



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN
BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP
BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
TK AMANAH JI. PIMPONG NO.23
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

DHEA LUTHFIYANA PANE

NIM. 0308161032

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

2020



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN
BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP
BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
TK AMANAH JL. PIMPONG NO.23
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

DHEA LUTHFIYANA PANE
NIM. 0308161032

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

Pembimbing II

Sri Wahyuni, S.Psi, M.Psi
NIP. 197406212014112002

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskadar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5 -6 TAHUN TK AMANAH JL. PIMPONG NO.23 TAHUN AJARAN 2019/2020" yang disusun oleh Dhea Luthfiyana Pane yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Strata (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal :

1 September 2020 M
13 Muharram 1442 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

Sekretaris

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Anggota Penguji

1. Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

2. Sri Wahyuni, S.Psi, M.Psi
NIP.197406212014112002

3. Dr. Maseganti Sit, M.Ag
NIP.196708211993032007

4. Nunzairina, M.Ag
NIP.197308272005012005

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan



M. Saifuddin Saifuddin, M.Pd
NIP. 196010061994031002

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi
a.n. **Dhea Luthfiyana Pane**

Medan, 26 Agustus 2020
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di –
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Dhea Luthfiyana Pane**

NIM : **0308161032**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Judul : **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020.**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

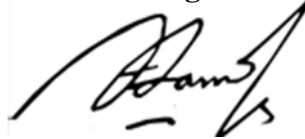
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

Pembimbing II



Sri Wahyuni, S.Psi, M.Psi
NIP. 197406212014112002

Hal : **Permohonan Pengesahan Judul Skripsi**

Medan, 26 Agustus 2020

Kepada Yth:

Ibu Ketua Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhea Luthfiyana Pane

NIM : 0308161032

Semester : VIII

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini III

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Permohonan pengesahan judul / Tema Skripsi / tugas akhir sebagai berikut :

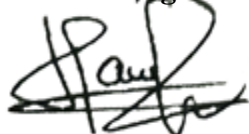
“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Cacah Anak Kelompok 5-6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020.”

Besar harapan saya judul / Tema Skripsi / tugas akhir diatas dapat disetujui, dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diketahui Oleh

Pembimbing I

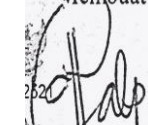


Dr. Khadijah, M.Ag

NIP. 196503272000032001

Wassalam,

Pemohon



Dhea Luthfiyana Pane

NIM. 0308161032

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dhea Luthfiyana Pane
NIM : 0308161032
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan
Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan
Cacah Anak Kelompok 5-6 Tahun TK Amanah Jalan
Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar - benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan - kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 26 Agustus 2020

Membuat Pernyataan

METERAI
TEMPEL

3BB7ADF094492621

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Luthfiyana Pane

NIM.0308161032

ABSTRAK



Nama : Dhea Luthfiyana Pane
NIM : 0308161032
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Hj. Khadijah, M.Ag
Pembimbing II : Sri Wahyuni, S.Psi., M.Psi
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020.

Tidak tersedianya alat permainan edukatif dalam mendukung proses pembelajaran konsep bilangan cacah di sekolah menghambat perkembangan kognitif anak. Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) Proses Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 - 6 tahun. (2) Kelayakan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 - 6 Tahun (3) Keefektivitasan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 pada tahun ajaran 2019/2020 pada semester genap. Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian pengembangan (R & D) model pengembangan Borg & Gall. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara angket validator, lembar observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini mendapat skor persentasi media kelayakan 91,66 % dinyatakan “sangat layak”. Penilaian oleh ahli materi mendapat persentasi kelayakan 83,33 % dinyatakan “sangat layak”. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pemilaian produk oleh guru TK Amanah diperoleh persentase kelayakan 93.74%. dinyatakan “sangat layak”. Tahap uji coba mendapat persentase BSH yaitu 75 % dan BSB yaitu 25 %. Uji kefektifan pengembangan konsep bilangan cacah memiliki rata rata *gain score* 62.88 dengan klasifikasi sangat tinggi.

Kata Kunci : APE, Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 Tahun

Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah atas anugrah dan petunjuk yang diberikan Allah SWT kepada saya sehingga penelitian ini dapat selesai sesuai dengan harapan. Shalawat dan salam untuk Rasulullah Muhammad SAW yang telah menjadi contoh pribadi yang mulai untuk menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020” dan ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Skripsi ini tidak dapat selesai kecuali melalui dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Atas dasar itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berkontribusi langsung maupun yang tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis memberikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap** selaku Rektor UIN SU Medan.
2. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan
3. Bapak **Dr. Muhammad Basri, M.A** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan bimbingan dan arahan baik tindakan maupun psikologis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Ibu **Sri Wahyuni, S.Psi, M.Psi**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang memberikan bimbingan dan arahan baik tindakan maupun psikologis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak **Dr. Haidir, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan secara tindakan dan psikologis kepada penulis selama perkuliahan.
7. Ibu **Raisah Armayanti Nasution, M.Pd** dan Ibu **Maisarah, M.Pd** selaku Validator Skripsi ini.
8. Teristimewa kepada orang tua saya. Ayahanda tercinta **Syawaluddin Pane**, Papa tersayang **Sunarto, S.H** dan Ibunda tercinta **Indra Sunkaryati, S.Pd** tanpa dukungan mereka mungkin saya tidak akan dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S-I) di UIN SU. Semoga Allah memberikan balasan yang paling mulia di dunia dan di akhirat. Aminn.
9. Terimakasih banyak yang tak terhingga kepada seluruh Dosen yang ada di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas pemberian ilmunya selama penulis berkuliah di UIN SU Medan.
10. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pegawai yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
11. Kepada semua pihak TK Amanah Jalan Pimpong No. 23, Ibunda Kepala Sekolah **Dr. Fahirah, M.Pd** TK Amanah Jalan Pimpong No. 23, terimakasih telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
12. Teman-teman seperjuangan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk**

2016 terkhusus Kelas **PIAUD 3** yang tidak dapat dituliskan satu persatu penulis mengucapkan terimakasih atas kebersamaannya, suka dan duka saat menyelesaikan perkuliahan sampai akhir perkuliahan.

13. Terkhusus kepada **Rabiatul Adawiyah Pohan, S.Pd** yang telah menemani saya dari awal perkuliahan sampai mendapatkan gelar sarjana.

Semoga Allah SWT memberikan yang terbaik kepada Bapak/Ibu Serta Saudara/i, sehingga kita tetap termasuk orang-orang yang berada dalam lindungan-Nya. Semoga hasil dari Skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya pustaka ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini. Amin.

Medan, 26 Agustus 2020
Penulis

Dhea Luthfiyana Pane
NIM. 0308161032

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS..... 10	
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Hakikat Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	13
2. Alat Permainan Edukatif	18
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	18
b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	21
c. Fungsi Alat Permainan Edukatif	22
d. Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas.....	24
3. Bilangan Cacah Untuk Anak Usia Dini	28
B. Kerangka Fikir	29
C. Penelitian Yang Relevan	29
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
32	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Subjek dan Objek Penelitian	32
C. Desain Penelitian.....	32

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	44
1. Potensi dan Masalah.....	44
2. Pengumpulan Data	45
3. Desain Produk	45
4. Validasi Desain	47
5. Revisi Produk	50
6. Deskripsi Penggunaan	51
7. Uji Coba Pemakain.....	52
B. Pembahasan Produk	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Kisi – kisi Angket Validasi Desain Media	36
TABEL 3.2 Kisi – kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	37
TABEL 3.3 Kisi-kisi Intrument Lembar Observasi	38
TABEL 3.4 Klafisikasi Kelayakan Produk.....	40
TABEL 3.5 Klasifikasi Efektifitas Produk	42
TABEL 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	46
TABEL 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	49
TABEL 4.3 Hasil Penilaian Produk Oleh Guru	52
TABEL 4.4 Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Menggunakan Kartu Angka.....	54
TABEL 4.5 Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas.....	57
TABEL 4.6 Hasil Analisis Penilaian Sesudah dan Sebelum Pemakaian	59

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 Skema Langkah-langkah R & D	32
GAMBAR 4.1 Desain Pengembangan Alat Permainan Edukatif	49
GAMBAR 4.2 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media.....	50
GAMBAR 4.3 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi.....	54
GAMBAR 4.4 Grafik Hasil Penilaian Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Menggunakan Kartu Angka	55
GAMBAR 4.5 Grafik Hasil Penilaian Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPPM.....	66
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media.....	69
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	72
Lampiran 4 Dokumentasi.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang memiliki sistem pembelajaran atau pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang – Undang dasar 1945 yang di dalamnya mengandung nilai – nilai agamis, ragam adat istiadat budaya Indonesia dan perkembangan teknologi dan globalisasi keseluruhan sistem dunia. Unsur – unsur pendidikan yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dapat disebut dengan sistem pendidikan nasional.¹ Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dinyatakan bahwasannya pendidik/pengajar adalah sumber daya manusia yang berprofesi sebagai dosen, guru, konselor, pamong belajar atau sejenisnya yang ikut serta dalam menjalankan pendidikan nasional.²

Pendidikan anak prasekolah adalah lembaga pendidikan yang mempunyai andil yang sangat penting dalam memberikan dukungan kepada pemerintahan dalam menyiapkan penerus bangsa sejak kecil, yang sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini. Tujuannya adalah menyiapkan anak dalam mempelajari dasar – dasar dalam pengetahuan, tingkah laku, kemampuan, keterampilan serta daya cipta yang harus dimiliki anak sejak kecil.³

Meningkatkan kualitas didalam pendidikan anak usia dini, diperlukan

¹ Depdiknas, *Undang- undang RI No.20 Tahun 2003, Tentang Pendidikan Nasional*. (2013) h. 40.

² Dwi Prasetyawati,dkk. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)*. (Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1Tahun 2011) h.65

³ Baik Nilawati Astini,dkk. *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1 Tahun 2017) h.32

untuk memanfaatkan dasar atau bakat yang dimiliki anak dalam mengembangkan dirinya khususnya ketika anak sedang melakukan proses belajar. Menggunakan penalaran yang cukup mendasar dalam kegiatan tersebut diharapkan guru dapat melakukan eksplorasi, perencanaan dan mengaplikasikan pemakaian sumber belajar dan alat permainan⁴.

Montestori membuat pernyataan bahwasana masa peka anak ada didalam proses tumbuh kembang anak. Masa peka ini terjadi saat anak mudah tertarik pada benda atau objek yang ada disekitarnya sehingga membuat anak mudah acuh pada hal yang sedang dikerjakan atau sedang dikerjakannya. Masa peka ini menyatakan bahwa anak mempunyai keinginan untuk memuaskan rasa ingin tahunya.⁵

Konsep matematika yang diajarkan untuk AUD terdiri dari tiga bagian, yakni : bilangan cacah (0-10), aljabar (lebih kurang, kurang dari, dan paling/ter), dan bentuk geometri (bangun datar sederhana). Ketiga bagian atau konsep Matematika AUD tersebut dikategorikan dalam perkembangan kognitif pada sub berfikir logis dan sub berfikir simbolis.

Bilangan cacah dapat didefenisikan dengan bilangan yang digunakan dalam menyatakan cacah anggota atau kardinalitas suatu kelompok. Bilangan cacah ini terdiri dari bilangan asli dan unsur (elemen) nol yang diberi lambang 0.⁶

Mengenalkan konsep bilangan kepada anak merupakan suatu hal dasar dalam pembelajaran matematika sederhana, karena dengan konsep

⁴ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014) h.36

⁵ Zaman, badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.*(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013), h.1.8

⁶ Maisarah, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, (Medan : Akasha Sakti, 2018), h. 33

bilangan anak bisa menyamakan dan mengikutkan diri kedalam kehidupan bermasyarakat yang membutuhkan kemampuan mengenal dan menghitung bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan dalam mengenal konsep bilangan tidak lepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka, pengenalan konsep bilangan mengikut sertakan ide pikiran mengenai berapa jumlah sebuah objek dalam lambang bilangan. Seperti pernyataan Inra yang mengatakan bahwasannya konsep bilangan merupakan seperangkat pemikiran dan pengetahuan untuk menelaah himpunan angka serta menyatakan nilai sebuah objek di matematika⁷.

Tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 menjadikan beberapa kriteria tujuan minimal pengenalan konsep bilangan cacah untuk anak kelompok B atau anak yang berusia 5 - 6 tahun yaitu : menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan dengan lambang bilangan.⁸

Berdasarkan hasil observasi selama mengajar di TK Amanah Jalan Pimpong, No. 23 dari 20 siswa masih ada 5 orang anak yang belum bisa menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, ada 7 orang anak yang belum bisa menggunakan lambang bilangan 1- 10 untuk berhitung, dan 5 orang anak belum bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10, dan hanya 3 orang yang mampu mengurutkan bilangan, menggunakan lambang bilang untuk berhitug dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

⁷ Afidah dan Khairunnisa, *Matematika Dasar*. (Jakarta: Rajagrafido Persada, 2014), h, 10

⁸ Maisarah, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, (Medan : Akhasha Sakti, 2018), h. 34

Rendahnya konsep bilangan cacah pada anak ini khususnya pada bilangan cacah 1-10 dikarenakan kurangnya media yang tepat dalam pembelajaran agar anak dapat dengan mudah mengenal konsep bilangan cacah tersebut. Dan sekolah juga hanya menggunakan media seperti LK buku tulis, dan kartu angka bergambar, yang lebih menekankan pada perkembangan bahasa anak.

Berhubungan dengan proses pembelajaran, media merupakan semua bentuk hal yang bisa dipakai dalam menyampaikan infoemasi dari informan kepada penerima informasi agar dapat menstimulus pemikiran, emosional dan ketertarikan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russell menyatakan bahwa alat untuk menyampaikan informasi adalah media. kata media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).⁹

Kegiatan belajar dan mengajar bisa menjadi lebih optimal jika guru bisa memfasilitasi alat permainan yang bisa merangsang semua respon bakat atau respon perkembangan anak ketika sedang dalam proses pembelajaran. Media belajar dengan bentuk konsep bermain sangat perlu dipakai saat menjalankan aktivitas belajar mengajar, sebab dengan konsep main akan menimbulkan kondisi psikologis anak selama proses pembelajaran lebih mengasikkan bagi anak dan tidak membosankan, anak juga bisa lebih aktif dan efisien ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.¹⁰ Kegiatan

⁹ Maya Siskawati, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa", (Jurnal Studi Sosial Vol 4, No 1 Tahun 2016), h.53

¹⁰ Siti Maemunah. *Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam*, (Vol : XXII, No : 3, Tahun 2016), h.46

dalam belajar dapat dikatakan juga sebagai kegiatan fisik dan mental yang berjalan dalam berkomunikasi aktif didalam sebuah tempat untuk memahami, mencari pengetahuan, melakukan perubahan, membentuk karakter serta memperkuat keterampilan.

Mayke Sugianto membuat pernyataan bahwasannya alat permainan edukatif (APE) merupakan alat yang dibuat secara istimewa untuk memenuhi kepentingan dalam pembelajaran. Berhubungan dengan alat permainan edukatif untuk anak usia dini maka dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif untuk anak usia dini merupakan suatu alat yang khusus dibuat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan juga dapat dikatakan sumber dari pembelajaran anak yang memiliki prinsip permainan. Oleh karena itu, anak yang sedang bermain adalah anak yang sedang belajar. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menyediakan media ataupun alat permainan yang mendukung anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya dengan rasa senang, gembira dan tanpa paksaan apapun.¹¹

Penelitian yang akan dilakukan ini akan memakai bahan bekas sebagai pengelolaan dalam menciptakan alat permainan edukatif anak yang ekonomis. Pemanfaatan dan pengelolaan bahan bekas merupakan pemikiran manusia maju dan modern, sebab peradaban yang maju merupakan peradaban yang manusianya mempunyai kesadaran akan hal sederhana, hemat, efektifan, serta membuat mudah segala hal dalam kelanjutan hidup yang berjalan. Media modern telah mempermudah khalayak banyak dalam mengatasi

¹¹ Badru Zaman, dkk. *Media Dan Sumber Belajar TK*, (Universitas Terbuka : Banten, 2016), h.1.27- 1.28

masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Saat berada dikondisi tertentu saat harus tidak bergantung kepada media yang biasanya dipakai maka biasanya masyarakat akan bingung. Kebingungan tersebut membuat masyarakat tidak bisa menyadari potensi yang dimiliki oleh tempat sekitarnya. Hal ini membuat masyarakat tidak bisa memanfaatkan kondisi lingkungannya menjadi hal yang dapat dijadikan hal yang memiliki nilai pendidikan. Hal ini juga terjadi kepada guru yang tidak mempunyai dasar pemikiran dalam memanfaatkan alam untuk menciptakan media atau alat pendidikan yang inovatif, efisien dan ekonomis yang bisa dibuat dari potensi alam sekitarnya.¹²

Bahan yang tidak dapat digunakan lagi padahal memiliki nilai tinggi saat dikelola lagi misalnya: musik perkusi yang dibuat menggunakan bahan bekas seperti botol, drum bekas, piring seng, sendok lama dalam lain sebagainya. Kenyataan yang terjadi di TK/PAUD banyak yang tidak memanfaatkan bahan sebagai media ataupun alat dalam pembelajaran. Khususnya terjadi di TK/PAUD modern, mereka tidak lagi memakai permainan yang diciptakan dengan bahan bekas dan membuat anak yang belajar tidak mendapatkan ilmu untuk memanfaatkan bahan bekas yang memiliki nilai lain dalam pendidikan.

Material sisah dapat berupa kertas bekas (majalah, atau koran), kardus, bahan atau kain, plastik, kaleng, busa, tali, tutup botol, dan karet. Memanfaatkan material yang dapat digunakan atau dipakai sebagai bahan dasar penciptaan alat permainan atau media pembelajaran yang inovatif dan

¹² Siarni,dkk. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara.*(Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2Tahun 2016), h.94-95

kreatif akan membuat guru semakin berkualitas dan profesional dalam menjalankan tugasnya sebagai guru profesional.¹³

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian akan dilakukan dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019-2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang ada didalam penelitian ini berdasarkan pernyataan di atas antara lain yaitu :

1. Proses belajar mengajar yang kurang bervariasi.
2. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan konsep bilangan cacah untuk tingkat perkembangan anak 5-6 tahun.
3. Alat Permainan Edukatif tentang konsep bilangan cacah tidak tersedia di TK Amanah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian mengenai tidak tersedianya alat permainan edukatif yang mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia dini di sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah Alat Permainan Edukatif dengan bahan bekas dapat

¹³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), h.38-39

mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020?

2. Apakah penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan bahan bekas efektif untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020?
3. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan bahan bekas untuk anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas untuk mengetahui bahwa:

1. Membuat alat permainan edukatif dengan bahan bekas yang efektif untuk anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020.
2. Mengembangkan alat permainan edukatif dengan bahan bekas lebih efektif digunakan untuk anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020.
3. Mengembangkan alat permainan edukatif dengan bahan bekas lebih efektif untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun pemanfaat yang terdapat dipenelitian pengembangan ini yaitu adalah:

1. Manfaat Teoritis

Menjadikan hasil pengembangannya sebagai sumber belajar di dunia pendidikan anak, terkhususnya pendidikan konsep matematika

bilangan cacah di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23, dan membuat referensi dunia pendidikan anak lebih banyak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan daya kreatifitas dalam membuat alat permainan edukatif dengan bahan bekas dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dan dapat memotivasi serta menambah minat anak untuk mengikuti pembelajaran dan anak dapat mengenal konsep bilangan berdasarkan jenisnya.

b. Bagi anak

Mengembangkan kemampuan konsep matematika bilangan cacah anak melalui alat permainan edukatif dengan barang bekas yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Memfasilitasi pembelajaran anak dengan alat permainan edukatif yang dapat dikreasikan melalui bahan yang tidak terpakai, dan lebih ekonomis.

d. Bagi peneliti lain

Rujukan dalam mengembangkan penelitian yang sama dengan point penelitian yang berbeda.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hakikat AUD

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan guna menyediakan tempat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta mendukung tumbuh kembang anak adalah inti dari pendidikan anak usia dini.¹⁴ Sedangkan Mansyur menyatakan bahwa sekelompok individu yang sedang melalui proses tumbuh kembang yang mempunyai keunikan dalam bersikap dan bertingkah laku serta mempunyai pola tumbuh kembang yang harus dikembangkan itulah yang dikatakan anak usia dini.¹⁵

Anak yang sedang berusia 0-6 tahun yang mempunyai proses pertumbuhan yang lebih cepat serta sangat kompleks diawal proses kehidupannya itulah yang disebut dengan anak usia dini.¹⁶ Sesuai dengan pernyataan itu, Yuliani Nurani Sujiono mengemukakan bahwasannya manusia yang lahir sampai mencapai umur 6 tahun itulah yang dinamakan anak usia dini. Kepribadian dan karakter seorang anak juga ditentukan dengan bagaimana pendidikan yang baik saat rentang waktu 6 tahun pertama.¹⁷

¹⁴Djoko dan Anies, *Kompendium PAUD*, (Depok: Prenadamedia Group, 2017), h.1.

¹⁵Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), h. 88

¹⁶Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 11

¹⁷Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 3

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki usia 3 – 6 tahun yang masih dipandang sebagai manusia pendatang mereka, ia tidak tahu bertatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan semua tentang kehidupan dunia, anak juga sedang menjalani proses bagaimana berinteraksi dengan orang lain, paham akan orang – orang disekitarnya dan memerlukan bimbingan untuk mengerti semuanya. Arahan juga merupakan hal yang dibutuhkan anak supaya mengerti macam-macam peristiwa, kejadian serta bisa menggunakan kemampuannya untuk membantu orang lain. Hubungan antara anak dengan objek serta subjek dibutuhkan sehingga anak bisa mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak mulia.¹⁸

Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Quran surah Al-Kahfi ayat 46:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا

Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amalan-amalan yang kekal lagi salehlah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.(Q.S.Al-Kahfi:46).¹⁹

Ibnu Kasir memaknai ayat ini sebagai pernyataan agar kita ingat tentang Allah dan menjalankan selalu perintahnya baik itu meliputi dunia (harta), serta merasa khawarit yang berlebihan terhadap hal-hal

¹⁸ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2015), h. 4.

¹⁹Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2011), h. 299.

tersebut karena itu perlakuan yang dikerjakan akan menjadi penyelamat akhirat.²⁰

Ayat ini menyatakan untuk menyadari tentang kehadiran anak di dalam keluarga adalah titipan yang sangat besar bagi setiap orang tua serta sangat diinginkan oleh orang yang sedang berumah tangga, hal inilah yang mengharuskan orang tua untuk memberikan pendidikan yang baik, keperluan yang cukup agar anak menjadi seseorang yang tumbuh kembangnya baik, akhlaknya baik sesuai dengan umurnya..

Kelanjutan masa depan sebuah Negara adalah anak, mereka akan menjadi tombak atau amunisi yang menjadikan negaranya lebih berkembang dan maju di masa yang akan datang. Maka dari itu pendidikan yang baik akan menentukan masa depan seorang anak yang menjadi tombak sebuah Negara. Dan dapat dikatakan pendidikan yang dilakukan kepada anak harusnya berkualitas untuk membuat generasi yang berkualitas.²¹

Apalagi masa kanak-kanak sering dikaitkan dengan *Golden Age*.²² Masa ini merupakan hal dasar dan sangat dibutuhkan dalam mengembangkan aspek perkembangan manusia di awal masa tumbuh kembangnya. Keadaan ini dapat dilihat dengan masa utama dan kompleks dalam kehidupan anak dimasa yang akan datang hingga akhir perkembangannya. Yang menjadi ciri khas masa anak- anak adalah *the golden age* atau masa keemasan. Pemaparan terhadap masa emas pada

²⁰Al-Imam Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, Tafsir Al-Qur'an Ibnu Kasir jus 15, (Bandung: Sinar Bru Algesindo, 2009), h. 505

²¹Slamet Suyanto, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), h. 2

²²Maisarah, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, (Medan: Akasha Sakti, 2018), h. 9.

anak sangat banyak yang mengemukakan fakta dan opininya, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.²³

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan dengan kegiatan dalam membina tumbuhkembang anak umur lahir hingga 6 tahun secara keseluruhan, yang merangkap aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan stimulus bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motoric, akal pikiran, emosional, dan sosial secara optimal.²⁴

Maka dari itu dapat dinyatakan bahwasannya anak usia dini ialah anak usia 0-6 tahun yang mengalami kondisi pertumbuhan dan perkembangan yang unik serta membutuhkan stimulus atau bimbingan dari orang yang lebih dewasa darinya untuk mengoptimalkan masa keemasan dalam pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialaminya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

1) Pengertian Karakter

Kemendiknas menyatakan bahwasannya karakter merupakan watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang dibentuk melalui internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang dipercaya dan digunakan sebagai dasar dalam menilai cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak. Karakter juga dapat dikatakan dengan nilai dasar tingkah laku seseorang dan

²³Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 6.

²⁴Siti Zaenab, *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2015), h.31.

mempunyai inti penilaian interaksi dengan manusia. Garis besarnya menyatakan bahwa karakter dipatokan dengan patokan pilar kedamaian, menghargai, kerjasama, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kasih sayang, tanggungjawab, kesederhanaan, toleransi, dan persatuan.²⁵

Karakter menurut Alwisol dimaknai dengan deskripsi perilaku yang memperlihatkan nilai benar atau salah, baik atau buruk, dan penilai secara ekplisit ataupun implisit. Yang menjadi pembeda antara kepribadian dan karakter adalah kebebasan kepribadian dalam penilaian. Walaupun seperti itu kepribadian (*personality*) ataupun karakter berbentuk tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial.

Karakter merupakan bentuk dari sifat seseorang yang alami dan sudah melekat pada diri seseorang yang ditunjukkan melalui tanggapannya terhadap sesuatu dalam hal moral, pemikiran dan bertingkah laku dalam menjalani proses kehidupan, bekerja sama didalam lingkungan keluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sekumpulan sikap perilaku, motivasi, dan keterampilan, watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijaksanaan yang dipercaya dan dipakai untuk menjadi dasar dalam memperluas pandangan, berfikir, bersikap, dan bertindak.²⁶

Dari berapa pengertian di atas karakter dapat dinyatakan

²⁵ Zubaedi, *Pendidikan Karakter : Konsep dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 11

²⁶ Wibowo, *Manajemen Kinerja*, (Jakarta : Rajawali Press, 2013), h.11

sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian individu yang tercipta dari hasil internalisasi yang bermacam-macam keputusan yang dipercaya dan dipakai untuk menjadi dasar dalam memperluas pandangan, berfikir, bersikap, dan bertindak serta berperilaku untuk hidup bersama atas pilar kedamaian, menghargai, kerjasama, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kasih sayang, tanggungjawab, kesederhanaan, toleransi, dan persatuan dalam menonjolkan nilai benar – salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit, dan juga menonjolkan nilai-nilai yang baik kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga menjadi manusia yang kamil.

2) Karakteristik Anak Usia Dini

Anak mempunyai cirikhas yang jauh beda dengan orang dewasa. Cirikhas yang dimiliki anak cenderung cepat ketika menanggapi situasi yang dihadapinya sesuai dengan tingkat tumbuh kembangnya. Menurut Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough menyatakan bahwasannya anak mempunyai beberapa ciri khas, yaitu:²⁷

- a) Anak bersifat unik, keunikkan ini dimiliki anak dikarenakan setiap anak mempunyai keinginan serta kemampuan yang berbeda-beda dan pola atau waktu yang dicapai dalam mencapai perkembangannya memiliki pola yang berbeda-beda.

²⁷ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.6-8.

- b) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, spontanitas anak saat mengalami sesuatu dan mengekspresikan dirinya serta mengungkapkan apa yang ia ingin lakukan, bagaimana perasaannya, emosionalnya, anak cenderung terbuka dan menyampaikannya dengan tegas tanpa menutupi apa yang ingin ia perlihatkan, baik itu berupa kemarahan, kesedihan, kegembiraan dan lain sebagainya ditunjukkan secara spontan.
- c) Anak itu egosentris, maksudnya anak percaya bahwa orang lain akan tahu apa yang dia tahu. Dan lebih memikirkan tentang apa yang diinginkannya dan yang diketahuinya.
- d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia tk cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya.
- e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, maksudnya anak sangat senang menemukan hal baru, memiliki pengetahuan baru dan selalu ingin melakukan hal yang baru dengan rasa ingin tahu yang tinggi.
- f) Anak umumnya kaya akan fantasi, yaitu anak senang dengan hal hal yang imajinatif. Dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan

oleh orang lain tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.

- g) Anak masih mudah frustrasi, yaitu ketidakpuasan anak terhadap sesuatu yang diinginkannya atau yang diinginkan tahunya membuat anak muda stres.
- h) Tangisannya menunjukkan bahwa keegosentriskannya jika mengalami kondisi dimana ia tidak mendapatkan apa yang diinginkannya.
- i) Melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya tanpa tahu apa akibat dari perlakuannya itu dan sering mengikuti hal yang berbahaya tanpa tahu resikonya.
- j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- k) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang berbagai hal.
- l) Keinginannya dalam berkomunikasi dengan orang lain serta keinginan untuk bersosialisasi dan memahami orang lain yang baru dikenalnya.²⁸

Anak memiliki beberapa cirikhas diantaranya: anak suka

²⁸ Khadijah, *PendidikanPrasekolah*, (Medan:PerdanaPublishing, 2016), h. 6-8.

mencontoh, keinginan bermain yang tinggi, memiliki kreatifitas yang tidak terduga dan masih belum tahu apa-apa”.²⁹ Yang harus diketahui oleh orangtua adalah karakter anak yang suka mencontoh dan suka main. Kedominan inilah yang membuat aspek perkembangan anak sangat berpengaruh pada hal tersebut. Anak akan mencontoh hal yang sangat dikaguminya mulai dari cara berbicara berpakaian dan yang lainnya jika ia suka dan tertarik pasti akan dicontohkan olehnya. Walaupun yang dicontohkannya itu bukanlah hal yang bermanfaat baginya atau baik untuk dirinya. Sedangkan anak suka main, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain, maknanya dapat dikatakan setiap kegiatan anak adalah kegiatan main, maka dari itu ada beberapa pendapat yang mengatakan bermain sambil belajar. Oleh karenanya maka anak sangat diharuskan untuk mendapatkan pendidikan yang didasari oleh bermain karena dunia anak adalah dunia main.³⁰

Pernyataan di atas menunjukkan bahwasannya karakteristik anak usia dini merupakan pribadi anak yang memiliki keunikan, suka mencontoh, keingintahuan yang tinggi, dan sangat amat suka melakukan kegiatan bermain.

c. Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang

²⁹Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h. 43.

³⁰Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Depok : Ar-Ruzz Media, 2012), h.58-59.

disediakan untuk menstimulus kegiatan anak dalam memahami sesuatu tanpa menyadarinya dengan menggunakan permainan teknolog, buatan ataupun tradisional. Penyediaan alat permainan edukatif dapat menggunakan alat atau bahan bahan yang ada dilingkungan anak biasaya dengan menggunakan kardus, pelepah pisang, daun pisang, tangkai papaya yang bisa ditemukan dengan mudah dan familiar oleh anak.³¹

Mempunyai alat edukatif untuk menunjang kebutuhan perkembangan anak merupakan hal wajib bagi sekolah apapun bentuk lembaga yang menaunginya. Keguaan alat edukatif ini dapat membuat anak lebih ingin tahu dan membuat anak belajar dengan keadaan perasaan yang bahagia dan tanpa sadar mereka ikut mempelajari sesuatu. Dengan alat edukatif yang disediakan oleh sekolah anak akan melalui proses perkembangan mulai dari sosial, agama, motoric, kognitif, seni, dan bahasa dengan bahagia dan perasaan senang.³²

Bermain dalam Islam juga diperbolehkan asalkan sesuai dengan porsi dan tidak lewat dari batas serta tidak melalaikan perintah Allah SWT. Sesuai dengan firman Allah dalam Surah Muhammad : 36 yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا

³¹ Ismatul Khasanah, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang*. (Tahun 2016) h. 27

³² Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". (Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 Tahun 2011). h.63

يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : Sesungguhnya kehidupan dunia alah permainan dan senda gurai dan jika kamu beriman dan bertaqwa kepada Allah, maka kamu akan diberikan pahala dan Dia tidak akan meminta-minta harta kepadamu.(Q.S Muhammad : 36)

Dari ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kita diperbolehkan untuk bermain asal dengan porsi dan waktu yang tepat dan tidak lalai dalam menjalankan perintah Allah SWT. Begitu juga halnya dengan membuat kegiatan atau alat permainan anak haruslah dengan porsi yang sesuai dan bermanfaat dalam mengembangkan bakat anak.

Kegiatan main anak biasanya sangat berhubungan dengan alat permainan. Biasanya alat permainan yang dipakai berupa alat yang mudah digunakan untuk beberapa kegiatan seperti dapat dirancang ulang, pengelompokkan, menyatukan, pencarian petunjuk, merangcang, membuat bentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk sebelumnya.³³

Immawan Muhammad Arif menyatakan bahwasaan alat permainan edukatif merupakan alat main yang mempunyai unsur pembelajaran dan tetap menggunakan konsep bermain dan kesenangan. Maka dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan untuk bermain dan belajar, dengan

³³ Wulan Adiarti, *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak*. (Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 38, No. 1 Tahun 2009) h. 80

kata lain harus ada unsur kesenangan di dalamnya.³⁴

Mayke Sugianto menyatakan bahwasannya semua alat yang dibuat guna untuk keperluan dalam dunia pendidikan adalah alat permainan edukatif. Berhubungan dengan anak prasekolah maka dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif dalam prasekolah adalah alat yang dibuat guna mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada proses tumbuh kembang anak.

Adams membuat pernyataan mengenai semua bentuk benda yang berupa alat yang digunakan dalam memberikan pengetahuan, ilmu ataupun pengalaman belajar bagi penggunanya baik itu merupakan alat main modern ataupun tradisional itulah yang dikatakan dengan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk membuat semua aspek perkembangan anak optimal dan kegunaan alat ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.³⁵

Suryadi juga membuat pernyataan bahwasannya semua alat yang dibuat guna untuk alat bantu dalam proses belajar serta mengoptimalkan perkembangan peserta didik itulah yang dikatakan alat permainan edukatif. Selain itu Shofyatun A. Rahman juga mengemukakan bahwasannya alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan

³⁴ Immawan Muhammad Arif, “Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5 Tahun 2016). h. 857

³⁵ Baik Nilawati Astini, dkk. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1 Tahun 2017), h.33

khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak.

Pernyataan pernyataan di atas dapat diketahui bahwasannya segala alat yang dibuat guna pendidikan dan pembelajaran dalam mengembangkan aspek tumbuh kembang anak dan dikonsepsi dengan kegiatan bermain itulah yang dikatakan alat permainan edukatif.. Menggunakan alat permainan edukatif juga akan membantu anak agar mudah dalam memahami materi dan membuat guru mudah menyampaikan materinya.

2) Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Dikatan sebuah alat adalah alat permainan edukatif jika memiliki ciri antara lain:

- a) Diperuntukkan pada anak usia TK.
- b) Memiliki fungsi sebagai peningkat aspek perkembangan anak TK.
- c) Memiliki cara penggunaan yang bermacam-macam, dan mempunyai tujuan dan pengembangan aspek yang multifungsi.
- d) Aman bagi anak.
- e) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- f) Bersifat menghasilkan sesuatu.

Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat untuk anak usia dini biasanya dibuat berdasarkan ide pikiran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sesuai dengan rentang usia yang sedang berlangsung dalam kehidupan si anak . Contohnya puzzle,

biasanya anak dengan kelas A akan memiliki bentuk puzzle yang lebih sederhana, sedangkan yang kelompok B akan mendapatkan puzzle yang lebih kompleks. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu. Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Komponen yang akan menjadi point dalam mengembangkan tumbuh kembang anak diantaranya komponen fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat main yang digunakan untuk kognitif biasanya bermuatan materi tentang pemahaman anak terhadap sesuatu. Alat main ini dibuat dengan kerangka yang tersusun atas warna- warna tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. Alat main sejenis ini dibuat secara khusus sehingga jika anak salah dalam pengerjaannya dia akan melakukan pengulangan untuk perbaikan. Contohnya : loto warna dan bentuk. Anak TK dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melati motorik halus dan nalarnya.³⁶

3) Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Pengembangan yang dilakukan terhadap semua jenis permainan edukatif yaitu bertujuan sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan belajar agar berlangsung dengan baik, tepat, bermakna dan berkesan menyenangkan bagi anak. Semua alat permainan edukatif memiliki fungsi multi karena walau setiap alat main edukatif mempunyai tujuan khusus.

³⁶ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.*(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013) h.6.3-6.4

Pembuatan alat permainan edukatif juga harus memperhatikan keselamatan serta keamanan anak, contohnya penggunaan cat yang tidak beracun, serta tidak mudah mengelupas. Penggunaan sudut yang tumpul agar anak tidak terluka saat menggunakan atau memainkannya

Pendesaian apa alat permainan edukatif juga harus simple dan mudah digunakan serta dibawah kemanapun dan dapat dijinjing oleh anak sendiri. alat permainan edukatif juga mendukung anak untuk melakukan kegiatan yang bersifat membangun dan menciptakan sesuatu. Menggunakan alat permainan edukatif akan membuat daya khayal anak menjadi tinggi dan membuat ia berfikir lebih kompleks. Contohnya bermain lego atau membangun balok-balok. Departemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan TK.

Depdikbud sempat mengembangkan alat permainan edukatif antara lain balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Sekarang ini lembaga pendidikan khususnya TK/PAUD menggunakan alat permainan edukatif sebagai sarana dalam membangun pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik dan orangtua yang tidak memahami tumbuh kembang anak akan mengakibatkan anak menjadi salah dalam berkembang karena tidak sesuai mainan yang diberikan dengan rentang tumbuh kembang

berdasarkan usianya. Selain itu Alat Permainan Edukatif merupakan tempat untuk anak dalam menunjukkan kelebihan dan mengembangkan kecerdasannya.³⁷

d. Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas

Bahan bekas adalah bahan yang sudah tidak dipakai atau tidak diperlukan lagi oleh penggunanya, akan tetapi bahan tersebut tidak selamanya memiliki multifungsi.³⁸ Memanfaatkan serta mengelolah bahan yang sudah tidak dipakai merupakan hasil pemikiran masyarakat maju dan modern, karena kelompok masyarakat yang maju ialah masyarakat yang mempunyai rasa sadar diri yang tinggi dalam hal yang sederhana, hemat, efektifan, serta solusi yang mudah dalam melangsungkan kehidupan yang berlanjut.

Memanfaatkan bahan yang sudah tidak terpakai akan meningkatkan kualitas berfikir dan kualitas inovatif seseorang dalam menciptakan sesuatu. Bahan yang sudah tidak dipakai jika dapat ditemukan multifungsinya akan menghasilkan produk yang bernilai seni dan membuat benda tersebut menjadi multifungi. Bahan yang tidak digunakan lagi ini sangat banyak dipakai sebagai bentuk barang yang bernilai seni menggunakan tangan yang kreatif.³⁹

Sampah-sampah yang terdapat sembarang dilingkungan kita adalah hasil seseorang yang tidak peduli dengan lingkungan. Padahal

³⁷ Immawan Muhammad Arif.” *Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar*”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun 2016). h.858

³⁸ Siarni, dkk “*Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa*”. (Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2 Tahun 2015).h.96

³⁹ Ketut Sudita. “*Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*”. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 47, Nomor 2-3,(Tahun 2014).h.157

jika mereka menyadari potensi pada bahan yang sudah tidak terpakai itu memiliki fungsi lain yang berguna.⁴⁰ Dengan menyediakan alat permainan edukatif yang banyak dan sesuai dengan tumbuh kembang anak maka pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Dari pernyataan ini maka diperlukanlah daya cipta seorang guru untuk membuat alat permainan edukatif yang bisa menjadi bahan ajar agar tidak terucap tidak memiliki dana yang biasanya dijadikan alasan saat tidak ingin menyibukkan diri dalam menciptakan alat permainan edukatif.⁴¹

Kesadaran guru dalam menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dan media belajar sangat perlu diperhatikan. Pemanfaatan bahan-bahan yang sudah tidak digunakan juga dapat dijadikan sebagai alat peraga dan alat permainan yang inovatif. Dengan hal ini maka guru haruslah meningkatkan daya ciptanya untuk menciptakan sumber belajar yang kreatif.

Untuk menciptakan sebuah alat belajar yang inovatif dan kreatif maka seorang guru perlu diberikan pembelajaran dan pelatihan dalam mengelolah bahan dan meningkatkan kreatifitasnya. Dengan pembelajaran dan pelatihan yang dilakukan maka diharapkan guru dapat menciptakan sendiri media belajar, alat peraga dan alat permainan edukatif hasil karyanya sendiri. Selain pelatihan yang

⁴⁰ M.Fikry Hadi. "Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entrepreneur Ibu Rumah Tangga Rt.01/Rw.12 Desa Limbungan Kecamatan Rumbai Pesisir". (Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeRI Vol. 2, No.1 Tahun 2017).h.43

⁴¹ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012). h.8.9

diberikan kepekaan terhadap pemanfaatan lingkungan sekitar haruslah diasah juga.

Usaha yang dilakukan oleh guru merupakan faktor paling penting untuk mencapai ketercapaian tujuan belajar. Hal ini disebabkan karena guru merupakan orang yang membuat perencanaan, persiapan, pelaksanaan, evaluasi serta mengatur jadwal kegiatan. Selain dari itu guru juga seseorang yang menyusun alat pembelajaran sesuai dengan tempat dan fungsinya. Penyediaan alat permainan maupun kegiatan yang akan dilakukan haruslah memiliki level sulit yang berbeda-beda. Kualitas pembelajaran pada anak akan dilihat bagaimana usaha yang telah direncanakan berjalan dengan semestinya dan tidak ad hambatan apapun.

Pernyataan di atas membuat kita mengetahui penggunaan bahan yang tidak terpakai sebagai bahan pembuatan alat permainan pembelajaran ataupun media belajar adalah:

- 1) Memperbanyak serta membuat tambahan alat bermain atau sumber belajar di sekolah.
- 2) Mendorong guru untuk lebih inovatif serta lebih memahami potensi lingkungan yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar dan sebagai bahan main.
- 3) Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik yang diciptakan menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai⁴²

⁴² B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.3-8.4

Penggunaan bahan-bahan yang tidak terpakai dan bahan-bahan alam, sebagai bahan dalam membuat media bermain yang bisa memenuhi perkembangan peserta didik tentu bergantung dari kreatifitas dan keinginan dari guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Dalam menciptakan faktor utama keberhasilan sebuah proses pembelajaran di taman kanak-kanak adalah usaha. Melakukan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, pengaturan waktu serta evaluasi pembelajaran adalah tugas guru. Selain itu mengatur alat alat agar tepat pada tempat dan penggunaan juga merupakan tugas guru. Alat permainan dan perangkat belajar harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Membuat suatu pembelajaran menjadi berhasil merupakan hasil dari usaha yang dilakukan guru dengan cara yang terbaik.

Penyataan diatas menyatakan bahwa penggunaan bahan bekas dalam membuat media atau alat pembelajaran mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Memperbanyak dan menambah koleksi atau pasokan alat permainan edukatif yang berkualitas dan ekonomis.
- 2) Mendukung guru untuk lebih bisa memanfaatkan bahan bahan yang ada di lingkungan sekolah sebagai media atau sumber belajar anak.⁴³

e. Bilangan Cacah Untuk AUD

Bilangan cacah dapat didefenisikan bilangan yang digunakan

⁴³ *Ibid*, h. 8.4

untuk menyatakan cacah anggota atau kardinalitas suatu himpunan. Bilangan cacah tersusun oleh bilangan asli dan unsur (elemen) nol yang diberi lambang 0. Bilangan cacah dinyatakan dengan lambang sebagai berikut :

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,.....

(tanda “.....” diartikan sebagai dan seterusnya).

Pembelajaran dasar yang harus dimiliki anak dalam matematika adalah pengenalan bilangan, karena dengan bilangan anak akan bisa beradaptasi dan ikut serta dalam bermasyarakat di kegiatannya sehari-hari yang menggunakan bilangan untuk menghitung sesuatu.

Keterampilan dalam belajar konsep bilangan tidak luput dari kegiatan mengenal konsep mengenai angka, pengenalan konsep bilangan mengikut sertakan ide pikiran mengenai berapa jumlah sebuah objek dalam lambang bilangan. Seperti pernyataan Inra yang mengatakan bahwasannya konsep bilangan merupakan seperangkat pemikiran dan pengetahuan untuk menelaah himpunan angka serta menyatakan nilai sebuah objek di matematika⁴⁴.

Tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 menjadikan beberapa kriteria tujuan minimal pengenalan konsep bilangan cacah untuk anak usia 5-6 tahun yaitu :

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10,
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan

⁴⁴ Afidah dan Khairunnisa, *Matematika Dasar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h.10

3) Mencocokkan bilangan dengan dengan lambang bilangan.⁴⁵

B. Kerangka Berfikir

Pengenalan operasi bilangan akan dilakukan jika anak sudah paham mengenai bilangan dan angka. Pembelajaran konsep bilangan pada anak biasanya simpel dan relatif mudah. Anak usia dini akan mengalami pemikiran praoperasional menuju konkrit. Pada fase ini anak harus belajar menggunakan benda yang nyata. Dari hal ini pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan memakai benda yang ada disekitarnya. Berbagai benda di sekitar kita digunakan sebagai latihan anak saat berhitung, berfikir logis dan matematis. Benda yang digunakan untuk melatih anak dalam mempelajari matematika dapat menggunakan media atau alat permainan edukatif yang dapat memberikan anak pengalaman langsung dalam memahami konsep bilangan pada matematika.

Alat permainan edukatif juga dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran anak sehingga ia dapat bermain sambil belajar. Praktek langsung dalam pembelajaran akan memberikan efek pengalaman langsung pada anak. Penggunaan barang bekas juga dapat memberikan solusi ekonomi dan mengajarkan anak untuk menjadi kreatif dalam menggunakan barang bekas yang ada disekitarnya.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Desi Mariani, bahwa media kartu angka bergambar berpengaruh pada

⁴⁵ Maisarah, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, (Medan : Akhasa Sakti, 2018), h. 34

operasi hitung penjumlahan pada anak di RA Al Kamal jalan Tegal Sari Laut Dendang T.A 2017-2018, menggunakan penelitian pre-experimen desain, pretest and posttest.⁴⁶

2. Dian Anggraini, dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan”. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Barang bekas layak digunakan dapat mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Hidayah Kecamatan Kasui, Kabupaten Waykanan, menggunakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar yang dibuat dari barang bekas sebagai media pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru RA A-Hidayah mendapatkan persentase 78% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik RA Al-Hidayah mendapatkan persentase 80% dengan kategori sangat layak.⁴⁷

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya peneliti beranggapan bahwa alat permainan edukatif dengan bahan bekas dapat dikembangkan lagi untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini selain bahasa seperti kemampuan

⁴⁶ Desi Mariani, *Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Jln Tegal Sari Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018*, (Skripsi PIAUD –FITK-UINSU 2017: Medan)

⁴⁷ Dian Anggarai, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Hidayah Kecamatan Kasui, Kabupaten Waykanan*. (Skripsi FITK- UIN Raden Intan Lampung).

anak dalam konsep bilangan cacah. Dan penelitian pengembangan ini dapat membantu menambah koleksi kreatif penggunaan bahan bekas untuk membuat media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang lebih terjangkau dan efisien.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Alat Permainan Edukatif dengan barang bekas layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020.
2. Alat Permainan Edukatif dengan bahan bekas dapat meningkatkan konsep bilangan cacah anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 T.A 2019-2020?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini, yaitu semester genap pada Tahun Pelajaran 2019/2020.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu 1 kelas anak kelompok B yang berjumlah 1 kelas 20 orang, terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 12 orang anak laki-laki dan 1 orang guru berdasarkan keahliannya, yaitu pada ahli media, dan perkembangan anak. Objek dalam penelitian ini yaitu alat permainan edukatif dengan bahan bekas.

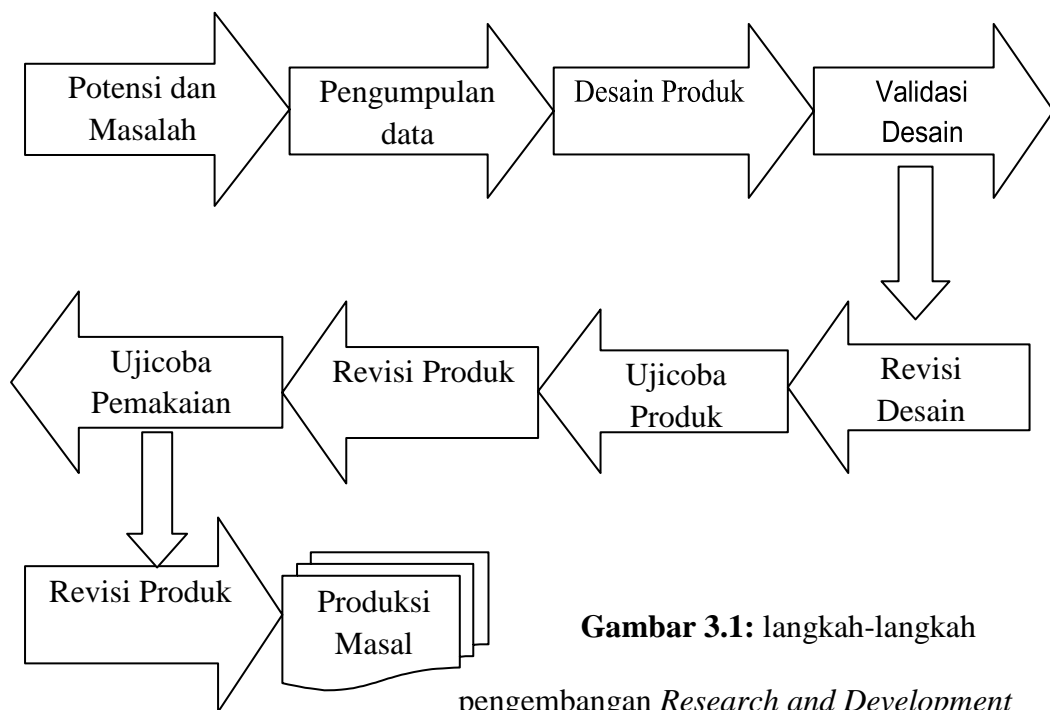
C. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan model penelitian R and D (*Research and Development*) adalah penelitian yang dilaksanakan sebagai penciptaan objek tertentu, serta melakukan pengujian terhadap efektifitas objek. Penciptaan objek yang akan dibuat akan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan pengujian keefektifan produk tersebut. Strategi penelitian ini pengembangan menurut sugiyono yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk I; (6) uji coba produk; (7) revisi produk II; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi masal.⁴⁸

Penelitian kali ini tahap yang akan dilakukan oleh peneliti hanya

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 407

hingga pada tahap uji coba pemakaian karena populasi maupun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian terbatas, yaitu 1 kelas dengan 20 orang anak. Keterbatasan waktu penelitian adalah salah satu alasannya. Pendapatkan hasil hipotesis pada pengujian kelayakan serta keefektifan yang membuat penelitian dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian. Setelah produk diuji cobakan kepada anak, maka didapatkan hasil dari media yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak. Skema dan penjelasan langkah-langkah penggunaan R and D.



Gambar 3.1: langkah-langkah pengembangan *Research and Development*

1. Potensi dan Masalah

Penelitian melakukan wawancara, dokumentasi hasil belajar, dan identifikasi masalah yang ada di TK Amanah Jalan Pimpong No.23 yaitu bahwa dalam mengembangkan konsep bilangan cacah di sekolah tersebut hanya menggunakan media kartu angka bergambar. Kehadiran

alat permainan edukatif akan membantu anak untuk lebih bisa belajar konsep bilangan cacah dengan mudah.

2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap melalui data hasil belajar konsep bilangan cacah selama pembelajaran di TK Amanah tersebut, serta rencana pembuatan alat permainan edukatif untuk mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5-6 tahun. Kajian pustaka dari berbagai literatur yang ada juga akan dilakukan untuk memperkuat penelitian. Pengumpulan data, juga dilakukan menggunakan kuesioner atau angket yang diisi oleh ahlinya, yaitu ahli media, dan ahli perkembangan anak.

3. Desain Produk

Perumusan hasil penelitian menjadi rancangan produk yang akan dibuat. Tahap pertama adalah dengan membuat lingkaran pemutar dan alas lompat berupa skema atau rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Setelah lingkaran pemutar dan alas lompat dibuat, kemudian melakukan pengembangan lingkaran pemutar dan alas lompat diawali dengan menyusun materi pembelajaran, membuat alat permainan edukatif dengan bahan bekas, menyusun evaluasi, selanjutnya menyusun alat permainan edukatif dengan barang bekas secara keseluruhan. Pembuatan desain alat permainan edukatif dengan bahan bekas sesuai dengan perencanaan dan desain yang sesuai dengan tujuan pembuatan atau pengembangan media tersebut. alat permainan edukatif dengan bahan bekas untuk meningkatkan konsep matematika bilangan cacah

dirancang sesuai dengan tema dan dan kompetensi dasar.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan cara menilai apakah rancangan produk sudah layak atau tidak layak. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui penilaian dan validasi dari validator desain, dan materi pembelajaran anak. Validasi produk dirancang menggunakan instrumen lembar penilaian berupa kuesioner atau angket sesuai kriteria alat permainan edukatif yang telah dimodifikasi.

5. Uji Coba Produk

Bersamaan dengan validasi desain yang dilakukan oleh validator, dilakukan juga uji coba produk I kepada kelompok B di TK Amanah Jalan Pimpong No.23. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk meningkatkan konsep bilangan cacah anak usia dini. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan evaluasi melalui indikator yang telah dirancang.

6. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator desain, dan materi pembelajaran anak serta telah diuji coba lapangan, maka media diketahui kekurangannya. Setelah mengetahuinya maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan kekurangan yang didapat. Peneliti memperbaiki produk tersebut sesuai dengan saran dan penilaian validator, serta dari hasil uji coba produk yang dilakukan.

7. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi, selanjutnya produk diuji cobakan kepada 20 anak usia 5 – 6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 sebagai sampel. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap satu kelas dengan observasi. Uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali pembelajaran pada hari yang sama tanpa jeda. Pada pembelajaran pertama menggunakan kartu angka bergambar, sedangkan pada pembelajaran kedua menggunakan alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk meningkatkan konsep matematika bilangan cacah anak.

8. Hasil Produk

Peneliti melakukan analisis data akhir pada hasil untuk mengetahui efektivitas dari alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk meningkatkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara dan instrumen penelitian yang dibuat untuk mengambil data. Instrumen penelitian memiliki arti sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pengumpulan data yang dilakukan terasa lebih mudah, sistematis dan lebih jelas untuk di olah. Angket validasi serta lembar observasi akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

E. Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengetahui respon dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli mengenai produk yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif dengan bahan bekas. Angket dari validator ahli media, dan perkembangan anak.

Tabel 3.1.Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Media.

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian				Ket
			1	2	3	4	
1.	APE cocok untuk anak usia TK	APE ini dirancang sesuai dengan rentang usia anak 5-6 tahun dalam pengetahuan konsep bilangan cacah					
2.	APE Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan kognitif	APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung, menyebutkan, dan mencocokkan dalam konsep bilangan cacah					
3.	Bersifat Konstruktif	APE ini dapat membantu anak dalam menghasilkan pengetahuan baru mengenai konsep bilangan cacah					

4.	Aman bagi anak	Bahan yang digunakan dalam APE ini tidak runcing, dan beracun.					
5.	Tulisan	Tulisan yang digunakan dalam APE ini jelas dan dapat menarik perhatian anak.					
6.	Bahan yang digunakan mudah ditemukan	APE ini dirancang menggunakan bahan kardus, origami, dan tutup botol.					

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli

Perkembangan Anak Dalam Konsep Bilangan Cacah

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian				Ket
			1	2	3	4	
1.	Berhitung	Mampu berhitungan 1 – 10					
2.	Menyebutkan	Mampu menyebutkan angka 1 - 10					
3.	Mencocokkan	Mampu mencocokkan lambang bilangan dan bilangan					

F. Lembar Observasi

Pengambilan data dengan cara mengamati anak untuk mengambil informasi tentang perkembangan anak dan juga masalah terhadap tumbuh kembang anak adalah observasi. Kegiatan mengamati anak yang dilakukan oleh guru akan memberi info yang berdampak dengan perubahan yang dilakukan oleh anak. Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada perkembangan konsep bilangan cacah pada anak usia 5- 6 tahun.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Konsep Bilangan Cacah 1-10 kelompok B TK Amanah Jalan Pimpong No. 23

N O	Aspek	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
	Perkembangan	Perkembangan	(1)	(2)	(3)	(4)
1	Menyebutkan	Mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar	Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar	Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 dengan benar	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-7 dengan benar	Anak sudah sangat mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar

2	Berhitung	Mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Anak belum mampu berhitung dengan lambang bilangan	Anak mulai mampu berhitung dengan lambang bilangan 1-5	Anak mampu berhitung dengan lambang bilangan 1-7	Anak sudah mampu berhitung menggunakan lambang bilangan 1-10
3	Mencocokkan	Mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-5	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan 1-7	Anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan benar

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Skor tertinggi tiap indikator anak adalah $3 \times 4 = 12$
- Skor terendah tiap indikator adalah $4 \times 1 = 4$

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Kelayakan APE Dengan Barang Bekas

Uji kelayakan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5-6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 menggunakan skor

persentase angket validator ahli (ahli media dan APE, ahli PIAUD dan ahli konsep matematika bilangan cacah AUD) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum.⁴⁹

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil persentase disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan yang disajikan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 3.4. Klasifikasi Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Valid	Klasifikasi Layak
81,25% < P < 100%	Sangat valid	Sangat layak
62,50% < P < 81,25%	Valid	Layak
43,75% < P < 62,50%	Kurang valid	Kurang Layak
25% < P < 43,75%	Tidak valid	Tidak layak

Berdasarkan Tabel, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan

⁴⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
h. 210

edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 -6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 dikatakan valid ketika mencapai skor lebih dari 62,50%. Oleh karena itu, alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5 -6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 dikatakan layak digunakan usia 5 -6 tahun di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 persentase skor validasi ahli lebih dari 62,50%.

2. Uji Keefektivan Konsep Bilangan Cacah Anak

Uji keefektivan konsep matematika bilangan cacah anak dianalisis menggunakan tabel klasifikasi keefektivan. Namun sebelum diuji efektivitasnya maka harus diketahui dulu peningkatan hasil belajar dengan rumus *gain score*, yaitu:

$$\textit{Gain score} = \textit{observasi awal} - \textit{observasi akhir}$$

Keterangan:

Gain score : Skor peningkatan *Observasi awal* : skor tes awal

Observasi akhir : Skor tes akhir

Nilai rata-rata *gain score* digunakan untuk menguji seberapa besar keefektifan APE dengan barang bekas untuk meningkatkan konsep matematika anak, yaitu dengan tiga langkah pengujian efektivitas sebagai berikut:⁵⁰

- a. Menghitung rata-rata ideal dengan rumus berikut:

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 301

$$X_i = \frac{\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}}{2}$$

b. Menghitung satuan lebar wilayah dengan rumus berikut:

$$Sb_i = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{6}$$

c. Menyesuaikan klasifikasi efektivitas berdasarkan Tabel 3.3.

Tabel 3.6. Klasifikasi Keefektivan Produk

Rumus	Rata – rata skor	Klasifikasi	Klasifikasi efektivitas
		Konsep Matematika Bilangan cacah	
$X > X_i + 1,8 \times Sb_i$	$X > 37$	Sangat tinggi	Efektif
$X_i + 0,6 \times Sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times Sb_i$	$29 < X \leq 37$	Tinggi	Efektif
$X_i - 0,6 \times Sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times Sb_i$	$21 < X \leq 29$	Sedang	Tidak efektif
$X_i - 1,8 \times Sb_i < X \leq X_i - 0,6 \times Sb_i$	$13 < X \leq 21$	Rendah	Tidak efektif
$X \leq X_i - 1,8 \times Sb_i$	$X \leq 13$	Sangat rendah	Tidak efektif

Berdasarkan Tabel, maka disimpulkan bahwa hasil belajar dikatakan baik jika memperoleh skor rata-rata *gain score* minimal 29 dengan klasifikasi tinggi. Oleh karena itu, alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak usia 5 -6 tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 yang dikembangkan pada

penelitian ini dapat dikatakan efektif meningkatkan kemampuan bercerita anak jika memperoleh skor rata-rata *gain score* hasil belajar lebih dari 29.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil paling utama dari penelitian dan pengembangan ini yaitu alat permainan edukatif dengan bahan bekas sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan menggunakan prosedur pengembangan yang diambil menurut Borg & Gall. Prosedur yang dilakukan peneliti yaitu : 1). Potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) Revisi produk; 6) deskripsi penggunaan produk; 7) uji coba pemakaian.

1. Potensi dan masalah

Potensi penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan alat permainan edukatif dengan bahan bekas sebagai alat pembelajaran dalam mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di TK Amanah Jalan Pimpong No. 23, pemilihan terhadap sekolah ini dikarenakan belum adanya alat permainan edukatif yang sesuai dengan konsep bilangan cacah untuk anak usia 5-6 tahun, belum optimalnya perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun, dan media yang digunakan di sekolah hanya berupa kartu angka dan metode yang digunakan sangat monoton.

Dari permasalahan ini maka pengembangan alat permainan edukatif dengan bahan bekas ini dapat meminimalisir permasalahan di TK dan membuat guru lebih kreatif memanfaatkan bahan bekas untuk media

ajar atau alat pembelajaran edukatif untuk anak.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan observasi, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Peneliti mendapat hasil observasi bahwa perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun di TK Amanah belum optimal. Guru juga menggunakan metode monoton dan penggunaan media yang sama dipembelajaran yang sama.

3. Desain produk

Desain alat permainan edukatif dengan bahan bekas untuk mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 -6 tahun ini berisi tentang mengenal angka 1-10, mencocokkan angka dan bilangan, mengurutkan angka 1- 10. Alat permainan edukatif dengan bahan bekas ini didesain dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Alat dan Bahan

1) Origami

2) Kardus berbentuk lingkaran dengan diameter 60 cm

Kardus persegi ukuran 30 cm x 30 cm (10 buah)

Kardus persegi ukuran 80 cm x 10 cm

Kardus persegi ukuran 30 cm x 10 cm (3 buah)

Kardus persegi ukuran 30 cm x 5 cm (2 buah)

Kardus segitiga ukuran 5 cm x 15 cm x 17 cm (3 buah)

3) Tutup Botol

4) Gunting

- 5) Lakban
 - 6) Double tip
 - 7) Slasiban bening
 - 8) Lem bakar
 - 9) Spidol
 - 10) Tali plastic
 - 11) Kertas kado
- b) Langkah Pembuatan
- 1) Buatlah kardus lingkaran menjadi 12 bagian warna yang dibalut menjadi 12 warna menggunakan origami dan buat lubang dibagian tengahnya kemudian balut dengan slasiban putih agar lebih kuat dan tahan air.
 - 2) Kemudian tulis 12 bagian dengan angka 1-10 dan symbol ulang menggunakan spidol.
 - 3) Buatlah papan penyangga lingkaran dengan kardus ukuran 30 cm x 10 cm (2 buah) dan kardus ukuran 30 cm x 5 cm (2 buah) dan kardus segitiga (3 buah) dan lapis dengan kertas kado
 - 4) Buatlah papan penunjuk angka menggunakan kardus ukuran 30 cm x 10 cm dengan kardus segitiga dan lapis dengan kertas kado
 - 5) Setelah itu tempel bagian yang telah selesai di kardus ukuran 80 cm x 10 cm yang sudah dilapisi
 - 6) Kemudian buat pijakan lompatan menggunakan kardus ukuran 30 cm x 30 cm dan lapis dengan origami yang berbeda warna tiap

bagiannya dan tulis angka 1- 10 dan bilangan (satu sampai sepuluh) kemudian balut dengan selasiban

- 7) Setelah itu satukan tiap bagian dengan tali plastic agar bisa dilipat dan efisien.

Gambar 4.1

Desain Pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Bahan Bekas



4. Validasi desain

Validasi desain alat permainan edukatif ini dilakukan oleh beberapa ahli yaitu : ahli desain, dan ahli materi. Adapun validasi desain media oleh ahli sebagai berikut :

a) Validasi Ahli Desain media

Produk awal divalidasi oleh ahli media, pada penelitian ini ahli media yang ditunjuk yaitu ibu Raisah Armayanti Nasution, M.Pd. hasil validasi oleh ahli media pada Alat permainan edukatif ini yaitu :

Tabel. 4.1

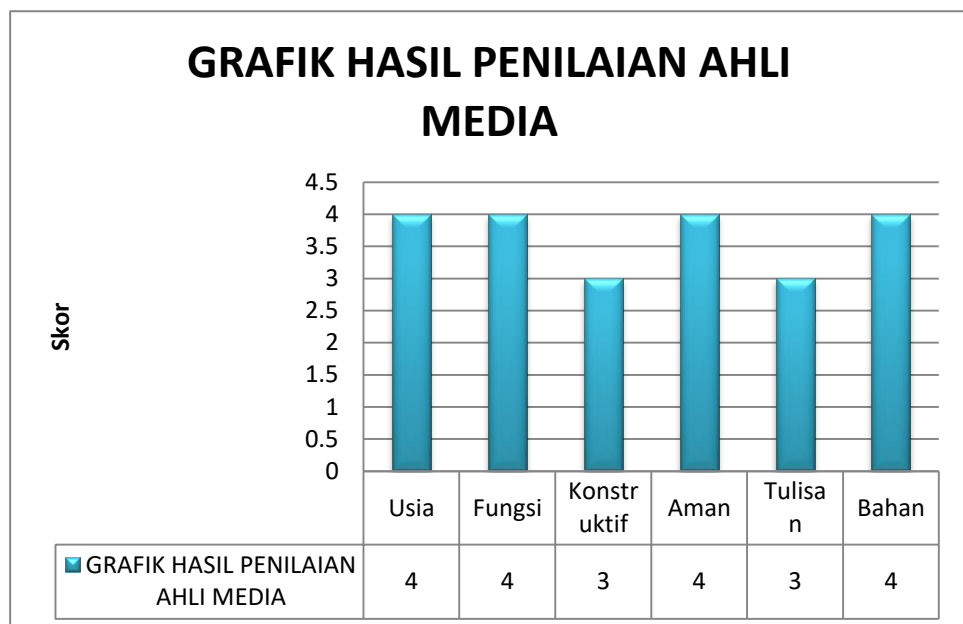
Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	APE cocok untuk anak usia TK	APE ini dirancang sesuai dengan rentang usia anak 5-6 tahun dalam pengetahuan konsep bilangan cacah				✓
2.	APE Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan kognitif	APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung, menyebutkan, dan mencocokkan dalam konsep bilangan cacah				✓
3.	Bersifat Konstruktif	APE ini dapat membantu anak dalam menghasilkan pengetahuan baru mengenai konsep bilangan cacah			✓	
4.	Aman bagi anak	Bahan yang digunakan dalam APE ini tidak runcing, dan beracun.				✓
5.	Tulisan	Tulisan yang digunakan dalam APE ini jelas dan dapat menarik perhatian anak.			✓	
6.	Bahan yang digunakan mudah ditemukan	APE ini dirancang menggunakan bahan kardus, origami, dan tutup botol.				✓

Jumlah Skor : 22 dari 24
Persentase Skor : 91,66 % dari 100 %
Keterangan Validasi : sangat layak

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian oleh ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3,6 dengan jumlah skor 22 dari 24 dan mendapat skor persentasi kelayakan 91,66 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan “**sangat layak**”. Berikut hasil analisis data dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Gambar 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media



b) Validasi Ahli Materi

Produk awal divalidasi oleh ahli materi yaitu bilangan cacah, pada penelitian ini ahli materi untuk konsep bilangan cacah yang

ditunjuk yaitu ibu Maisarah, M.Pd. Hasil validasi oleh ahli materi pada Alat permainan edukatif ini yaitu :

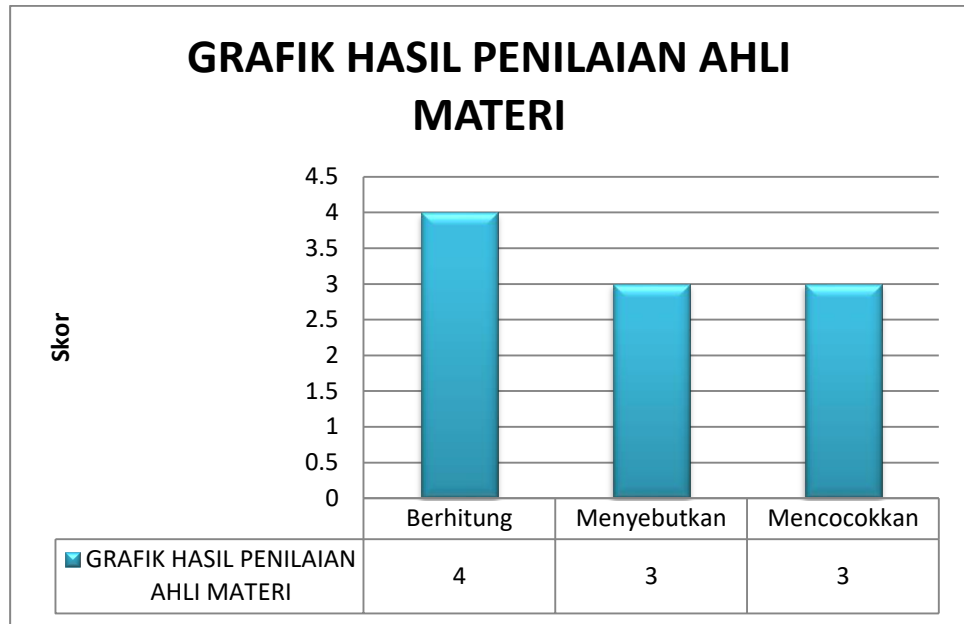
Tabel 4.2

Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berhitung	Mampu berhitung 1 – 10				✓
2.	Menyebutkan	Mampu menyebutkan angka 1 – 10			✓	
3.	Mencocokkan	Mampu mencocokkan lambang bilangan dan bilangan			✓	
Jumlah Skor : 10 dari 12						
Persentase Skor : 83,33 % dari 100 %						
Keterangan Validasi : sangat layak						

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3,3 dengan jumlah skor 10 dari 12 dan mendapat skor persentasi kelayakan 83,33 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan “**sangat layak**”. Berikut hasil analisis data dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Gambar 4.2 Gambar Hasil Penilaian Ahli Materi



5. Revisi desain produk

Penilaian yang telah dilakukan validator ahli desain dan ahli materi maka didapat beberapa saran untuk meningkatkan kualitas produk.

Saran perbaikan akan dipaparkan sebagai berikut :

a) Ahli materi

Sebaiknya dituliskan nama bilangan di bagian bawah lambang bilangan yang sesuai, baik pada roda maupun pada alas rolling. Hal tersebut bukan hanya memudahkan anak mengenal bilangan cacah 1-10, namun juga mendukung aspek perkembangan bahasa. Bahkan peneliti boleh menggunakan bahasa asing secara lisan ketika uji coba lapangan, misalnya angka 1 satu (disebut one atau buat kuis dalam bahasa Inggris agar anak menyebutkannya one).

b) Ahli media

Tulisan pada media ditulis lebih jelas dan lebih besar agar mempermudah anak dalam memahami bilangan yang tertulis pada

media.

6. Deskripsi Penggunaan Produk Dalam Pembelajaran

Produk dalam penelitian pengembangan ini berupa alat permainan edukatif dengan bahan bekas untuk mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun. Berikut merupakan langkah-langkah dalam menggunakan APE dengan bahan bekas untuk meningkatkan konsep bilangan cacah anak usia 5-6 tahun.

- a) Ajak anak untuk melihat dan mendengarkan peraturan dalam permainan
- b) Beritahu anak peraturan permainan dengan menggunakan metode demonstrasi
- c) Tunjuk salah satu anak untuk memainkannya.
- d) Ajak anak untuk memutar roda angka kemudian tanya anak angka yang didapatkan dan menyebutkan putaran yang di jawab
- e) Kemudian suruh anak untuk melompat dipijakan yang sesuai dengan angka yang di dapat dan menyebutkan angka serta bilangan dipijakan tersebut
- f) Lalu ulangi hal tersebut dengan anak yang berbeda dengan aturan yang sama.
- g) Media ini bisa digunakan untuk pembelajaran diluar kelas dan belajar mengantri menunggu giliran atau mengisi waktu luang saat istirahat bermain di luar kelas

7. Uji coba pemakaian

Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan dengan melibatkan guru

TK Amanah untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek desain media dan aspek materi dari produk. Dan tahap uji coba ini juga akan melibatkan anak dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk meningkatkan konsep bilangan cacah pada anak usia 5 - 6 tahun. Hasil uji coba pemakaian produk akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Hasil penilaian guru terhadap produk

Penilaian produk ini dilakukan oleh salah satu guru senior di TK amanah yaitu ibu Yani Sri Mulyani, M.Pd. Berikut adalah hasil penilaian produk yang dikembangkan :

Tabel 4.3

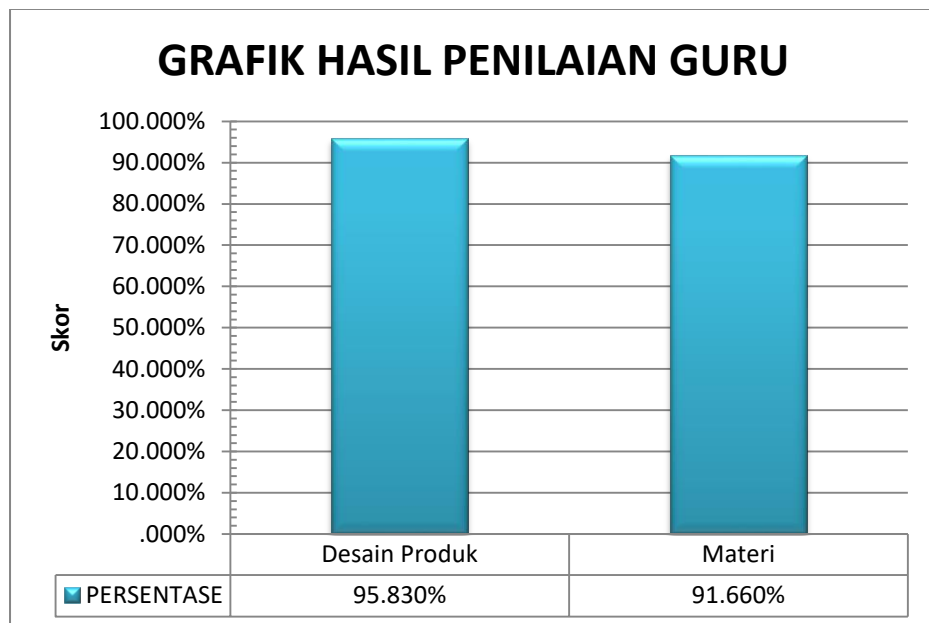
Hasil Penilaian Produk Oleh Guru

Indikator Penilaian	No Penilaian	Skor	Rata-rata peraspek	Persentase
Desain APE	1	4	3.83	95.83%
	2	4		
	3	4		
	4	4		
	5	3		
	6	4		
Materi	1	4	3.66	91.66%
	2	4		
	3	3		
Total		34	7.49	187.49%
Rata-rata Skor		3.77	3.74	93.74%
Keterangan		Sangat layak		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian produk oleh guru TK Amanah diperoleh kelayakan persentase terhadap desain produk yaitu 95.83%. pada aspek materi mendapat persentase kelayakan 91.66 %. Jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar 3.74 dengan persentase kelayakan 93.74%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini “sangat layak” Berdasarkan data di atas berikut ini adalah hasil analisis data berdasarkan grafik :

Gambar 4.3

Grafik hasil Penilaian Guru



b) Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun

Perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif dengan bahan bekas dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.4

Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 Tahun

TK Amanah Jalan Pimpong No.23 menggunakan Kartu Angka

N O	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian			Jlh	%	Ket
		1	2	3			
1	Albi Putra Farsyah	2	2	2	6	50 %	MB
2	Asyfa Balqis	3	2	2	7	58.33%	MB
3	Arjuna Al Ghazali	3	2	2	7	58.33%	BSH
4	Attaya Pranata	2	2	2	6	50%	MB
5	Azka Aldirch Barus	3	2	2	7	58.33%	BSH
6	Bagas Raziq Athala	3	3	3	9	75%	BSH
7	Dafa Apriansyah Nirwana	3	2	2	7	58.33%	BSH
8	Dinda Izzatul Shahira	2	2	1	5	41.66%	MB
9	Dimas Rafa Maulana	2	2	1	5	41.66%	MB
10	Diza Zahira Lubis	3	3	3	9	75%	BSH
11	Fazlurrahman Hasibuan	2	2	2	6	50%	MB
12	Hilmi Fadli Al Hafiz	3	2	2	7	58.33%	BSH
13	Ibnu Pratama	3	2	2	7	58.33%	BSH
14	Ilham Priansyah	3	3	3	9	75%	BSH
15	Kayla Azzahra	2	2	1	5	41.66%	MB
16	Khanza Khairiyah	3	3	3	9	75%	BSH
17	Khanza Bevi	3	3	3	9	75%	BSH
18	Muhammad Atif Arrayyash	3	3	3	9	75%	BSH
19	Muhammad Al Baiz Siregar	3	2	2	7	58.33%	BSH
20	Naora Al Araf	3	2	2	7	58.33%	BSH

Keterangan :

1 – 3 : BB : Belum Berkembang

4 – 6 : MB : Mulai Berkembang

7 – 9 : BSH : Berkembang Sesuai Harapan

10 – 12 : BSB : Berkembang Sangat Baik

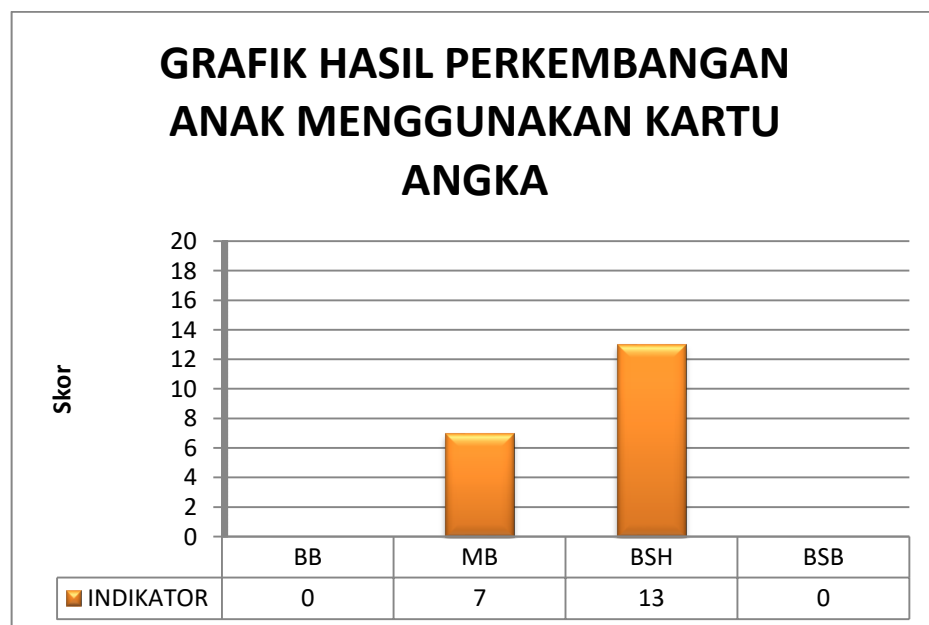
Indikator Penilaian

- 1 : Anak Mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 2 : Anak mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung
- 3 : Anak Mampu Mencocokkan Bilangan dan Lambang Bilangan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun menggunakan kartu angka mendapatkan hasil perolehan ketercapaian pada indikator ada 7 orang anak yang mulai berkembang, dan 13 orang anak yang berkembang sesuai harapan. Berikut ini adalah grafik analisis perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun menggunakan menggunakan Kartu Angka.

Gambar 4.4

Grafik Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 tahun Menggunakan Kartu Angka



Berdasarkan data di atas maka akan dilakukan penerapan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan, hasil penerapannya adalah

sebagai berikut :

Tabel 4.5

Hasil Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 Tahun
TK Amanah Jalan Pimpong No.23 menggunakan Alat Permainan
Edukatif dengan Bahan Bekas

NO	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian			Jlh	%	Ket
		1	2	3			
1	Albi Putra Farsyah	3	3	3	9	75%	BSH
2	Asyfa Balqis	4	3	3	10	83.33%	BSB
3	Arjuna Al Ghazali	4	3	3	10	83.33%	BSB
4	Attaya Pranata	3	3	3	9	75%	BSH
5	Azka Aldirch Barus	4	3	3	10	83.33%	BSB
6	Bagas Raziq Athala	4	4	4	12	100%	BSB
7	Dafa Apriansyah Nirwana	4	3	3	10	83.33%	BSB
8	Dinda Izzatul Shahira	3	3	3	9	75%	BSH
9	Dimas Rafa Maulana	3	3	3	9	75%	BSH
10	Diza Zahira Lubis	4	4	4	12	100%	BSB
11	Fazlurrahman Hasibuan	3	3	3	9	75%	BSH
12	Hilmi Fadli Al Hafiz	4	3	3	10	83.33%	BSB
13	Ibnu Pratama	4	3	3	10	83.33%	BSB
14	Ilham Priansyah	4	4	4	12	100%	BSB
15	Kayla Azzahra	3	3	3	9	75%	BSH
16	Khanza Khairiyah	4	4	4	12	100%	BSB
17	Khanza Bevi	4	4	4	12	100%	BSB
18	Muhammad Atif Arrayyash	4	3	3	10	83.33%	BSB

19	Muhammad Al Baiz Siregar	4	3	3	10	83.33%	BSB
20	Naora Al Araf	4	3	3	10	83.33%	BSB

Keterangan :

- 1 – 3 : BB : Belum Berkembang
 4 – 6 : MB : Mulai Berkembang
 7 – 9 : BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 10 – 12 : BSB : Berkembang Sangat Baik

Indikator Penilaian

- 1 : Anak Mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10
 2 : Anak mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung
 3 : Anak Mampu Mencocokkan Bilangan dan Lambang Bilangan

Hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun menggunakan alat permainan edukatif dengan bahan bekas mendapatkan jumlah skor disemua pada indikator bahwa ada 6 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan dan 14 orang anak mendapatkan kategori berkembang sangat baik. Berikut ini adalah grafik analisis perkembangan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun menggunakan alat permainan edukatif menggunakan bahan bekas.

Gambar 4.5

Grafik Perkembangan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 -6 tahun menggunakan alat permainan edukatif menggunakan bahan bekas



c) Uji Keefektifan Konsep Bilangan Cacah

Hasil penelitian dari uji coba penggunaan alat permainan edukatif dengan bahan bekas pada tahap sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.6

Hasil Penelitian Pengembangan Konsep Cacah Sesudah dan Sebelum Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas

Penggunaan APE Dengan Bahan Bekas	Sebelum	Sesudah
Jumlah Skor	143	204
Rata-rata	7.15	10.2
Persentase	47.66%	68%

Dari tabel di atas dapat kita uji keefektifan Alat permainan Edukatif dalam mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun menggunakan rumus gain skor yaitu :

$$\text{Gain skor} = \frac{\text{nilai sesudah} - \text{nilai sebelum}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai sebelum}} \times 100$$

$$\frac{204-143}{240-143} \times 100 = \frac{61}{97} \times 100 = 62.88$$

Dari hasil ini maka keefektifan pengembangan alat permainan edukatif dengan bahan bekas untuk mengembangkan konsep bilangan cacah anak usia 5 -6 tahun memperoleh nilai rata – rata *gain score* 62.88 yang berarti $X > 37$. Dengan klasifikasi sangat tinggi.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan tahap perencanaan awal yaitu observasi ke sekolah di TK Amanah Jalan Pimpong No.23. Dari hasil observasi dalam mengembangkan konsep bilangan cacah TK Amanah hanya menggunakan kartu angka dan tutup botol dan belum menyediakan alat permainan edukatif. Langkah selanjutnya merancang desain alat permainan edukatif menggunakan bahan kardus, tutup botol dan origami.

Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi dalam bidang konsep bilangan cacah anak usia 5 – 6 tahun.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Pada penilaian oleh ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3,6 dengan jumlah skor 22 dari 24 dan

mendapat skor persentasi kelayakan 91,66 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan “**sangat layak**”.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada penilaian oleh ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3,3 dengan jumlah skor 10 dari 12 dan mendapat skor persentasi kelayakan 83,33 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan “**sangat layak**”.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama pemilaian produk oleh guru TK Amanah diperoleh kelayakan persentase terhadap desain produk yaitu 95.83%. pada aspek materi mendapat persentase kelayakan 91.66 %. Jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar 3.74 dengan persentase kelayakan 93.74%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini “sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji coba pada anak mendapat persentase BSH yaitu 75 % dan BSB yaitu 25 %. Pada tahan uji kefektifan pengembangan konsep bilangan cacah memiliki rata rata *gain score* 62.88 dengan klasifikasi sangat tinggi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan alat permainan edukatif dengan bahan bekas adapun beberapa kesimpulan :

1. Penggunaan bahan bekas dalam pembuatan alat permainan edukatif ini dapat dikatakan bahwa sebagai bentuk pemanfaatan limbah dan bentuk peningkatan kreatifitas guru dalam penyediaan alat permainan edukatif yang lebih hemat dan praktis.
2. Penilaian oleh ahli materi mendapat skor persentasi kelayakan 83,33 %. penilaian oleh ahli media mendapat skor persentasi kelayakan 91,66 %. Dengan jumlah skor validasi dari setiap aspek penilaian pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan **“sangat layak”**.
3. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama pemilaian produk oleh guru TK Amanah diperoleh jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar 3.74 dengan persentase kelayakan 93.74%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini **“sangat layak”**. Sedangkan pada tahap uji coba pada anak mendapat persentase BSH yaitu 75 % dan BSB yaitu 25 %. Pada tahan uji kefektifan pengembangan konsep bilangan cacah memiliki rata rata *gain score* 62.88 dengan klasifikasi sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif

dengan bahan bekas untuk meningkatkan konsep bilangan cacah pada anak usia 5 – 6 tahun adapun beberapa saran untuk pengembangan produk yang lebih lanjut sebagai berikut :

1. Pihak sekolah seharusnya memfasilitasi para pendidik untuk ikut dalam pelatihan pengembangan media dan alat permainan untuk memperkaya dan memperluas wawasan tentang sumber belajar.
2. Guru sebaiknya lebih kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan alat permainan edukatif untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam belajar. Contohnya pengembangan permainan ular tangga, pengembangan wayang kardus, pengembangan media studio cerita dengan bahan bekas. Pengembangan media cetak khusus kegiatan individu anak.
3. Sebaiknya penelitian pengembangan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun alat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah dan Khairunnisa, 2014, *Matematika Dasar*. (Jakarta: Rajagrafido Persada)
- Ahmad Susanto, 2015, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group)
- Al-Imam Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, 2009, *Tafsir Al-Qur'an Ibnu Kasir jus 15*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo)
- Anas Sudijono, 2010, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Baik Nilawati Astini,dkk. 2017, *Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1).
- B.E.F. Montulalu, dkk, 2012, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka).
- Depdiknas, 2013, *Undang- undang RI No.20 Tahun 2003, Tentang Pendidikan Nasional*.
- Djoko dan Anies, 2017, *Kompendium PAUD*, (Depok: Prenadamedia Group).
- Departemen Agama RI, 2011, *Al-qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Bintang Indonesia)
- Dwi Prasetyawati,dkk. 2011, *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)*. (Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1)
- Immawan Muhammad Arif, 2016, “*Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul*”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8

Tahun ke-5).

Ismatul Khasanah, Dkk. 2016, *Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang*

Ketut Sudita. 2014, “*Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*”. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 47, Nomor 2-3)

Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing)

Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing)

Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing)

Luluk Asmawati, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya)

Maisarah, 2018, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, (Medan : Akhasha Sakti)

Mansyur, 2011, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar)

Maya Siskawati, dkk. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*”, (Jurnal Studi Sosial Vol 4, No 1)

M.Fikry Hadi. 2017, “*Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entrepreneur Ibu Rumah Tangga Rt.01/Rw.12 Desa Limbungan Kecamatan Rumbai Pesisir*”. (Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeri Vol. 2, No.1)

- Muhammad Fadillah, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Depok : Ar-Ruzz Media)
- Siarni,dkk. 2016, *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara.*(Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2)
- Siti Maemunah. 2016. *Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam*, (Vol : XXII, No : 3,Tahun)
- Siti Zaenab, 2015, *Profeionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*, (Yogyakarta : Budi Utama)
- Slamet Suyanto, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Hikayat Publishing)
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta)
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2016, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Wibowo, 2013, *Manajemen Kinerja*, (Jakarta : Rajawali Press)
- Wulan Adiarti, 2009, *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak*. (Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 38, No. 1)
- Zaman, badru, dkk. 2013, *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang : Universitas Terbuka)
- Zubaedi, 2011, *Pendidikan Karakter : Konsep dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta : Kencana)

Lampiran 2

Instrumen Angket Validasi

Lembar Validasi Ahli Desain APE.

Komponen	: Alat Permainan Edukatif Bilangan Cacah
Sasaran	: Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti	: Dhea Luthfiyana Pane
Judul Penelitian	: Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 TK Amanah T.A 2019/2020.

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ibu tentang kevalidan materi pada fungsi alat permainan edukatif bilangan cacah ini sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf APE bilangan cacah dengan meliputi aspek dan kriteria yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda ceklis () pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Ibu memberikan saran revisi/komentar pada tempat yang telah disediakan.

1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid, 4 = sangat valid

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrumen Angket Validasi

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	APE cocok untuk anak usia TK	APE ini dirancang sesuai dengan rentang usia anak 5-6 tahun dalam pengetahuan konsep bilangan cacah				✓
2.	APE Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan kognitif	APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung, menyebutkan, dan mencocokkan dalam konsep bilangan cacah				✓
3.	Bersifat Konstruktif	APE ini dapat membantu anak dalam menghasilkan pengetahuan baru mengenai konsep bilangan cacah			✓	
4.	Aman bagi anak	Bahan yang digunakan dalam APE ini tidak runcing, dan beracun.				✓
5.	Tulisan	Tulisan yang digunakan dalam APE ini jelas dan dapat menarik perhatian anak.			✓	
6.	Bahan yang digunakan mudah ditemukan	APE ini dirancang menggunakan bahan kardus, origami, dan tutup botol.				✓
Jumlah Skor :						

Persentase Skor : 91,66
Keterangan Validasi :

Saran Perbaikan dan Kesimpulan :

Tulisan pada media ditulis lebih jelas dan lebih besar agar memudahkan anak dalam memahami bilangan yang tertulis pada media.

Medan, Juni
2020 Validator
Desain APE



Raisah Armayanti Nasution,
M.Pd

Lampiran 3

Instrumen Angket Validasi

Lembar Validasi Ahli Perkembangan Anak Dalam Konsep

Bilangan Cacah

Komponen : Alat Permainan Edukatif Bilangan Cacah
 Sasaran : Anak Usia 5-6 Tahun
 Peneliti : Dhea Luthfiyana Pane
 Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5-6 TK Amanah T.A 2019/2020.

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ibu tentang kevalidan materi pada fungsi alat permainan edukatif bilangan cacah ini sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf APE bilangan cacah dengan meliputi aspek dan kriteria yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Ibu memberikan saran revisi/komentar pada tempat yang telah disediakan.

1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid, 4 = sangat valid

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrumen Angket Validasi

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4

1.	Berhitung	Mampu berhitung 1 – 10				✓
2.	Menyebutkan	Mampu menyebutkan angka 1 – 10			✓	
3.	Mencocokkan	Mampu mencocokkan lambang bilangan dan bilangan			✓	
Jumlah Skor : 10 dari 12						
Persentase Skor : 83,33 % dari 100 %						
Keterangan Validasi :						

Saran Perbaikan dan Kesimpulan :

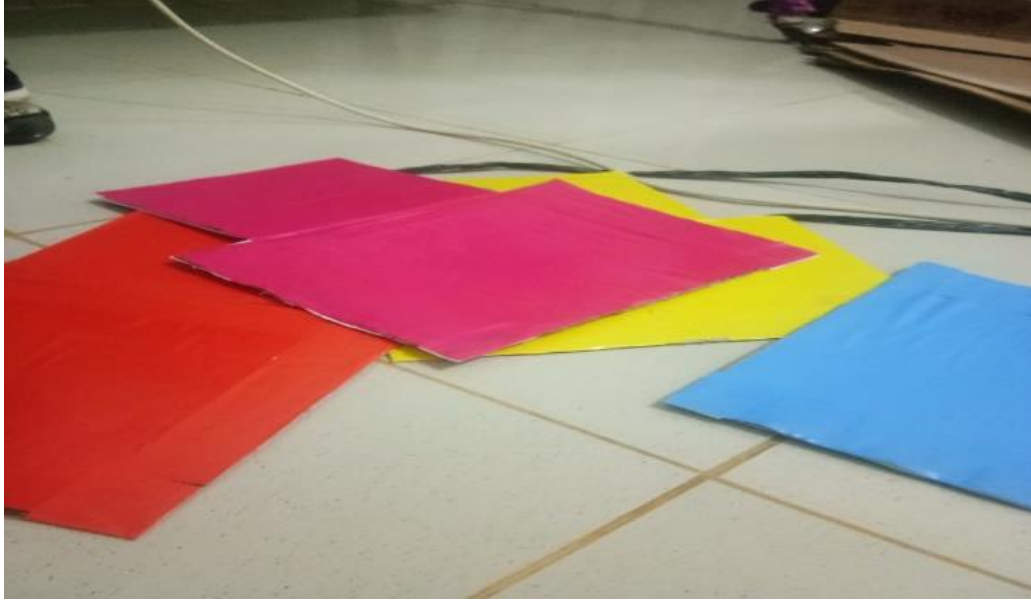
Sebaiknya dituliskan nama bilangan di bagian bawah lambang bilangan yang sesuai, baik pada roda maupun pada alas rolling. Hal tersebut bukan hanya memudahkan anak mengenal bilangan cacah 1-10, namun juga mendukung aspek perkembangan bahasa. Bahkan peneliti boleh menggunakan bahasa asing secara lisan ketika uji coba lapangan, misalnya angka 1 satu (disebut one atau buat kuis dalam bahasa Inggris agar anak menyebutkannya one).

Medan, Juni 2020

Maisarah, M.Pd
Validator Materi APE

Lampiran 4

Dokumentasi Pembuatan APE



Rancangan awal Pembuatan APE



langkah pembuatan alat permainan edukatif dengan bahan bekas



Desain alat permainan edukatif sebelum awal



Desain alat permainan edukatif setelah perbaikan

Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
 Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3258/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2020

Medan, 03 Maret 2020

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Ka. TK AMANAH

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : DHEA LUTHFIYANA PANE
 T.T/Lahir : Ujung Padang, 04 Oktober 1998
 NIM : 0308161032
 Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di TK AMANAH guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMANAH JL PIMPONG NO. 23 TAHUN AJARAN 2019/2020”

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam


an Dekan
 Ketua Jurusan PAUD




Dr. Khadijah, M.Ag
 0650327 200003 2 001

Tembusan:

Surat Balasan Penelitian



Taman Kanak - kanak
amanah
Yayasan Ridho Amanah Bunda
Jl. Pimpong No.23 Telp. 061- 7342685 Medan



SURAT KETERANGAN

Nomor : 40/Tka/Mdn/VIII/2020

Kepala Taman Kanak-kanak (TK) Amanah Medan dengan ini memberikan izin kepada :

N a m a : DHEA LUTHFIYANA PANE
Tmpt/Tgl Lahir : Ujung Padang, 4 Oktober 1998
N I M : 0308161032
Sem/Jurusan : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk melakukan penelitian di TK Amanah sebagai pemenuhan tugas yang diberikan pihak Kampus UIN Sumatera Utara Medan.

Selanjutnya diterangkan bahwa Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di TK Amanah Medan mulai tanggal 5 sampai dengan tanggal 27 Maret 2020.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Medan, 11 Agustus 2020
TK AMANAH MEDAN

