiki atau mengganti pilihan penilaian Anda, maka sorotlah dengan dua buah garis sejajar/mendatar untuk pilihan jawaban yang lama, kemudian berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan penilaian Anda yang baru.

#### B. Identitas Ahli

1. Nama : Khairul Amri, M.Pd
2. Jabatan : Dosen
3. Keahlian : Bahasa Indonesia
4. Lembaga : FTIK IAIN Langsa

#### 5. Instrumen Penelitian

Keterangan:

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 5 = Sangat Baik | 2 = Kurang        |
| 4 = Baik        | 1 = Sangat Kurang |
| 3 = Cukup       |                   |



No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi teks/kalimat dengan materi				✓	
2	Kejelasan teks			✓		
3	Konsisten penggunaan simbol dan ikon				✓	
4	Isi teks kata/kalimat sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun					✓

**Catatan/Saran:**

Perbaiki redaksi kalimat dalam penjelasan/Deskripsi  
 Banyak kesalahan penggunaan kata dan tanda baca.

.....  
 .....

**Kesimpulan:**

.....  
 .....

Langsa, 7 Desember 2021

  
 (Khairul Amri, Spd I., M.Pd.)

8. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



**Uji Coba Lapangan Awal**



**Anak sedang menghitung penjumlahan sederhana**



**Uji coba lapangan utama**



**Belajar membandingkan jumlah benda menggunakan puzzle angka dan buah**



**Mengenalkan media Math Activity Book kepada anak**



## Uji Coba Operasional



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

Kampus IAIN Langsa, Jln. Meurandeh - Kota Langsa, Provinsi Aceh, Telp. 0641-22619/23129  
Fax. 0641-425139 website : <http://www.ftik.iainlangsa.ac.id> email : [ftik@iainlangsa.ac.id](mailto:ftik@iainlangsa.ac.id)

Nomor : B-2053/In.24/FTIK/PP.00.9/12/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Kepada Yth,  
Izin penelitian  
Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dengan ini memaklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Dwi Ranti**  
Tempat / Tanggal Lahir : **Langsa, 18 Agustus 1999**  
Nomor Induk Mahasiswa : **1062017003**  
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah Bapak/Ibu, sehubungan dengan penyusunan skripsi berjudul "Pengembangan Buku Aktivitas Matematika (Math Activity Book) dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini di TK IT Al Ihsan"

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan kepada Bapak/ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 7 Desember 2021

Dekan





**YAYASAN AL-IHSAN**  
 Kel. Gampong Jawa Kec. Langsa Kota  
 Kota Langsa  
 Jl. P. Polem Gg. Kuburan Cina HP. 085275283256

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :422.1 /015/2021  
 Lamp : -  
 Perihal :Telah Melaksanakan Penelitian

Langsa, Desember 2021

Kepada Yth,  
 Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
 Institut Agama Islam Negeri Langsa  
 Di  
 Langsa

Assalamu'alaikum Wr. Wb.  
 Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Langsa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : 1072/In.24/FTIK/TL.00/07/2021 Tanggal 7 Desember 2021 Hal : Izin untuk Penelitian Ilmiah.

Berkenaan hal tersebut, dengan ini kami jelaskan bahwa :

Nama : **DWIRANTI**  
 NIM : 1062017003  
 Semester/Unit : IX / 1 (Satu)  
 Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Judul : Pengembangan Buku Aktivitas Matematika "*Math Activity Book*" dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini di TK IT Al Ihsan Kota Langsa

Telah selesai melaksanakan penelitian yang tersebut diatas dengan judul **Pengembangan Buku Aktivitas Matematika "*Math Activity Book*" dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini di TK IT Al Ihsan Kota Langsa**. Mulai tanggal 7 Desember 2021 s/d Selesai.

Langsa, 30 Desember 2021

Dekan TK IT Al Ihsan

...stiana, S. Pd