

**PENGEMBANGAN MEDIA KINCIR ANGKA
DALAM PENGENALAN BILANGAN PADA KELOMPOK B
DI TK MUSLIMAT NU 46 WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Ruly Afidatu Nurhasanah
NIM : 211101050012

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KINCIR ANGKA
DALAM PENGENALAN BILANGAN PADA KELOMPOK B
DI TK MUSLIMAT NU 46 WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

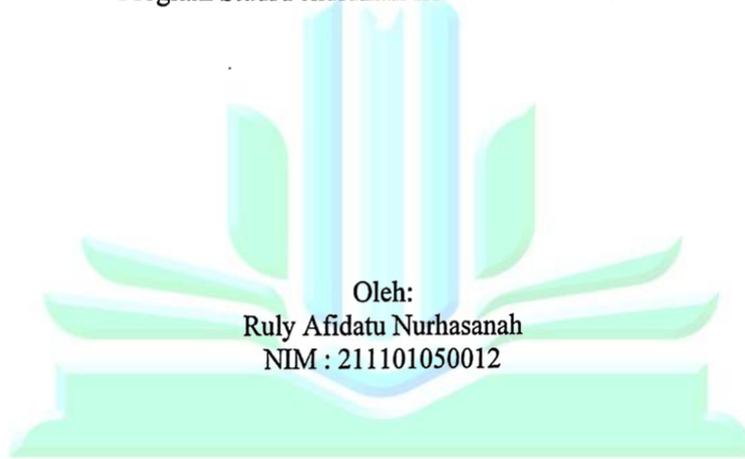
Oleh:
Ruly Afidatu Nurhasanah
NIM : 211101050012

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KINCIR ANGKA
DALAM PENGENALAN BILANGAN PADA KELOMPOK B
DI TK MUSLIMAT NU 46 WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
Ruly Afidatu Nurhasanah
NIM : 211101050012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Khoirul Anwar', is written over a faint, circular stamp or watermark.

Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I
NIP. 198306222015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA KINCIR ANGKA
DALAM PENGENALAN BILANGAN PADA KELOMPOK B
DI TK MUSLIMAT NU 46 WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari: Selasa

Tanggal: 3 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua



Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018

Sekretaris



Yanti Nur Hayati.S.Kep.Ns., MMRS
NIP. 197606112003122006

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
2. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S Al-Baqarah:31)*



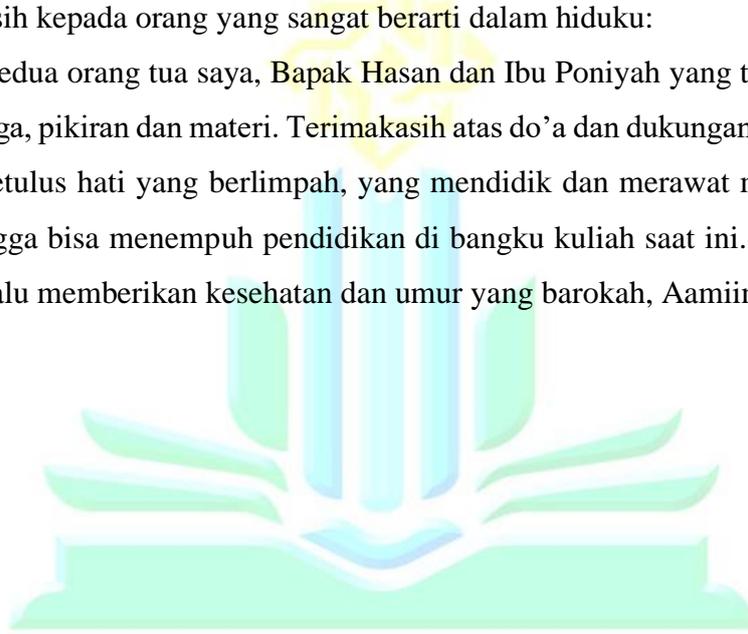
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah Nya, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan karya ini sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang yang sangat berarti dalam hiduku:

Kedua orang tua saya, Bapak Hasan dan Ibu Poniyah yang telah berkorban baik tenaga, pikiran dan materi. Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik dan merawat mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah saat ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

.KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segenap Ridho dan Rahmat-NYA, segala proses penulisan skripsi sebagai syarat pemerolehan gelar sarjana dapat diselesaikan dengan lancar. terselesainya penulisan skripsi ini, dikarenakan adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, memberi arahan selama ini
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, sekaligus dosen pembimbing penulis. Yang mana dengan penuh kesabaran serta keikhlasan ditengah kesibukannya memberikan motivasi dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga skripsi ini tersusun dengan baik
5. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah menjadi pembimbing selama penulis menjalani masa perkuliahan
6. Segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan
7. Bapak Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku dosen validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini

8. Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd selaku dosen validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media ini
9. Ibu Siti Insiyah, S.Pd selaku Kepala TK Muslimat NU 46 telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian ini
10. Ibu Siti Romiyah, S.Pd selaku guru kelompok B TK Muslimat NU 46 yang telah membantu kelancaran serta menjadi narasumber penelitian ini
11. Seluruh siswa Kelompok B TK Muslimat NU 46 yang telah bersedia membantu melancarkan penelitian ini
12. Bapak Muriyono, Ibu Susiani, dan Mohammad Risky Abdul Shodiq sebagai keluarga kedua penulis yang selalu memotivasi dan mendukung dengan setulus-tulusnya untuk menyelesaikan perkuliahan ini
13. Seluruh teman-teman kelas AUD 1, teman seperjuangan Program Asistensi Mengajar serta sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Demikian ucapan terimakasih yang penulis berikan, semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan pihak-pihak yang membantu dengan sebaik-baiknya balasan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, pembaca, lembaga dan bagi masyarakat umumnya. Aamiin.

Jember, 18 November 2024

Penulis,

Ruly Afidatu Nurhasanah

NIM 211101050012

ABSTRAK

Ruly Afidatu Nurhasanah, 2024: Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kincir Angka, Bilangan

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab pembelajaran yang kurang aktif dan tidak maksimal, khususnya dalam mengenal bilangan. Pada hakikatnya anak usia dini belajar sambil bermain, sehingga minimnya media pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya pengembangan media kincir angka sebagai salah satu alternatif untuk menunjang proses pembelajaran dalam mengenal bilangan, karena media kincir angka dikemas seperti permainan maka dapat menambah semangat dan minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember? 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendekripsikan proses pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember. 3) Mengetahui efektifitas pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.

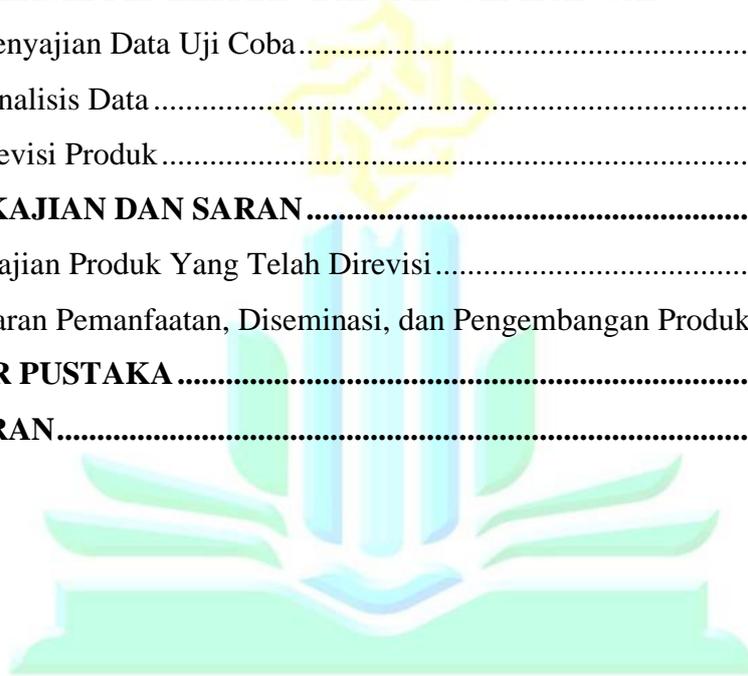
Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Terdapat tiga validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B di TK Muslimat NU 46

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media kincir angka sesuai prosedur tahapan ADDIE, dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. 2) Hasil dari ketiga validasi validator tingkat kelayakan media kincir angka memperoleh 92% dengan kategori sangat layak. 3) Efektifitas media kincir angka berdasarkan hasil pretest sebesar 84% dan hasil Posttest sebesar 96% maka mengalami peningkatan 13% sehingga media kincir angka efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Media Kincir Angka.....	25
3. Kemampuan Mengenal Bilangan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	32
A. Model Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Uji Coba Poduk.....	38
1. Desain Uji Coba	38

2. Subjek Uji Coa	38
3. Jenis Data	39
4. Instrumen Pengumpulan Daa	39
5. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Penyajian Data Uji Coba	45
B. Analisis Data	61
C. Revisi Produk	63
BAB V KAJIAN DAN SARAN	65
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	65
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

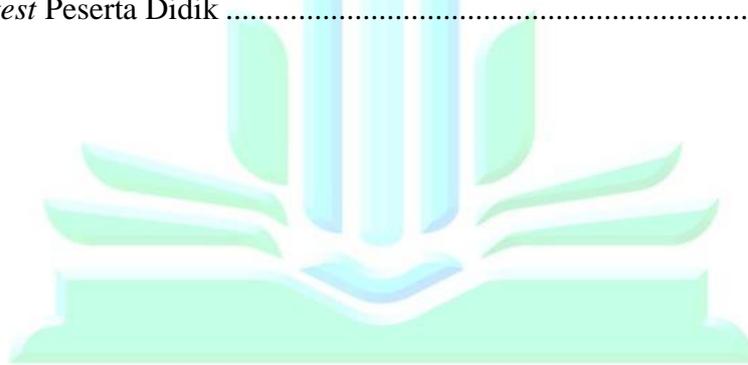
DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Daftar Penelitian Terdahulu	17
2.2	STPPA Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	31
3.1	Kriteria Penilaian Skala Likert.....	42
3.2	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	43
3.3	Kriteria Tingkat Keefektifan	44
4.1	Langkah-Langkah Penyusunan Desain Media Kincir Angka.....	47
4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	52
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi	53
4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	55
4.5	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
4.6	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	61
4.7	Hasil Validasi Validator	62
4.8	Kriteria Tingkat Keefektifan	62
4.9	Data Efektifitas Media	63
4.10	Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	64

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
3.1	Tahapan Model ADDIE	34
4.1	Media Kincir Angka Tampak Depan Sebelum Direvisi	50
4.2	Media Kincir Angka Tampak Samping Sebelum Direvisi	50
4.3	Media Kincir Angka Tampak Belakang Sebelum Direvisi.....	50
4.4	Buku Panduan Penggunaan Media Kincir Angka.....	51
4.5	<i>Pretest</i> Peserta Didik.....	57
4.6	Penerapan Pertama Media Kincir Angka.....	58
4.7	Penerapan Kedua Media Kincir Angka.....	58
4.8	<i>Posttest</i> Peserta Didik	59



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*Golden Age*). Pada masa ini otak anak berkembang sangat cepat dibandingkan dengan periode lain dalam hidupnya. Hal ini terjadi sejak anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia 0-6 tahun. Namun masa yang paling krusial yaitu pada masa bayi dalam kandungan sampai lahir hingga usia 4 tahun. Pada tahap ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, sehingga memerlukan pendidikan baik dari orang tua maupun lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD).¹

Perkembangan anak pada masa ini sangat penting untuk tahap perkembangan berikutnya. Keberhasilan anak dalam mencapai tugas perkembangannya sekarang, akan mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Sesuai firman Allah SWT dalam surah An-Nisa ayat 9 yang berbunyi :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Artinya: “Hendaklah merasa takut orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka, keturunan yang lemah (yang) mereka khawatir terhadapnya. Maka, bertakwalah kepada Allah dan berbicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya).” (Qs. An-Nisa (4:9)).²

Ayat diatas memberi pesan kepada orang tua atau pendidik untuk mempersiapkan generasi yang berkualitas, agar seluruh potensi yang

¹ Moh Fauziddin, dan Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 163.

² Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

dimiliki dapat digunakan sebagai bekal di masa depan. Sehingga dengan berdasarkan ini anak perlu dibimbing dengan sebaik mungkin.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan fokus pada pengembangan semua aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, adanya PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kepribadian serta potensi yang dimiliki dengan maksimal. Secara yuridis, anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”³

Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3,4 dan 5 adalah Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang dijalani setiap anak didik sebelum masuk pendidikan dasar atau sekolah dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal seperti Raudhatul Athfal (RA), Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok bermain (KB), dan lain sebagainya.⁴

Anak usia dini merupakan anak yang memerlukan dukungan pendidikan agar setiap perkembangannya dapat tercapai secara optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis. Tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang menegaskan bahwa ada aspek-aspek dalam perkembangan anak yang perlu

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (14).

⁴ Sekretariat Negara RI, UU No. 20 tahun 2003, pasal 28 ayat (3-5).

dikembangkan yaitu: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional serta seni.⁵

Menurut Slameto menyatakan bahwa salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan dari anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menunjukkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir pada usia dini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.⁶ Teori vygotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Sedangkan dalam teori perkembangan kognitif Piaget adalah teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan berpandangan pada objek kejadian-kejadian di sekitarnya.⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengetahuan yang mencakup seluruh proses psikologi yang berkaitan dengan kemampuan bagaimana individu mempelajari dan memahami lingkungannya.

Taman kanak-kanak (TK) kelompok B terdiri dari anak yang berusia 5-6 tahun, STPPA pada aspek perkembangan kognitif usia 5-6 tahun meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.⁸ Pada lingkup perkembangan kognitif berpikir simbolik anak berusia 5-6 yaitu pengenalan lambang bilangan 1-20, karena perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sudah lebih maju, anak sudah dapat

⁵ Syifauzakia, Bambang Ariyanto, dan Yeni Aslina, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Malang : Literasi Nusantara, 2021), 21.

⁶ Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah dan Yusnira, "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8, no. 12 (Januari 2024): 358.

⁷ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018),18-19.

⁸ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

menggunakan simbol dalam berpikir sehari-hari dan pada tahap ini anak menuju persiapan untuk masuk SD.⁹ Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan sebuah simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Lambang bilangan disebut juga dengan angka, mengenal angka ialah bagian dalam kategori menghafal. Angka sering kali ditemukan di lingkungan sekitar anak, seperti pada jam dinding, uang, kalender, bahkan kue ulang tahun. sehingga angka telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, karena anak selalu berinteraksi dengan kegiatan berhitung atau disebut juga matematika, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga pada saat inilah pengenalan konsep bilangan dan angka sebaiknya mulai diperkenalkan pada anak.

Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan dimana bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan itu namun juga mengenal makna bilangan tersebut.¹⁰ Pengenalan bilangan akan efektif apabila melalui praktik langsung oleh anak. Salah satu upaya yang efektif dilakukan untuk mengembangkan kognitif anak khususnya mengenal bilangan adalah belajar sambil bermain. Taman Kanak-kanak merupakan tempat anak-anak bermain, sehingga pendidikan di TK dilaksanakan dengan metode dan strategi bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani.¹¹ Guru hendaknya memiliki standar pola pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif. Salah satu cara melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan

⁹ Felani Henrianti Priyono et al., "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kumara Cendekia* 9, no. 4 (Desember 2021): 214.

¹⁰ Isabella Hasiana, dan Aniek Wirastania, "Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 133.

¹¹ Moh Fauziddin, dan Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 163.

menggunakan media, karena anak usia dini masih berada pada masa berfikir konkrit, yaitu anak mempelajari sesuatu berdasarkan realita atau secara nyata.

Dengan menggunakan media, anak mendapatkan pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diterima dengan mengamati, meniru atau bereksperimen langsung secara berulang-ulang. Proses ini melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak, sehingga aspek kognitifnya dapat berkembang dengan optimal. Melalui media yang konkrit, anak dapat pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya untuk mengembangkan aspek kognitifnya.¹² Namun kenyataannya masih terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media dan strategi yang mendukung dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya dan kreativitas dari guru. Sehingga menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang monoton menjadikan anak bosan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 15 Juli 2024 di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember bahwasanya proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik namun peneliti menjumpai dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pada kegiatan observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses pembelajaran, pada kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang terdiri dari 18 anak masih ada beberapa anak belum sepenuhnya berkembang secara optimal, seperti ketika anak didik dalam menunjukkan angka dan menulis angka masih kurang tepat sehingga perlu bimbingan dari guru.¹³ Hambatan perkembangan kognitif yang terjadi pada kelompok B, salah satunya disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran ada kurang interaktif dan tidak sepenuhnya menarik minat anak-anak. Hal ini

¹² Nikmah Nur Hasanah, "Penggunaan Media Puzzle Jam Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudlatul Athfal Fitri Mulia Gebang Jember" (Skripsi, IAIN Jember, 2020), 4-5.

¹³ Observasi di TK Muslimat NU 46, 15 Juli 2024.

diperkuat dengan yang diungkapkan guru kelompok B, bahwa karena adanya keterbatasan biaya dan waktu sehingga guru lebih sering menggunakan buku LKS serta tulisan yang dibuat di papan tulis.¹⁴ Adanya hambatan tersebut maka pembelajaran cenderung monoton menyebabkan umpan balik yang kurang terhadap anak yang ditunjukkan pada perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan.

Ditinjau dari permasalahan yang telah diuraikan, mengenalkan bilangan lebih mudah jika menggunakan media, media pembelajaran untuk mengenalkan bilangan pada anak usia dini diantaranya kartu angka, pohon angka, *puzzle* angka, kincir angka, kantong bilangan dan lain sebagainya. Salah satu media yang efektif untuk mengenalkan bilangan yaitu media kincir angka. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Harpini dalam jurnal “Upaya meningkatkan kognitif anak dengan media kincir angka di TK Maya Permata Penyasawan pada usia 4-5 tahun” bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan, maka media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait media kincir angka. Media kincir angka adalah media yang dikombinasikan dengan permainan yang berbentuk seperti kincir angin, dimana pada setiap baling-baling terdapat urutan angka 1-20. Media kincir angka berfungsi untuk melatih dan memperkuat kemampuan anak mengenal bilangan seperti mengenalkan angka, menyebutkan angka, mengurutkan angka, menulis angka serta membedakan bentuk-bentuk angka. Dengan menggunakan media ini guru dapat membantu anak dalam mengenal bilangan dengan lebih cepat dan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember, maka peneliti tertarik untuk mengenalkan bilangan pada anak melalui media kincir angka. Adanya pengembangan media kincir angka ini

¹⁴ Siti Romiyah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Juli 2024.

diharapkan dapat merangsang minat anak-anak dalam mengenal bilangan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak bosan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.”**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember sebagaimana berikut:

1. Mendeksripsikan proses pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember

3. Mengetahui efektifitas pengembangan media kincir angka dalam pengenalan bilangan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini mengenalkan bilangan menggunakan media kincir angka. Adanya pengembangan media kincir angka ini dirancang agar peserta didik tertarik dan menghadirkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat.

Spesifikasi produk yang dimaksudkan adalah memaparkan gambaran tentang karakteristik yang dimiliki dari produk yang dikembangkan.¹⁵ Produk yang akan dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media kincir angka. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media kincir angka dikembangkan dengan bahan yang aman dan tahan lama seperti triplek dengan diberi lapisan warna yang cerah.
2. Media kincir angka dibuat dengan ukuran yang cukup besar untuk memudahkan dilihat dan digunakan oleh anak-anak
3. Media kincir angka berupa media visual yang berbentuk seperti kincir angin sehingga anak-anak dapat belajar dan bermain
4. Media kincir angka didesain menarik dengan diberikan urutan angka 1-20 pada baling-baling serta pada tampilan dasar bagian depan diberikan gambar/stiker untuk menarik perhatian anak. Bagian depan diberikan lubang *start* untuk menentukan urutan angka yang akan ditulis.
5. Media kincir angka merupakan media alternatif yang bisa digunakan bukan hanya kelompok B tetapi bisa digunakan juga untuk kelompok A

¹⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 304.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan dapat memikat perhatian serta peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Adanya pengembangan media kincir angka ini merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan, karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk mempermudah peserta didik dalam mengenalkan bilangan. Sehingga anak-anak dapat menyukai dan senang karena menganggapnya sebuah permainan.

Adapun manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah pemahaman teoritis bagi pembaca mengenai pengembangan media kincir angka, serta diharapkan dapat menjadi inovasi dan inspirasi dalam dunia pendidikan, terutama pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih mudah dan cepat mengenal bilangan melalui penggunaan media kincir angka

b. Bagi Pendidik

Sebagai inovasi dan referensi tambahan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi sekolah dalam kaitannya menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan peneliti wawasan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan suatu penelitian dan pengembangan media.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media kincir angka memiliki asumsi dan keterbatasan tersendiri dari produk yang akan dikembangkan.

1. Asumsi Penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media kincir angka sebagai berikut:

- a. Media dapat digunakan dalam waktu jangka panjang
- b. Media ini diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal bilangan
- c. Memudahkan peserta didik dalam mengenal bilangan, seperti mengurutkan angka, menyebutkan angka, menunjukkan angka, membedakan bentuk angka serta menulis angka.
- d. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru dan lebih menarik sehingga memiliki kesan baik

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan diantaranya yaitu:

- a. Pengembangan media ini hanya dapat digunakan untuk mengenal bilangan atau angka
- b. Keterbatasan subjek penelitian yang hanya pada kelompok B TK Muslimat NU 46

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang dijelaskan untuk menghindari penafsiran yang berbeda, sebagaimana berikut:

a. Media Kincir Angka

Media kincir angka merupakan media yang dibuat menyerupai kincir angin. Media kincir angka terbuat dari triplek, kemudian diberi gambar simbol angka, dengan berbagai macam warna, dibentuk dan dihias dengan sedemikian rupa, yang digunakan dengan tujuan untuk menarik perhatian anak-anak dalam meningkatkan fokus belajar dan dapat memberikan keuntungan bagi semangat belajar anak. Anak-anak akan senang karena bisa memutar kincir angka dan menganggapnya sebuah permainan. Media pembelajaran kincir angka tergolong jenis media visual, yaitu lebih spesifiknya penerima pesan (anak-anak) akan mendapatkan data informasi melalui indera penglihatan, karena informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan berisi dan dituangkan dalam bentuk simbol-simbol visual.

b. Pengenalan Bilangan

Bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka yaitu angka 1 dan angka 0. Mengenal bilangan adalah suatu kemampuan kognitif berpikir simbolik yang dapat membantu mengembangkan kemampuan logika matematika. Bilangan bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik yaitu simbol, angka, konsep bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Mengenalkan bilangan pada anak usia dini melibatkan kegiatan mengenal angka seperti membilang dan menyebutkan angka, mengurutkan angka, membedakan bentuk angka serta menulis angka.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti dengan penelitian yang hendak dilakukan sebagaimana berikut:

- a. Penelitian oleh Binti Masruroh pada tahun (2023) yang berjudul “Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart”¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan tema binatang dan mengembangkan 6 aspek perkembangan pada usia dini. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan biasa disebut *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun hasil penelitian pada penelitian ini adalah APE Kinsmart menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema binatang. Kelayakan APE “Kincir Smart” merupakan produk yang melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan diuji cobakan kepada 2 anak TK Baitul Qur’an. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menghasilkan skor dengan kriteria yang sangat baik, sehingga secara keseluruhan produk hasil pengembangan APE Kincir Smart dinyatakan layak untuk mendukung enam aspek perkembangan anak usia dini.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan antara kedua penelitian adalah metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, pengembangan media kincir dilakukan di satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Perbedaan dari kedua penelitian adalah penelitian terdahulu mengembangkan media kincir pintar untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan pada tema

¹⁶ Binti Masruroh, “Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2023).

binatang, sedangkan peneliti ini mengembangkan media kincir angka untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal bilangan.

- b. Penelitian oleh Deana Latifah Azhar pada tahun (2023) yang berjudul “Hubungan Antara Aktivitas Permainan Kincir Angka Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung)”¹⁷

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi, penelitian di lakukan di RA Al-Wafa Cileunyi Kab. Bandung, subjek penelitian yakni kelompok A sebanyak 22 anak. Hasil Penelitian ini yaitu analisis permainan kincir angka menunjukkan nilai rata-rata 72,71 dalam kategori baik. Kemampuan kognitif anak usia dini memiliki rata-rata 67 dalam kategori cukup. Hubungan antara kedua variabel ini ditunjukkan dengan nilai r hitung 0,85 dikategorikan sangat kuat. Uji hipotesis menunjukkan t_{hitung} 7,216 lebih besar dari t_{tabel} 2,086, sehingga hipotesis alternatif diterima. Koefisien determinasi adalah 72,25%, berarti 27,75% kemampuan kognitif dipengaruhi oleh faktor lain. Ini mengindikasikan hubungan positif antara permainan kincir angka dan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Wafa Cileunyi, Kab. Bandung.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan kedua penelitian adalah sama-sama menggunakan media kincir angka dan meneliti variabel kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran bilangan (angka). Melakukan penelitian di satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D). Penelitian

¹⁷ Dea Latifah Azhar, “Hubungan Antara Aktivitas Permainan Kincir Angka Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung)” (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati, 2023).

terdahulu melibatkan kelompok A sebagai subjek penelitian, sedangkan peneliti melibatkan kelompok B untuk subjek penelitian.

- c. Penelitian oleh Erna Oktavia Masyaroh pada tahun (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kincir Angka Pada Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Pertiwi Sumberejo Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora”¹⁸

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 24 anak, penelitian dilakukan di TK Pertiwi Sumberejo Kec. Randublatung Kab. Blora. Hasil dari penelitian tersebut adalah Penerapan melalui bermain kincir angka dibuktikan dengan hasil persentase rata-rata meningkat menjadi 78% dari hasil sebelum pra siklus yang hanya mencapai 43%, dengan pencapaian persentase ketuntasan klasikal semakin meningkat menjadi 10%. Selanjutnya dilaksanakan kembali kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus II, diperoleh hasil prosentase rata-rata hasil evaluasi belajar anak semakin meningkat menjadi 88% dari siklus I yang hanya mencapai 78%, dengan pencapaian persentase ketuntasan klasikal semakin meningkat menjadi 10%. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung permulaan banyaknya benda pada anak yang telah dicapai setelah distimulasi dengan bermain kincir angka.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kincir angka untuk meningkatkan aspek kognitif dalam mengenal bilangan (angka), subjek penelitian kelompok B, dan penelitian dilaksanakan di

¹⁸ Erna Oktavia Masyaroh, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kincir Angka Pada Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Pertiwi Sumberejo Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora” (Skripsi, Universitas Ivvet Semarang, 2021).

satuan Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian adalah metode penelitian yang digunakan, dimana penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).

- c. Penelitian oleh Hani Sonia pada tahun (2022) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong”¹⁹

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kuantitatif dengan model penelitian *quasy eksperimental*, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II , penelitian dilakukan di MIN 03 Rejang Lebong. Hasil dari penelitian sebagai berikut: 1) Kemampuan membaca siswa sebelum perlakuan dikategorikan sangat rendah dengan nilai rata-rata *pretest* 54,78. 2) Setelah perlakuan, kemampuan membaca siswa meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* 82,2, menunjukkan peningkatan sebesar 27,42. 3) Media pembelajaran kincir pintar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II di MIN 03 Rejang Lebong, dengan dibuktikan t_{hitung} yaitu 13.880 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1.833, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Maka media kincir pintar dapat dikatakan efektif.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kincir dalam pembelajaran. Sedangkan terdapat perbedaan pada subjek penelitian, tempat penelitian dan metode penelitian. Untuk penelitian terdahulu subjek penelitiannya siswa kelas II sedangkan peneliti subjek penelitiannya kelompok B. Penelitian terdahulu melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN), sedangkan peneliti di Taman

¹⁹ Hani Sonia, “Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong” (Skripsi, IAIN Curup, 2022).

Kanak-kanak (TK). Metode penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode R&D.

- d. Penelitian oleh Evi Wulandari pada tahun (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023”²⁰

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall*. Penelitian dilakukan di SDN 3 Lipe dengan subjek penelitian siswa kelas III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan media kintar (kincir pintar) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi oleh 2 ahli media dengan persentase 89% pada kategori sangat valid, dan oleh 2 ahli materi dengan persentase 85% pada kategori sangat valid. Uji coba terbatas menunjukkan persentase 84% pada kategori sangat praktis, dan uji lapangan dengan menggunakan n-gain skor pre-test dan post-test menunjukkan skor 0,66 termasuk kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa minat membaca siswa meningkat dengan skor 66% yang termasuk pada kategori efektif.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya yaitu kedua penelitian sama-sama mengembangkan media kincir dan metode penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu melakukan penelitian di satuan pendidikan sekolah dasar (SD), sementara itu peneliti melakukan penelitian di satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian *Borg and Gall*,

²⁰ Evi Wulandari, “Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023).

sedangkan peneliti menggunakan model penelitian ADDIE. Selain itu, peneliti terdahulu mengembangkan media kincir pintar untuk meningkatkan minat membaca siswa, sedangkan peneliti mengembangkan media kincir angka untuk mengenalkan bilangan.

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Binti Masruroh, 2023	Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart”	a. Menggunakan metode <i>research and development</i> (R&D) dengan model ADDIE b. Melakukan Penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak	Peneliti terdahulu pengembangan media berfokus untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan, sedangkan peneliti hanya berfokus pada aspek kognitif.
2	Deana Latifah Azhar, 2023	Hubungan Antara Aktivitas Permainan Kincir Angka Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di	a. Menggunakan media kincir angka b. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak	a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		Kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung)	c. Sama-sama mengkaji kemampuan kognitif	metode <i>research and development</i> (R&D). b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok A, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok B.
3	Erna Oktavia Masyaroh, 2021	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kincir Angka Pada Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Pertiwi Sumberejo Kecamatan	a. Menggunakan media kincir angka b. Melakukan penelitian di kelompok B c. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak- kanak	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sadangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau <i>research and development</i> (R&D).

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		Randublatung Kabupaten Blora	d. Mengkaji kemampuan kognitif	
4	Hani Sonia, 2022	Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong	Sama-sama menggunakan media kincir dalam pembelajaran	a. Peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau <i>research and development</i> (R&D). b. Tempat penelitian terdahulu di MIN, sedangkan peneliti di TK c. Subjek penelitian terdahulu siswa

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				kelas II, sedangkan peneliti kelompok B
5	Evi Wulandari , 2023	Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023	a. Mengembangka n media kincir b. Penelitian dilakuakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau <i>research and development</i> (R&D).	a. Penelitian terdahulu melakukan penelitian di SD, sedangkan peneliti melakukan penelitian di TK. b. Model penelitian yang digunakan penelitian terdahulu yaitu <i>Borg and Gall</i> , sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. c. Peneliti terdahulu mengembangka n media untuk

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				meningkatkan minat baca, sedangkan peneliti untuk mengenalkan angka

Sumber: diolah dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan tabel di atas, pada penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media kincir dalam pembelajaran dan mengkaji kemampuan kognitif. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian, subjek dan tempat penelitian, dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini penting dilakukan karena tidak hanya fokus pada aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1-20 saja tetapi juga fokus dalam mengembangkan media pembelajaran kincir angka yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai objek apa pun yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau

dibicarakan, dan alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut.²¹ *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan pengertian tentang media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi. Reiser dan Gagne secara implisit menyatakan, media merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran.²²

Penggunaan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, di era sekarang ini, media sangat membantu guru untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga para guru diharapkan bisa lebih kreatif dalam menciptakan media, media pembelajaran membantu guru dalam memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan. Sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan pada saat mengajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, di antaranya: sesuai dengan materi pembelajaran, mudah digunakan, serta menarik bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.²³

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, fungsi media pembelajaran yaitu :²⁴

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- 2) Penggunaan media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran

²¹ Septy Nurfadhillah, dan 4a Pendidikan Guru SD, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021),7-8.

²² Nizwardi Jalinus, dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 3.

²³ Ramen A Purba, et al., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

²⁴ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primer, dan Nurmelia, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 2, No. 1 (Februari 2022).

- 3) Media pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan mempercepat proses belajar serta mendukung peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas
- 5) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan
- 6) Memberikan pengalaman visual pada anak dalam mendorong motivasi belajar.

Media pembelajaran menurut Levie dan Lentz terutama yang bersifat visual, mempunyai empat peran utama, yakni:²⁵

1) Fungsi atensi

Berfungsi menarik perhatian dan membimbing peserta didik supaya lebih tertarik pada materi yang telah diajarkan, dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan unsur visual yang ditampilkan.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif berkaitan dengan daya tarik media visual, yang dinilai dari seberapa menarik media tersebut bagi peserta didik saat mereka belajar atau membaca materi pembelajaran.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif ini memungkinkan peserta didik untuk menyerap informasi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk menyediakan konteks yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik.

²⁵ Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 19.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang tercapainya suatu hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yakni sebagai berikut:

1) Media Audio

Media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya seperti radio, tape recorder, telepon dan lain-lain.²⁶

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran konkret.²⁷ Media Visual dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Media visual diam, berupa foto, poster, flashcard, diagram, ilustrasi dan lain-lain
- b. Media visual gerak, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya

²⁶ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, dan Nurmelia, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 2, No. 1 (Februari 2022).

²⁷ Septy Nurfadhillah dan 4a Pendidikan Guru SD, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021),56.

3) Media Audiovisual

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran merupakan bagian perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Hamdani, media ini sesuai dengan namanya yang merupakan gabungan antara audio dan visual sehingga disebut media pandang dengar. Dengan adanya audio visual, penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih lengkap dan efektif.²⁸ Media audio visual terdiri dari :

a. Media Audio visual diam

Media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti sound slide (film bingkai suara)

b. Media audio visual gerak

Media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, seperti film, televisi dan lain-lain.

2. Media Kincir Angka

a. Pengertian media kincir angka

Menurut Suharso dan Retnoningsih kincir merupakan gerakan berputar, alat untuk memutar atau sebuah benda yang dapat diputar.²⁹ Sedangkan angka merupakan suatu simbol yang berguna untuk melambangkan suatu nilai bilangan. Jadi kincir angka adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk menyerupai kincir angin

²⁸ Jazilatur Rahmah Ichsan, Maya Ayu Putri Suraji et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* (2021): 186.

²⁹ Hani Sonia, "Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong" (Skripsi, IAIN Curup, 2022), 20.

yang berisi angka pada baling-balingnya dan diaplikasikan dengan diputar untuk menentukan angka di lubang *start*.

Media kincir angka merupakan sarana yang digunakan oleh sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik. Kincir angka adalah alat permainan edukatif (APE) yang dapat menjadi media dalam pembelajaran untuk menggali kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.³⁰ Dengan bentuk yang menarik dilapisi warna yang cerah dapat memberikan kesan menarik, suasana menjadi tidak kaku dan membosankan sehingga anak-anak semangat dapat bermain sambil belajar untuk belajar mengenal angka seperti mengurutkan, menulis dan menyebutkan angka 1-20. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran yang unik akan membuat peserta didik termotivasi dan menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik dapat berfikir aktif serta senang dalam mengikuti pembelajaran.

b. Langkah-langkah penggunaan Media Kincir Angka

Adapun beberapa langkah-langkah penggunaan media kincir angka:

1. Guru menjelaskan tentang media kincir angka dan lambang angka yang tertera di kincir angka
2. Guru menjelaskan aturan main menggunakan kincir angka serta memberikan contoh mainnya
3. Guru meminta setiap anak untuk bergiliran maju kedepan kelas
4. Pastikan posisi media sejajar dengan pandangan mata anak
5. Guru meminta anak untuk memutar kincir angka

³⁰ Yuni Yuspita Sari, dan Simaremare, "The Effect of Smart Pinwheel Games on the Ability to Recognize Numbers in Children Aged 5-6 Years at TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2022/2023," *Asian Journal of Applied Education* 2, no. 3 (2023), 430.

6. Apabila kincir angka sudah berhenti pada lubang *start*, anak menyebutkan angka tersebut kemudian menulis angka sesudah dan sebelum pada lingkaran yang ada di samping lubang *start*.³¹

c. Kelebihan dan kekurangan Media Kincir Angka

Penggunaan media pembelajaran tentunya tidak terhindar dari kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada media kincir angka yaitu:

1. Sifatnya konkret, berarti nyata, benar ada, berwujud, bisa dilihat dan dirasakan
2. Mudah diaplikasikan
3. Berbahan dasar triplek yang mempunyai sifat kuat dan ringan apabila diangkat
4. Memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini
5. Terdapat unsur permainan yang menjadikan siswa belajar sambil bermain, karena anak-anak akan senang bisa memutar kincir angka dan menganggapnya sebuah permainan
6. Mengembangkan kognitif anak dalam mengenal angka
7. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kincir angka materi akan mudah diulangi sehingga pembelajaran dan pemahaman anak dapat tercapai secara optimal.³²

Sedangkan kelemahan dari media kincir angka sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya
2. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.³³

³¹ Harpini, Rizki Amalia et al., "Upaya Meningkatkan Kognitif," 362.

³² Binti Masruroh, "Alat Permainan Edukatif," 21.

³³ Redina Simbolon, "Penggunaan Kincir Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru SD* 2, no. 2 (September 2019): 70. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>

3. Kemampuan Mengenal Bilangan

a. Pengertian kemampuan mengenal bilangan

Menurut Hurlock, kemampuan mengenal bilangan atau angka pada anak berkembang seiring dengan pemahaman awal mereka tentang angka. Konsep-konsep yang mulai dipahami anak akan berkembang sejalan dengan meningkatnya pengalaman anak.³⁴ Kemampuan mengenal bilangan pada anak sejak dini merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif, karena memperkenalkan berbagai lambang bilangan dan kemampuan operasional berhitung yang sesuai dengan tahap perkembangan. Serta kemampuan mengenal bilangan juga menjadi dasar dari pembelajaran matematika.

Peningkatan minat anak terhadap bilangan atau angka mulai timbul saat anak menginjak usia 5-6 tahun, dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak salah satunya dapat menyebutkan bilangan dengan menggunakan media konkrit ataupun tanpa benda. Salah satu aspek perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan simbolik berarti kemampuan yang bersifat konkrit yang dapat dilihat dengan panca indera. Menurut Vygotsky, anak usia dini masih belum mampu berpikir abstrak karena bagi anak makna dan objek berbaur menjadi satu sehingga anak masih memerlukan benda yang konkrit untuk memahami sesuatu.³⁵

Pengenalan bilangan perlu diberikan sejak awal dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak serta dengan cara yang tepat. Kemampuan anak terhadap bilangan dalam kehidupan sehari-hari umumnya sangat tinggi. Di sekitar lingkungan

³⁴ Khoirotul Ula et al., "Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023), 3960. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4918>

³⁵ Dina Khairiah et al., "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar," *Jurnal Kajian Anak* 2, no. 1 (Juli-Desember 2020), 42. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>

kehidupan anak sering kali ditemui berbagai bentuk angka.³⁶ Sejalan dengan pendapat Tadkiroatun bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Lambang bilangan atau angka adalah simbol atau lambang yang dipakai untuk mewakili sebuah bilangan. Jadi lambang bilangan adalah lambang atau simbol yang berupa angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Oleh karena itu, kedudukan angka bagi anak-anak telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep bilangan atau matematika dasar kepada anak.³⁷

b. Fungsi mengenal bilangan anak usia dini

Kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut Gardner, matematika berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, terutama kecerdasan logika matematika. Adapun fungsi mengenal bilangan bagi anak antara lain:

- 1) Anak menjadi familiar dengan angka yang ditemui di sepanjang kehidupannya
- 2) Adanya pembelajaran bilangan dapat lebih mudah memberi pemahaman arti angka (baik secara abstrak maupun konkrit)

³⁶ Annisah Kurniati, Suci Yuniati, Depriwana Rahmi, dan Risnawati, "Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)," *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (November 2022), 2847. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>

³⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 14-15.

- 3) Anak dapat memahami terhadap nilai dan tempat angka, contohnya dapat membedakan angka 14 dan angka 41, angka 6 dan 9 dan lain-lain
- 4) Menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain
- 5) Melatih daya ingat anak³⁸

c. Tahapan mengenal bilangan anak

Bilangan merupakan konsep dasar dalam matematika. Dalam mengajarkan bilangan pada anak usia dini, dilakukan melalui tiga tahapan antara lain:³⁹

- 1) Tahap konsep dan pengertian, anak mulai berkesplorasi dengan menghitung berbagai benda yang dapat dihitung dan dilihatnya
- 2) Tahap transisi, anak berada dalam masa peralihan dari penggunaan benda konkret ke simbol-simbol atau lambang
- 3) Tahap lambang, anak diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa tekanan, berupa lambang bilangan dalam memperkenalkan kegiatan berhitung. Anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda jika sudah bisa menggunakan alat tulis. Mengenalkan angka dengan cara menulis dapat dimulai dengan menebalkan angka.

d. Indikator kemampuan mengenal bilangan anak

Perkembangan kognitif dalam ruang lingkup berpikir simbolik, harus memperhatikan atau memicu pada Standar Tingkat

³⁸ Rina Andriani, "Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengetahui Angka Pada Anak Usia 4-5 Di TK Ajarul Aswat" (Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2023), 25.

³⁹ Fransisika Eva Gelista, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengetahui Angka Anak Usia 5-6 Th Di RA Guppi 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020" (Skripsi, IAIN Surakarta, 2020), 29.

Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat penentuan capaian perkembangan anak sesuai usia beserta indikatornya.⁴⁰ Sebagaimana tabel berikut :

Tabel 2.2

STPPA Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan Kognitif	Indikator
Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

Sumber: Permendikbud, No. 137 Tahun 2014

Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikator anak dalam pembelajaran mengenal angka. Dari beberapa indikator dalam berpikir simbolik, indikator dalam mengenal lambang bilangan terdiri dari menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam indikator menyebutkan lambang bilangan tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran mengenal bilangan dengan menggunakan media kincir angka.

⁴⁰ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang bertujuan mengembangkan atau menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Dalam menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk memastikan produk tersebut berfungsi efektif dimasyarakat maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴¹

Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau tahapan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras seperti buku, alat bantu ajar dan perangkat lunak seperti program komputer pengolahan data.⁴²

Dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi berbagai produk yang digunakan dalam pendidikan dan proses pembelajaran.⁴³ Pada penelitian ini mengembangkan media kincir angka. Media ini dikembangkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media kincir angka ini dapat membantu dan mempermudah guru untuk mengatasi anak yang masih belum optimal dalam perkembangan kognitifnya khususnya pada pengenalan bilangan.

⁴¹ Sarrul Bariah et al., *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 97.

⁴² Hisar Marulitua Manurung et al., *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI* (Malang: Pustaka Peradaban, 2023), 89-90.

⁴³ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no.2 (Juli-Desember 2017): 130.

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE ini sebagai pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ADDIE muncul pada tahun 1967 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda. Pengembangan model ADDIE ini selanjutnya oleh Dick and Carry pada tahun 1996, dirancang untuk membangun sistem pembelajaran. Model ADDIE menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan yang berkesinambungan dan dalam proses tahapannya perlu dilakukan secara berurutan: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).⁴⁴

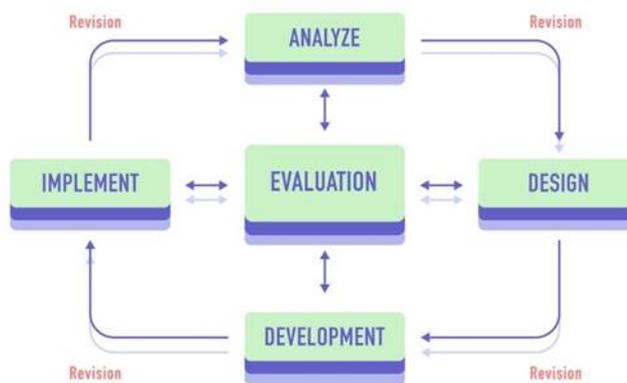
Model ADDIE ini dikembangkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran dalam bidang keterampilan intelektual dan psikomotor yang disesuaikan dengan kebutuhan tertentu. Selain itu, model ADDIE juga memberikan peluang bagi para peneliti untuk berkolaborasi dengan para ahli desain, ahli media dan ahli materi agar menghasilkan produk dengan kualitas baik.⁴⁵

B. Porsedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media kincir angka ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE tersebut dijelaskan sebagaimana gambar dibawah ini:

⁴⁴ Sjaeful Anwar, *Metode Pengembangan Bahan Ajar* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), 12.

⁴⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 33.



Gambar 3.1
Tahapan Model ADDIE⁴⁶

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada langkah ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi dan interaksi dengan guru kelompok B TK Muslimat NU 46. Kemudian peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah dan membuat media pembelajaran Kincir Angka untuk menyelesaikannya. Beberapa analisis yang dilakukan peneliti diuraikan sebagaimana berikut:

a. Analisis Kebutuhan, peneliti menganalisis ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang diuraikan sebagai berikut:

1) Meninjau Proses Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan observasi bahwa guru dalam proses pembelajaran biasanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan dalam mengenal bilangan hanya kartu angka dan benda-benda saja. Sehingga pembelajaran lebih menggunakan buku/papan tulis saja. Informasi yang didapat dari guru kelompok B, pada proses pembelajaran mengenal bilangan belum pernah

⁴⁶ Neneng Susanti, Yennita, dan Azhar, "Development of Contextual Based Electronic Global Warming Modules Using Flipbook Applications as Physics Learning Media in High Schools," *Journal Educational Sciences* 4, no. 3 (July 2020): 545. <http://dx.doi.org/10.31258/jes.4.3.p.541-559>

menggunakan media kincir angka sebagai media pembelajaran tambahan.

2) Mengkonfirmasi pembelajaran yang dibutuhkan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti melalui observasi, bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran tambahan dalam mengenal bilangan supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Informasi dari guru kelompok B bahwa untuk mempermudah siswa dalam mengenal bilangan guru membutuhkan media pembelajaran yang dikemas seperti permainan sehingga siswa bisa belajar sembari bermain.

3) Mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan

Berdasarkan observasi, kurangnya penggunaan variasi media atau sarana dan prasarana pendukung belajar anak menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang tepat sehingga dapat membantu permasalahan siswa.

b. Analisis Peserta Didik

Anak usia Taman Kanak-kanak pada umumnya senang bermain. Peserta didik Kelompok B TK Muslimat NU 46 yang berjumlah 18 anak dengan bermacam-macam karakteristik sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton karena menjadikan semua peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan peserta didik maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan media yang menarik dan menyenangkan sehingga stimulasi minat anak untuk belajar khususnya dalam mengenal bilangan. Dari permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media yang

tepat, bervariasi dan tahan lama agar dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama supaya bisa meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan matematika pada anak usia dini.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini melibatkan penyusunan materi pembelajaran, agar saat media diterapkan sesuai dengan apa yang hendak dicapai. Pada tahap ini juga merupakan tahap membuat gambaran produk yang terdiri dari berbagai komponen yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran kincir angka. Peneliti memastikan dalam membuat kerangka rancangan sesuai dengan kebutuhan. Langkah-langkah rancangan media kincir angka pada penelitian ini yaitu:

- 1) Membuat bentuk setengah oval dari triplek berjumlah dua yang berukuran panjang 25 cm dan tinggi 27,5 cm untuk dasar kincir, lubang pada bagian atas untuk memasukkan poros kincir dan satu sisi bagian depan diberikan lubang untuk *start*.
- 2) Membuat alas bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 25 cm dan lebar 9,5 cm
- 3) Membuat lingkaran berdiameter 14,5 cm untuk batang baling-baling dengan jarak yang sama
- 4) Menyiapkan angka 1-20 warna-wani yang berbentuk lingkaran kecil berdiameter 4 cm
- 5) Menyiapkan sumpit melamin berukuran masing-masing 16 cm untuk batang baling-baling dengan menempelkan bentuk lingkaran kecil di setiap ujung batang baling-baling sesuai urutan angka 1-20
- 6) Mengecat bahan-bahan dengan cat kayu
- 7) Media dirangkai dan memastikan kincir berputar dengan baik
- 8) Menyempurnakan tampilan dengan menambahkan hiasan gambar/stiker

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yaitu mengembangkan media pembelajaran kincir angka sesuai rancangan media awal. Beberapa tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap ini sebagai berikut:

- 1) Melakukan pembuatan media kincir angka dengan memilih bahan yang awet agar tahan lama
- 2) Membuat angket validasi dan buku panduan penggunaan media
- 3) Melakukan konsultasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan. Adapun validator ahli media adalah Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd dan validator ahli materi adalah Bapak Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep. Pada penelitian ahli media dan ahli materi ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tepatnya dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- 4) Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh tim validator untuk mendapatkan produk media kincir angka yang baik sesuai dengan yang diinginkan.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini merupakan langkah mengimplementasikan media kincir angka yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan mendapatkan umpan balik mengenai produk yang telah dibuat atau dikembangkan.

Produk penelitian pengembangan yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, dan kehasilgunaan bisa ditukar uji.⁴⁷ Produk media kincir angka yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke lapangan tepatnya pada kelompok B di TK Muslimat NU 46.

⁴⁷ Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan awal. Tahap ini juga memberikan umpan balik dan penilaian, sehingga perbaikan dan revisi dapat dilakukan berdasarkan pada hasil evaluasi yang diperoleh.⁴⁸

C. Uji coba produk

Uji coba produk merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta efektifitas produk kincir angka yang dihasilkan agar tujuan pembelajaran tercapai. Adapun tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Desain uji coba

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan beberapa ahli yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media. Proses uji kelayakan media yang dikembangkan dilakukan dengan menyerahkan media yang sudah jadi kemudian validator memberikan penilaian mengenai kelayakan media tersebut. Pengujian dalam penelitian ini terdiri dari satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli pembelajaran, yang mengevaluasi produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba dilaksanakan setelah desain uji coba. Subjek uji coba ini dilakukan oleh ahli validator, guru dan peserta didik. Adapun ahli yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana ahli media seseorang dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan juga paham terkait pengembangan yaitu Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd. Ahli materi disini merupakan seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yaitu Bapak Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep, dan ahli pembelajaran merupakan

⁴⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Malang: Literasi Nusantara, 2019),34.

seorang guru kelompok B yaitu Ibu Siti Romiyah, S.Pd yang paham mengenai kemampuan kognitif masing-masing anak sehingga dapat mengetahui keefektifan dari penggunaan produk, serta peserta didik kelompok B dengan jumlah 18 anak untuk mengukur keefektifan media.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator terhadap pengembangan media kincir angka. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil skor dari para ahli validator dan angket/kuesioner guru untuk menilai kelayakan dari media kincir angka yang dikembangkan dari penelitian ini.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan menjadi bagian penting dalam penelitian metode *Research and Development*. Dimana instrumen pengumpulan data ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini sebagaimana berikut:

a. Observasi

Observasi menurut Sugiyono adalah hal dimana dilakukan secara langsung oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang situasi secara keseluruhan, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pandangan yang menyeluruh.⁴⁹ Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang memiliki tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media kincir angka untuk pengenalan bilangan pada kelompok B TK Muslimat NU 46.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 145.

b. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi langsung antara dua pihak atau lebih, dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban.⁵⁰

Dalam kegiatan wawancara pada penelitian dan pengembangan ini melakukan wawancara kepada guru kelompok B. Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, dalam wawancara ini peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sehingga wawancara dilakukan sesuai pada pedoman wawancara yang sudah peneliti siapkan.

c. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest. Pretest dilakukan oleh peserta didik sebelum media kincir angka diimplementasikan, sedangkan posttest dilakukan setelah media kincir angka diterapkan. Tes tersebut berbentuk soal dan juga penilaian dalam menyebutkan dan menunjuk angka, ketiga kegiatan tersebut dinilai dan digunakan untuk mengukur pemahaman masing-masing anak.

d. Angket (Kuesioner)

Angket/kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁵¹ Angket atau kuesioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden

⁵⁰ Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta: UNJ Press, 2020), 2.

⁵¹ Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiah et al., "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1(2021): 449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

secara langsung maupun tidak langsung.⁵² Responden pengisian angket pada penelitian pengembangan media kincir angka adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran atau guru. Angket ini diberikan dalam bentuk checklist (✓) sebagai skala pengukuran.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan pembahasan. Kegiatan dokumentasi dalam penelitian dan pengembangan digunakan sebagai alat penguat dan pendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto-foto kegiatan, wawancara kepada guru kelompok B, dan hasil validasi para ahli.

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Analisis data kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan komentar, saran dan kritik yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data kualitatif ini menjadi acuan perbaikan media kincir angka yang telah dikembangkan.

b. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang sudah diisi oleh para ahli untuk diolah menjadi data numerik/angka. Analisis ini dilakukan untuk mengukur kelayakan dan efektifitas pada media kincir angka yang dikembangkan.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media kincir angka untuk digunakan dan diujicobakan. Hasil kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Angket dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban seperti pada kriteria berikut ini.⁵³

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Jawaban Kelayakan	Skor
1	Sangat layak	5
2	Layak	4
3	Cukup	3
4	Tidak layak	2
5	Sangat tidak layak	1

Angket yang telah didapatkan dianalisis dan menggunakan rumus persentase sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh dari responden/validator

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian dicari kriteria kelayakan sebagai berikut:⁵⁴

⁵³ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, (Yogyakarta: Bildung Nusantara, 2021), 21.

⁵⁴ Mohammad Kholil, dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter*, 21.

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	$84\% < skor \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak Revisi
2	$68\% < skor \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
3	$52\% < skor \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4	$36\% < skor \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5	$20\% < skor \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Kriteria skor minimal yang harus diperoleh sebesar 65% yang artinya media kincir angka yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

2) Analisis Efektifitas

Analisis keefektifitasan media kincir angka ditentukan oleh hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media kincir angka. Untuk mengetahui efektifitas media dilakukan *pretest* dan juga *posttest*. Keefektifan dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil tes dihitung menggunakan perumusan berikut ini:⁵⁵

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

Rerata S_{akhir} = Rata-rata Skor peserta didik

$\sum ST$ = total akumulasi skor dari semua peserta didik

SM = Nilai maksimum yang bisa dicapai

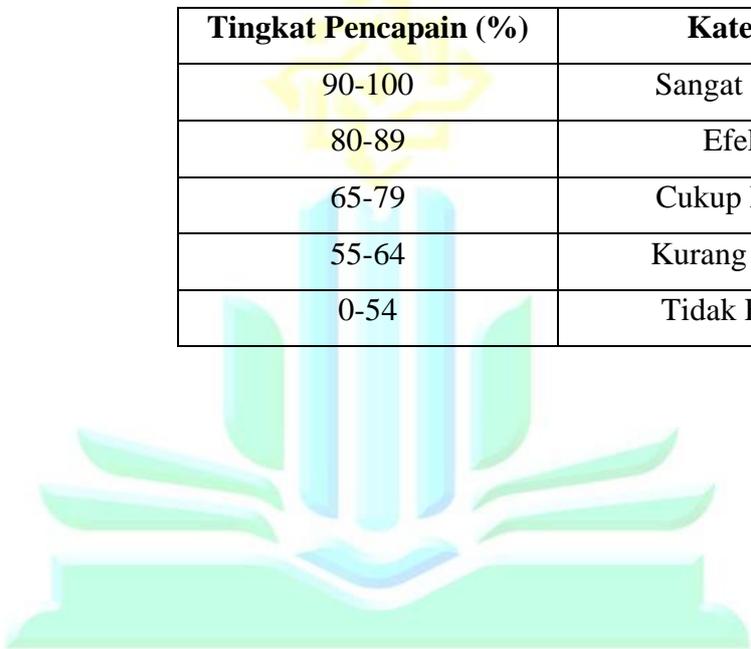
⁵⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

Setelah diketahui hasilnya, kemudian kategori tingkat efektifitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:⁵⁶

Tabel 3.3

Kriteria Tingkat Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup Efektif
55-64	Kurang Efektif
0-54	Tidak Efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁶ Julsyam Fitra, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pembelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no.1 (2021): 5.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media kincir angka yang digunakan sebagai media pembelajaran anak dalam mengenalkan bilangan di TK Muslimat NU 46. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan. Berikut pemaparan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan ADDIE adalah *analysis* (analisis). Pada tahapan ini dimulai dari observasi ke TK Muslimat NU 46 untuk mendapatkan informasi. Analisis yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan dan analisis peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelompok B dan melakukan wawancara dengan guru kelompok B yaitu Ibu Siti Romiyah, S.Pd mengenai metode dan media apa saja yang dipakai selama proses pembelajaran berlangsung serta kendala dalam proses pembelajaran. Hasil dari observasi dan wawancara bahwasannya pembelajaran dilakukan dengan baik serta didampingi oleh guru yang sudah berkompeten. Namun pada proses pembelajaran mengenal bilangan, metode yang digunakan sudah lumrah dan juga media pembelajaran yang digunakan guru sangat terbatas. Hasil wawancara dengan Ibu Siti Romiyah bahwasannya media yang digunakan dalam mengenal bilangan hanya kartu angka dan benda-benda yang ada disekitar saja. Adanya media yang kurang mendukung dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan anak menjadi mudah bosan. Ibu Siti Romiyah juga menjelaskan minimnya media pembelajaran yang digunakan karena adanya keterbatasan waktu dan juga biaya.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian pengembangan produk. Analisis karakteristik peserta didik ini diperoleh dari wawancara dengan Ibu Siti Romiyah yang mengungkapkan bermacam-macam karakteristik peserta didik dikelompok B. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B, dimana pada usia ini anak dapat belajar sambil bermain, sehingga membutuhkan media yang menarik agar semua anak dengan berbagai karakteristik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, Ibu Siti Romiyah sangat mendukung peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media kincir angka, karena media tersebut dapat menjadi media tambahan yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam mengenal bilangan untuk anak. Media kincir angka ini dinilai menarik dan pastinya menyenangkan karena dikemas seperti permainan sehingga anak tidak mudah bosan selain itu juga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman agar hasil belajar anak terus meningkat.

2. Hasil Desain (*Design*)

Pada tahap kedua ini bertujuan untuk menentukan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan berupa Kincir Angka, adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Media kincir angka digunakan disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Capaian Pembelajaran (CP) elemen dasar-dasar literasi dan STEAM. Tujuan Pembelajarannya pada CP 3.3 yaitu anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika,

yang mana sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum Merdeka.

Pada tahap ini juga disusun modul ajar yang bertujuan sebagai perangkat dalam melaksanakan pembelajaran dan sekaligus untuk pelaksanaan penelitian di dalam kelas.

b. Penyusunan Desain Media Kincir Angka

Pembuatan media kincir angka didesain dengan menggunakan bahan yang mudah diperoleh. Media ini berbahan dasar triplek yang awet dan aman digunakan. Adapun tahap awal yaitu mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan seperti triplek, gergaji, sumpit melamin, penggaris, spidol, gunting, amplas, cat kayu, lem, stiker, dan batang pulpen. Berikut contoh bentuk dasar media kincir angka:

Tabel 4.1

Langkah-Langkah Penyusunan Desain Media Kincir Angka

No	Langkah-langkah	Gambar
1	Pembuatan angka 1-20 berbentuk lingkaran dengan diameter 4 cm, diprint menggunakan kertas foto, kemudian dilaminating lalu digunting	
2	Pembuatan dasar media kincir angka berbentuk setengah oval ukuran panjang 25 cm dan tinggi 27,5 cm, bentuk persegi panjang berukuran panjang 25 cm dan lebar 9,5 cm, dan bentuk lingkaran yang berdiameter 14,5 cm.	

3	Pembuatan kincir dengan sumpit melamin berukuran 16 cm yang diujungnya diberi angka 1-20	
4	Salah satu bentuk setengah oval diberikan lubang start dan diberi stiker	

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, yang merupakan tahap lanjutan dari proses perancangan. Hasil rancangan yang sudah disiapkan pada tahapan desain, pada tahap ini media kincir angka dibentuk dan siap untuk diimplementasikan. Sebelum diimplementasikan media kincir angka dikonsultasikan ke beberapa ahli validator sehingga menjadi media yang layak digunakan. Hasil pengembangan media Kincir Angka terdiri dari tahapan berikut:

a. Pembuatan Media Kincir Angka

Media kincir angka ini dibuat menggunakan bahan yang tersedia secara luas dan mudah diperoleh semua orang, media kincir angka sudah disesuaikan dengan aspek pembuatan yang awet karena menggunakan bahan dasar triplek. Berikut tahapan pembuatan media kincir angka:

- 1) Langkah pertama pembuatan angka 1-20 yaitu mendesain menggunakan canva bentuk lingkaran dengan diameter 4 cm kemudian diprint dan dilaminating lalu dipotongi satu persatu
- 2) Langkah kedua memotong triplek bentuk dasar media antara lain 2 bentuk setengah oval ukuran panjang 25 cm dan tinggi 27,5 cm, 2 bentuk lingkaran berdiameter 14,5 cm, 1 bentuk persegi panjang berukuran panjang 25 cm dan lebar 9,5 cm. Setelah bentuk-bentuk tersebut dipotong, amplas bagian pinggir agar halus
- 3) Langkah ketiga yaitu berikan lubang kecil pada kedua bentuk setengah oval pada bagian atas dan lingkaran dibagian tengah, pada salah satu sisi bentuk setengah oval diberikan lubang *start* dengan diameter 4 cm
- 4) Langkah kelima yaitu cat semua bahan dasar dari triplek dengan cat kayu, setelah dicat salah satu bagian setengah oval tadi diberikan stiker dan dilapisi skotlet bening
- 5) Langkah kelima yaitu potong 20 buah sumpit melamin dengan ukuran 16 cm kemudian tempelkan angka yang sudah disiapkan pada ujung sumpit, lalu tempelkan secara melingkar pada triplek yang berbentuk lingkaran
- 6) Media kincir angka dirangkai menggunakan lem, berikan batang pulpen pada tengah-tengah bagian atas agar kincir dapat berputar.



Gambar 4.1

Media kincir angka tampak depan sebelum direvisi



Gambar 4.2

Media kincir angka tampak samping sebelum direvisi



Gambar 4.3

Media kincir angka tampak belakang sebelum direvisi

b. Buku Panduan Penggunaan Media Kincir Angka

Buku panduan penggunaan media ini merupakan buku yang memberikan informasi mengenai media kincir angka seperti deskripsi umum media, langkah-langkah pembuatan media serta memberikan petunjuk penggunaan media kincir angka. Buku ini juga bertujuan membantu dan memudahkan orang untuk membuat atau menggunakan media kincir angka.



Gambar 4.4

Buku Panduan Penggunaan Media Kincir Angka

c. Validasi Media Kincir Angka

Validasi produk media kincir angka ini melibatkan beberapa ahli validator yaitu 2 dosen dan 1 guru kelompok B. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Siti Romiyah,S.Pd. Kegiatan validasi media kincir angka ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, adanya penilaian validasi juga bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu ditambah, diperbaiki atau direvisi.

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori sangat layak. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	a. Kesesuaian media kincir angka dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai					√
		b. Penggunaan media kincir angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia					√
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)					√
		d. Mampu mendorong rasa ingin tahu					√
		e. Media kincir angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak					√
2	Teknis	a. Bahan media kincir angka aman dan tidak berbahaya					√
		b. Media kincir angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					√
		c. Keserasian ukuran media kincir angka bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)					√
3	Estetika	a. Kesesuaian media kincir angka dengan karakteristik anak					√

	b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk media kincir angka					√
	c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar dan tulisan pada media kincir angka					√
JUMLAH SKOR						55

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{55} \times 100\% = 100\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 100%, berarti media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Kategori sangat layak ini didukung oleh komentar ahli media bahwa media kincir angka sudah bagus dan sangat menarik.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori layak. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia 5-6 tahun					√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun)					√

3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini (5-6 tahun)					√
5	Melatih kemampuan kognitif (berpikir simbolik) anak 5-6 tahun					√
6	Membantu anak menyebutkan, menunjukkan, dan mengurutkan angka 1-20				√	
7	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang angka 1-20				√	
8	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					√
9	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				√	
JUMLAH SKOR		37				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{45} \times 100\% = 82\%$$

Hasil presentase dari ahli materi mendapatkan skor 82%, berarti media yang dikembangkan dalam kategori layak digunakan. Namun ada sedikit catatan dari ahli materi yaitu untuk memastikan setiap putaran tepat pada angka dan juga menyarankan lebih baik lingkaran pada angka 1-20 dibuat lebih besar. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan sedotan pada bagian belakang poros sebagai sekat-sekat berhentinya serta menambah diameter lingkaran menjadi 4 cm pada angka 1-20.

3) Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 15 November 2024, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori sangat layak. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	a. Media kincir angka menggunakan petunjuk media				√	
		b. Desain tampilan media kincir angka menarik untuk anak dalam bermain dan belajar mengenal angka 1-20					√
		c. Gambar pada media kincir angka sesuai dengan anak usia dini					√
		d. Angka 1-20 yang disajikan pada media kincir angka jelas				√	
		e. Media kincir angka memiliki aturan atau mekanisme dalam permainan yang mudah dimengerti					√
		f. Bahan yang digunakan aman untuk anak					√
		g. Media kincir angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√	
		h. Ketepatan penggunaan warna				√	
2	Manfaat Media	a. Media kincir angka mempermudah					√

		proses pembelajaran dalam mengenal angka 1-20 di kelas					
		b. Media kincir angka menjadikan anak mudah untuk memahami materi mengenal angka 1-20					√
		c. Penyajian materi mengenal angka 1-20 pada anak mudah dipahami					√
		d. Anak lebih mudah mengingat apa yang disampaikan oleh guru dengan adanya media kincir angka				√	
3	Materi	a. Kesesuaian materi untuk anak usia 5-6 tahun					√
		b. Kesesuaian materi dengan modul ajar					√
		c. Penyajian materi mudah dipahami					√
		d. Penyajian materi dikemas dalam permainan yang menyenangkan					√
4	Antusias peserta didik terhadap media	a. Anak menjadi aktif dalam belajar mengenal angka 1-20					√
		b. Media kincir angka membuat anak menjadi lebih focus untuk mengenal angka 1-20					√
		c. Media kincir angka dapat menarik perhatian anak					√
JUMLAH SKOR			90				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{95} \times 100\% = 94\%$$

Hasil presentase dari ahli pembelajaran memperoleh skor 94%, berarti media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak digunakan. Kategori sangat layak ini didukung oleh wawancara peneliti dengan guru bahwa menurut pendapat guru media kincir angka ini sangat bagus dan sangat membantu dalam pembelajaran karena media kincir angka yang dibuat seperti permainan ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, maka anak akan termotivasi untuk terus belajar sehingga hasil belajar anak meningkat.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan implementasi dilaksanakan untuk uji coba produk media kincir angka. Adapun pelaksanaan uji coba dilakukan di TK Muslimat NU 46 yaitu pada kelompok B. Peneliti melakukan implementasi dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan, Dimana pertemuan awal dilakukan *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga anak mempraktekkan media kincir angka, dan selanjutnya untuk pertemuan keempat dilakukan *posttest*.

Pada kegiatan *pretest* ini peneliti menilai 3 indikator, adapun kegiatan dilakukan yaitu anak-anak maju satu persatu untuk menyebutkan angka 1-20 serta anak diminta untuk menunjukkan angka pada media gambar angka 1-20, kemudian anak-anak mengerjakan urutan angka pada lembar kerja.



Gambar 4.5
Pretest Peserta didik

Gambar diatas menunjukkan kegiatan *pretest* yang dilakukan siswa, kegiatan *pretest* untuk mengetahui kemampuan kognitif awal masing-masing anak dalam mengenal angka 1-20.

Dalam penerapan media kincir angka, diawali dengan menjelaskan topik pembelajaran dahulu, kemudian menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan oleh anak. Setelah itu peneliti memperkenalkan media kincir angka pada anak, menjelaskan tata caranya, media kincir angka digunakan oleh anak pada kegiatan inti.



Gambar 4.6

Penerapan Pertama Media Kincir Angka



Gambar 4.7

Penerapan Kedua Media Kincir Angka

Kegiatan pada gambar diatas menunjukkan anak-anak menggunakan media kincir angka secara bergantian, anak-anak memutar kincir angka kemudian menyebutkan angka yang akan ditulis yang sesuai angka pada lubang *start*.

Kegiatan terakhir yang dilakukan oleh peserta didik yaitu kegiatan *posttest*, kegiatan ini dilaksanakan sama seperti *pretest* sebelumnya. Dimana masing-masing indikator memiliki skor maksimal 4, jika ketiga indikator mendapat skor 4 maka peserta didik mendapatkan skor 12. Kegiatan *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk memperoleh data seberapa efektifitas media kincir angka. Berdasarkan pada data efektifitas bahwa media kincir angka dalam meningkatkan pencapaian belajar mengenal angka 1-20 diukur melalui perubahan hasil belajar.



Gambar 4.8
Posttest Peserta Didik

Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh masing-masing peserta didik pada tabel beriku ini:

Tabel 4.5

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Maulana Alvaro	10	11
2	Mohammad Farhanudin	10	12
3	Maulana Rafa Zidan Ghoni	12	12
4	Arsha Zeno Alsheiraz	9	11
5	Mohammad Rizky Maulana	7	9
6	Adiba Rahma Saqila	11	12

7	Aqila Zaina Ramadhani	10	12
8	Tanesa Zahra Mecca	9	11
9	Nada Ayyatul Khusna	11	12
10	Novita Aira Safitri	10	12
11	Adiva yasna umaiza	10	12
12	Nabila rachna Sahira	11	12
13	Himatul ulya	12	12
14	Talia afiyah kamila	9	11
15	Talisha afiyah kamila	9	11
16	Ulil azmi khoirunnisa	11	12
17	Hana dalilul inayah	11	12
18	Nazilatul faiza	10	12
Jumlah Skor		182	208
Rata-rata		84	96

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan skor keefektifan media kincir angka sebagai berikut:

a. Rata-rata pretest

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{182}{216} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 84\%$$

b. Rata-rata posttest

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{208}{216} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 96\%$$

Berdasarkan tabel diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan serta diuji cobakan. Dapat diketahui hasil dari pretest memperoleh rata-rata 84 dan rata-rata posttest yaitu 96. Kedua data ini nanti akan dianalisis untuk mengetahui keefektifannya.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu evaluasi. Kegiatan evaluasi bertujuan mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan, berdasarkan pada beberapa hasil data yang diperoleh dari kegiatan *pretest* dan *posttest*, dan ketiga validasi ahli menunjukkan hasil yang layak dan efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan media kincir angka

Analisis kelayakan media kincir angka ini berdasarkan pada hasil validasi para ahli validator. Ahli validator diantaranya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Untuk validator ahli media dan materi merupakan dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang mana validator ahli media adalah Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd, validator ahli materi adalah Bapak Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep. Serta validator ahli pembelajaran merupakan guru kelompok B yaitu Ibu Siti Romiyah,S.Pd. Kriteria kelayakan media disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Kriteria Tingkat Kelayakan⁵⁷

No	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	$84\% < skor \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak Revisi
2	$68\% < skor \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
3	$52\% < skor \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4	$36\% < skor \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5	$20\% < skor \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

⁵⁷ Mohammad Kholil, dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter*, 21.

Adapun hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	100%	Sangat layak
2	Ahli Materi	82%	Layak
3	Ahli Pembelajaran	94%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil presentase dari ketiga validator menunjukkan nilai 92% yang berarti media kincir angka telah memenuhi kriteria sangat layak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kincir angka dapat digunakan dalam proses pembelajaran mengenal bilangan 1-20 dengan sedikit revisi dan saran dari ahli materi.

2. Analisis keefektifitasan media kincir angka

Analisis keefektifitasan berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media. Kegiatan *pretest* dan *posttest* melibatkan peserta didik dikelompok B TK Muslimat NU 46 yang berjumlah 18 anak. Berikut kriteria tingkat keefektifitasan media:

Tabel 4.8
Kriteria Tingkat Keefektifitasan⁵⁸

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup Efektif
55-64	Kurang Efektif
0-54	Tidak Efektif

⁵⁸ Julsyam Fitra, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran," 5.

Adapun data yang disajikan dari hasil *Pretest* dan *Posttest* peserta didik sebagaimana berikut:

Tabel 4.9

Data efektifitas media

No	Kegiatan	Hasil Rata-rata	Kriteria
1	Pretest	84%	Efektif
2	Posttest	96%	Sangat Efektif
Meningkat			13%

Berdasarkan pada tabel diatas, presentase rata-rata nilai *Pretest* memperoleh nilai 84% dan untuk *posttest* memperoleh nilai 96%, artinya adanya peningkatan 13% setelah penggunaan media kincir angka dalam mengenal bilangan 1-20 pada peserta didik di kelompok B. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kincir angka efektif digunakan dalam pembelajaran pengenalan bilangan.

C. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahapan dimana peneliti melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan sebelum media diuji cobakan terhadap peserta didik. Revisi produk ini berdasarkan saran, masukan ataupun rekomendasi yang diberikan oleh para ahli diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Media kincir angka ini hanya mendapatkan saran atau masukan dari ahli materi, Adapun saran dari ahli materi yaitu memastikan setiap putaran pas pada angka dan juga angka 1-20 pada baling-baling dibuat lebih besar agar lebih terlihat angkanya. Berikut merupakan hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.10

Produk sebelum dan sesudah direvisi

Produk sebelum direvisi	Produk sesudah direvisi
	 <p data-bbox="847 1339 1359 1765">Pada bagian belakang kincir diberikan sekat-sekat dari sedotan dan juga bagian dari tutup lem castol agar dapat membantu memastikan setiap angka berada tepat pada lubang <i>start</i>, dan untuk lingkaran angka pada baling-baling peneliti membuat diameter lingkaran menjadi 4 cm.</p>

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media kincir angka ini menghasilkan produk yang dapat dilihat secara langsung oleh anak karena bentuk media tiga dimensi. Adanya media kincir angka ini pembelajaran akan lebih menarik karena media berbentuk seperti permainan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Media kincir angka terbuat dari bahan dasar triplek yang menyerupai kincir angin. Pembuatan media kincir angka ini sudah memperhatikan aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan serta keefektifan.

Pengembangan media kincir angka ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Pengembangan media dilakukan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sebelum media diujicobakan, media yang dikembangkan terlebih dahulu ditinjau oleh validator untuk menilai kelayakan produk. Dalam proses ini, ahli validasi memberikan masukan serta saran untuk perbaikan. Berdasarkan rekomendasi tersebut, peneliti melakukan penyesuaian yang dibutuhkan. Jika media dinyatakan layak, maka media dilanjutkan pada tahap pengujian produk. Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi:

1. Bagaimana Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.

Media kincir angka dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang akan diklasifikasikan apakah masalah tersebut membutuhkan penyesuaian. Analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Pada analisis kebutuhan diketahui bahwa dalam pembelajaran jarang menggunakan media, karena kurang mendukungnya sarana dan prasana menyebabkan

pembelajaran cenderung monoton. Sehingga guru hanya memanfaatkan media yang tersedia di sekolah serta benda-benda disekitar saja. Sedangkan dalam analisis karakteristik peserta didik kelompok B yang bermacam-macam karakteristik, sehingga membutuhkan media yang cocok dengan karakter anak. Setelah dianalisis ternyata peserta didik yang berusia 5-6 di kelompok B yang umumnya anak suka bermain maka dibutuhkan media bentuk permainan. Kemudian tahapan perancangan, peneliti melakukan penyusunan materi pembelajaran dan penyusunan desain media kincir angka. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, media kincir angka dirangkai sehingga menjadi media yang siap diimplementasikan. Setelah media mendapatkan persetujuan pembimbing maupun hasil dari para ahli, maka media dapat diujicobakan pada tahap implementasi. Tahapan terakhir yaitu evaluasi yang didapatkan dari hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelompok B serta hasil validasi para ahli, bahwa media kincir angka ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya, media kincir angka telah melalui proses validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Validasi media bertujuan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 55 dengan nilai presentase 100% dengan kategori sangat layak, hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 45 dengan nilai presentase 82% dengan kategori layak, dan validasi oleh ahli pembelajaran skor yang diperoleh yaitu 90 dengan nilai presentase 94% dengan kategori sangat layak. Nilai rata-rata dari hasil ketiga validasi tersebut memperoleh hasil 92%, dilihat dari kriteria Tingkat kelayakan bahwa media kincir angka masuk dalam kategori sangat layak, maka dapat disimpulkan

bahwa media kincir angka layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember.

Efektifitas media kincir angka dianalisis berdasarkan hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* mencapai 84%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 96%. Nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dihitung dan menunjukkan adanya peningkatan 13% setelah media kincir angka diterapkan.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media kincir angka untuk pengenalan bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 efektif digunakan sebagai media pembelajaran. sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar didik agar hasil belajar semakin meningkat.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berikut merupakan saran pemanfaatan produk kincir angka yaitu:

- a. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media kincir angka yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan bilangan 1-20.
- b. Media kincir angka ini dapat digunakan peserta didik untuk memperdalam pemahaman anak dalam mengenal bilangan 1-20 serta membantu peserta didik lebih terlibat aktif dan fokus selama proses pembelajaran.

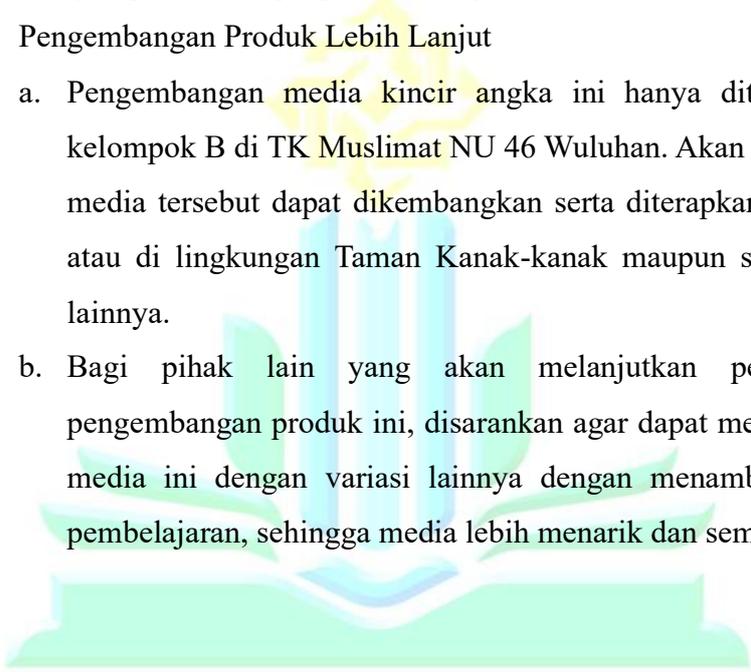
2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran kincir angka dapat digunakan bagi seluruh peserta didik di TK Muslimat NU 46 maupun sekolah TK lainnya.

Peneliti menyarankan agar setiap pengembangan produk memperhatikan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Selain itu, penyebaran produk ini juga penting dilakukan untuk memperoleh masukan dan saran guna menyempurnakan agar produk menjadi lebih baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan media kincir angka ini hanya diterapkan pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan. Akan lebih baik jika media tersebut dapat dikembangkan serta diterapkan di kelas lain atau di lingkungan Taman Kanak-kanak maupun sekolah PAUD lainnya.
- b. Bagi pihak lain yang akan melanjutkan penelitian dan pengembangan produk ini, disarankan agar dapat mengembangkan media ini dengan variasi lainnya dengan menambahkan materi pembelajaran, sehingga media lebih menarik dan sempurna.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Andriani, Rina. "Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Di TK Ajarul Aswat." Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2023.
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1(2021): 446-452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Anwar, Sjaeful. *Metode Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Indonesia Emas Group, 2023.
- Azhar, Dea Latifah. "Hubungan Antara Aktivitas Permainan Kincir Angka Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung)." Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati, 2023.
- Bariah, Sarrul, Vidya Setyaningrum, Yuyu Nidaul Fithriyyah et al., *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Dahlia. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press, 2020.
- Fauziddin, Moh dan Mufarizuddin. "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 162-169.
- Fitra, Julsyam, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pembelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no.1 (2021): 5.
- Gelista, Fransisika Eva. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Th Di RA Guppi 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020." Skripsi, IAIN Surakarta, 2020.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no.2 (Juli-Desember 2017): 129-150.
- Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah dan Yusnira. "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata

- Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8, no. 12 (Januari 2024):357-368.
- Hasanah, Nikmah Nur. “Penggunaan Media Puzzle Jam Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Fitri Mulia Gebang Jember.” Skripsi, IAIN Jember, 2020.
- Hasiana, Isabella, dan Aniek Wirastania. “Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017):131-138.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, dan Nur Aini Fara Agustin. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*,2021.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Khairiah, Dina, Efrida Mandasari Dalimunthe, dan Ika Nur Aini Nasution, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar,” *Jurnal Kajian Anak* 2, no. 1 (Juli-Desember 2020): 40-48. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>
- Kholil, Mohammad, dan Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung Nusantara, 2021.
- Kurniati, Annisah, Suci Yuniati, Depriwana Rahmi, dan Risnawati. “Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Pra Operasional (Toeri Piaget).” *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (November 2022), 2847-2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an. *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.
- Manurung, Hisar Marulita, Nada Oktavia, A.Ubaidillah, Asep Nurjamin, Ita Miftakhul Janna, Arshy Prodyanatasari, Siti Nurhasanah dan Arditya Prayogi. *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI*. Malang Pustaka Peradaban, 2023.
- Masruroh, Binti Masruroh. “Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2023.
- Masyaroh, Erna Oktavia. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kincir Angka Pada Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Pertiwi Sumberejo Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora.” Skripsi, Universitas Ivet Semarang, 2021.

- Musfiroh, Tadkiroatun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4a Pendidikan Guru SD. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Priyono, Felani Henrianti, Anayanti Rahmawati, dan Adriani Rahma Pudyaningtyas. "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Kumara Cendekia* 9, no. 4 (Desember 2021): 212-217.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Purba, Ramen A, Imam Rofiki, Sukarman Purba et al.,. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rahayuningsih , Puji, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, dan Nurmelia. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 2, No. 1 (Februari 2022). 1-11.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sari, Yuni Yuspita dan Simaremare. "The Effect of Smart Pinwheel Games on the Ability to Recognize Numbers in Children Aged 5-6 Years at TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2022/2023." *Asian Journal of Applied Education* 2, no. 3 (2023), 427-436.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Simbolon, Redina. "Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru SD* 2, no. 2 (September 2019): 66-71. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Sonia, Hani. "Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong." Skripsi, IAIN Curup, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Susanti, Neneng, Yennita, dan Azhar. "Development of Contextual Based Electronic Global Warming Modules Using Flipbook Applications as Physics Learning Media in High Schools." *Journal Educational Sciences* 4, no. 3 (July 2020): 541-558. <http://dx.doi.org/10.31258/jes.4.3.p.541-559>
- Syawaluddin, Ahmad, dan Hamzah Pagarra. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Syifauzakia, Bambang Ariyanto, dan Yeni Aslina. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang : Literasi Nusantara, 2021.
- Ula, Khoirotul, Rachma Hasibuan, dan Umi Anugerah Izzati. "Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 3955-3962. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4918>
- Wulandari, Evi. "Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RULY AFIDATU NURHASANAH
NIM : 211101050012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 21 November 2024

Saya yang menyatakan



Ruly Afidatu Nurhasanah

211101050012

Lampiran 2 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media Kincir Angka Kognitif Anak 	<ol style="list-style-type: none"> Media Kincir Angka Buku Panduan Mengenal Angka 	<ol style="list-style-type: none"> Media Kincir Angka <ol style="list-style-type: none"> Deskripsi Spesifikasi Produk Kekurangan dan kelebihan Buku Panduan <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tata cara penggunaan Mengenal Angka <ol style="list-style-type: none"> Mengenal angka Menyebutkan angka Menunjukkan Angka Menulis Urutan Angka 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah Validator Guru Kelompok B Siswa Kelompok B 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian Penelitian dan Pengembangan (R&D) model ADDIE Lokasi Penelitian TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Tes Dokumentasi Teknik Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> Kelayakan Efektifitas 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Pengembangan Media Kincir Angka untuk mengembangkan kognitif anak untuk mengenal angka pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember? Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Kincir Angka untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal angka pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember? Bagaimana efektifitas Pengembangan Media Kincir Angka untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal angka pada kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember?

Lampiran 4 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU KELOMPOK B

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Oktober 2024

Tempat : TK Muslimat NU 46

Narasumber : Siti Romiyah,S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah peserta didik dikelompok B?	Alhamdulillah jumlahnya ada 18 peserta didik, laki-laki ada 5 dan perempuannya ada 13.
2	Bagaimana karakteristik peserta didik dikelompok B?	Beragam-macam karakteristik, anak itu ada yang manja, pendiam, mandiri, juga ada yang hyperaktif
3	Bagaimana proses pembelajaran dalam mengenal angka di TK Muslimat NU 46 ini?	Dalam prosesnya ibu guru pertama bercerita, setelah itu mengenalkan kemudian ibu guru menggunakan media kartu angka yang ada di sekolah
4	Adakah kendala selama proses belajar mengajar?	Ya pasti selalu ada kendala, kadang anak-anak tidak fokus, kadang ngomong sendiri, kadang bercerita dengan teman-temannya kalau medianya kurang menarik
5	Metode pembelajaran apa saja yang digunakan dalam mengajar mengenalkan angka pada anak?	Metode ceramah, metode tanya jawab dan metode praktek langsung
6	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan oleh guru dalam belajar mengenal angka pada anak?	Media yang digunakan ibu guru dalam belajar mengenal angka pada anak yaitu antara lain kartu angka, benda-benda, buah atau gambar-gambar yang sesuai dengan tema

7	Bagaimana kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung terutama dalam materi mengenal angka?	Alhamdulillah kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung terutama dalam mengenal angka anak-anak senang sekali, tetapi kadang kala anak-anak merasa bosan karena masih minimnya media pembelajaran yang ada
8	Apa yang menjadi penyebab terbatasnya media pembelajaran?	Karena adanya keterbatasan biaya dan juga waktu
9	Perluah materi mengenal angka dibuatkan media pembelajaran?	Perlu, karena untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung
10	Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan media kincir angka?	Belum
11	Apakah dengan menggunakan media kincir angka dapat membantu dalam belajar mengenal angka pada anak?	Iya jelas, karena supaya pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman sehingga hasil belajar anak terus meningkat
12	Bagaimana pendapat guru terhadap media kincir angka yang dibuat peneliti?	Sangat bagus dan luar biasa, dan sangat membantu pembelajaran karena media dikemas seperti permainan sehingga anak dapat tertarik

Lampiran 5 Modul Ajar



MODUL AJAR
“Pekerjaan”

A. Informasi Umum

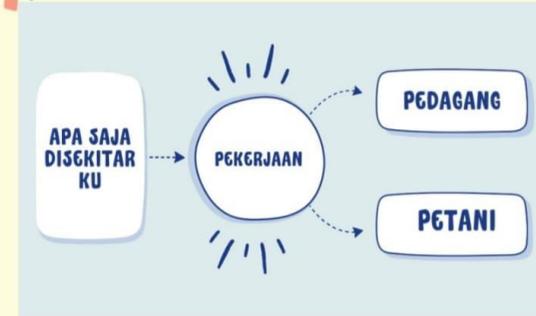
Nama Praktikkan	Ruly Afidatu Nurhasanah	Jenjang/Kelas	TK B
Asal Sekolah	TK Muslimat NU 46	Topik	Apa Saja Disekitarku
Alokasi Waktu	2 Pertemuan 300 menit	Sub Topik	Pekerjaan
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia Mandiri Bernalar Kritis Kreatif		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Capaian pembelajaran elemen agama dan budi pekerti	Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaanNya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.		
Capaian pembelajaran elemen jati diri	Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.		
Capaian pembelajaran elemen dasar literasi, matematika, saint, rekayasa, dan seni	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi		

	serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.
Tujuan Pembelajaran	CP 1.1 Dapat melafalkan surat-surat pendek CP 1.3 Menunjukkan perilaku baik CP 2.1 Dapat mengelola emosi diri CP 2.8 Melakukan gerakan motorik halus CP 3.2 Melakukan kegiatan pramenulis CP 3.3 Mengenali konsep pramatematika
Tujuan Kegiatan	CP 1.1 Anak dapat melafalkan surat Al-Kautsar CP 1.3 Anak dapat memahami aturan saat menggunakan media kincir angka CP 2.1 Anak dapat bersabar menunggu giliran CP 2.8 Anak dapat mewarnai gambar CP 3.2 Anak dapat menebali dan menulis kata sederhana CP 3.3 Anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan menulis urutan angka 1-20 pada media kincir angka
Indikator Keberhasilan	1. Melafalkan surat Al-Kautsar dengan benar 2. Memahami peraturan 3. Sabar menunggu giliran 4. Mewarnai gambar dengan rapi 5. Menebali dan menulis kata sederhana 6. Menyebutkan, menunjukkan dan menulis urutan angka 1-20 dengan benar
Kata Kunci	Pekerjaan, Pedagang, Petani, Kincir Angka
Deskripsi Umum	Pada topik apa saja disekitarku dengan sub topik pekerjaan, anak diajak untuk mengenal tentang pekerjaan yang ada disekitar anak sehingga anak-anak dapat mengetahui macam-macam pekerjaan. Adapun kegiatan yang dilakukan seperti melafalkan surat Al-kautsar, anak-anak juga dikenalkan dengan media kincir angka untuk mengenalkan angka 1-20, mewarnai gambar pekerjaan sesuai sub-sub topik, serta melakukan kegiatan pramenulis pada LKPD
Alat dan Bahan	Perlengkapan alat tulis, LKPD, Media kincir angka
Sarana dan Prasarana	Ruang kelas

B. Kegiatan Inti

Sumber Belajar	Tepek macam-macam pekerjaan : https://youtu.be/KGE381gHXvg?feature=shared
----------------	--

Peta Konsep



Bahan Ajar

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA KINCIR ANGKA

1. Guru menyiapkan lembar media kincir angka dan lembar angka yang tertera di kincir angka
2. Guru menyiapkan aturan main menggunakan kincir angka serta memberikan contoh mainnya
3. Guru meminta setiap anak untuk bergiliran maju kedepan kelas
4. Pastikan posisi media belajar dengan pandangan mata anak
5. Guru meminta anak untuk memutar kincir angka
6. Apabila kincir angka sudah berhenti pada lubang anak diminta menggunakan angka tersebut kemudian menulis angka tersebut dan memberikan pada angka lain yang ada di samping lubang itu
7. Lakukan dengan bergiliran dan bergantian

Hari Pertama: Selasa, 12 November 2024
Pekerjaan/Pedagang
(07.30-10.00)

Alat dan Bahan

1. Alat tulis
2. crayon
3. LK

Pertanyaan Pemantik

1. Sebutkan macam-macam pedagang yang kalian tahu?
2. Dimanakah kalian biasanya menjumpai pedagang?



Kegiatan Pembukaan

1. Penyambutan anak
2. Berbaris
3. Doa pembuka dan salam
4. Melafalkan surat Al-Kautsar

Transisi

1. Bercakap-cakap tentang pedagang
2. Tepuk Pedagang
3. Menyampaikan apa saja kegiatan hari ini



Kegiatan Inti

1. Menebali tulisan
2. Mewarnai gambar pedagang
3. Bermain media kincir angka

Kegiatan Penutup

1. Recalling: Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Refleksi: Mengapresiasi hasil karya anak
3. Menginformasikan kepada anak kegiatan hari esok
4. Doa penutup dan salam



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Praktikkan

Siti Insiyah, S.Pd

Ruly Afidatu Nurhasanah

Hari Kedua: Rabu, 13 November 2024
Pekerjaan/Petani
(07.30-10.00)

Alat dan Bahan

1. Alat tulis
2. crayon
3. LK

Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja yang di tanam petani disawah?
2. Apa saja alat yang digunakan oleh petani?



Kegiatan Pembukaan

1. Penyambutan anak
2. Berbaris
3. Doa pembuka dan salam
4. Melafalkan surat Al-Kautsar

Transisi

1. Bercakap-cakap tentang petani
2. Tepuk Petani
3. Menyampaikan apa saja kegiatan hari ini



Kegiatan Inti

1. Melingkari huruf dan menulis kata "petani"
2. Mewarnai gambar petani
3. Bermain media kincir angka

Kegiatan Penutup

1. Recalling: Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Refleksi: Mengapresiasi hasil karya anak
3. Menginformasikan kepada anak kegiatan hari esok
4. Doa penutup dan salam



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Praktikkan

Siti Insiyah, S.Pd

Ruly Afidatu Nurhasanah

Lampiran 6 Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Realisasi Skor			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan urutan angka 1-20	Jika anak belum mampu menyebutkan urutan 1-20	Jika anak mulai mampu menyebutkan urutan angka 1-20 dengan bantuan guru	Jika anak mampu menyebutkan urutan angka 1-20	Jika anak sudah mampu menyebutkan urutan angka 1-20 dengan lancar
2	Anak menunjukkan angka 1-20	Jika anak belum mampu menunjukkan angka 1-20	Jika anak mulai mampu menunjukkan angka 1-20 dengan bantuan guru	Jika anak mampu menunjukkan angka 1-20	Jika anak sudah mampu menunjukkan angka 1-20 dengan benar
3	Anak menulis urutan angka 1-20	Jika anak belum mampu menulis urutan angka 1-20	Jika anak mulai mampu menulis urutan angka 1-20 dengan bantuan guru	Jika anak mampu menulis urutan angka 1-20	Jika anak sudah mampu menulis urutan angka 1-20 dengan benar

Lampiran 7 Lembar Penilaian Pretest

LEMBAR OBSERVASI PRE-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember

No	NAMA ANAK	ASPEK YANG DINILAI												SKOR YANG DICAPAI		
		Menyebutkan urutan angka 1-20				Menunjukkan angka 1-20				Menuliskan urutan angka 1-20						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Maulana				✓			✓				✓				10
2	Farhan				✓			✓				✓				10
3	Rafa				✓			✓				✓				12
4	Arsha			✓				✓				✓				9
5	Riski			✓			✓				✓					7
6	Adiba				✓			✓				✓				11
7	Lala			✓				✓				✓				10
8	Tanisa			✓				✓				✓				9
9	Ayyatul				✓			✓				✓		✓		11
10	Aira				✓			✓				✓				10
11	Adiva			✓				✓				✓				10
12	Nabila			✓				✓				✓		✓		11
13	Hima				✓			✓				✓		✓		12
14	Talja			✓				✓				✓				9
15	Talisa			✓				✓				✓				9
16	Ulil				✓			✓				✓		✓		11
17	Hana			✓				✓				✓		✓		11
18	Najil			✓				✓				✓		✓		10
JUMLAH SKOR																182

Keterangan:

- Skor 1 = Belum Berkembang (BB)
 Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
 Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui,
Guru Kelompok B



Siti Romiyah, S.Pd

Peneliti



Ruly Afidatu Nurhasanah

Lampiran 8 Lembar Penilaian Posttest

LEMBAR OBSERVASI POST-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember

No	NAMA ANAK	ASPEK YANG DINILAI												SKOR YANG DICAPAI					
		Menyebutkan urutan angka 1-20				Menunjukkan angka 1-20				Menuliskan urutan angka 1-20									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Maulana				✓														11
2	Farhan				✓													✓	12
3	Rafa				✓													✓	12
4	Arsha				✓													✓	11
5	Riski			✓						✓								✓	9
6	Adiba				✓													✓	12
7	Lala				✓													✓	12
8	Tanisa				✓													✓	11
9	Ayyatul				✓													✓	12
10	Aira				✓													✓	12
11	Adiva				✓													✓	12
12	Nabila				✓													✓	12
13	Hima				✓													✓	12
14	Talia				✓													✓	11
15	Talisa				✓													✓	11
16	Ulil				✓													✓	12
17	Hana				✓													✓	12
18	Najil				✓													✓	12
JUMLAH SKOR																		208	

Keterangan:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui,
Guru Kelompok B



Siti Romiyah, S.Pd

Peneliti



Rully Afidatu Nurhasanah

Lampiran 6 Soal Pretest dan Posttest

Nama <u>ADIVA</u> Kelompok <u>B</u>						Nama <u>ADIVA</u> Kelompok <u>B</u>					
Sebelum dan Sesudah						Sebelum dan Sesudah					
Tuliskan urutan angka sebelum dan sesudah						Tuliskan urutan angka sebelum dan sesudah					
dari angka yang berada di tengah!						dari angka yang berada di tengah!					
0	1	2	12	13	14	0	1	2	12	13	14
3	4	5	15	16	17	3	4	5	15	16	17
6	7	8	18	19	20	6	7	8	18	19	20
9	10	11				9	10	11			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 Validasi Ahli Media

B. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	a. Kesesuaian media kincir angka dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai					✓
		b. Penggunaan media kincir angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia					✓
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)					✓
		d. Mampu mendorong rasa ingin tahu					✓
		e. Media kincir angka mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak					✓
2	Teknis	a. Bahan media kincir angka aman dan tidak berbahaya					✓
		b. Media kincir angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓
		c. Keserasian ukuran media kincir angka bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)					✓
3	Estetika	a. Kesesuaian media kincir angka dengan karakteristik anak					✓
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk media kincir angka					✓
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar dan tulisan pada media kincir angka					✓
JUMLAH SKOR							55
RATA-RATA SKOR							100%

C. Saran dan masukan

Sudah bagus dan sangat menarik

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisian besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 1. November 2024
Ahli Media



Riyas Rahmawati, M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Validasi Ahli Materi

B. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia 5-6 tahun					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun)					✓
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini (5-6 tahun)					✓
5	Melatih kemampuan kognitif (berpikir simbolik) anak 5-6 tahun					✓
6	Membantu anak menyebutkan, menunjukkan, dan mengurutkan angka 1-20				✓	
7	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang angka 1-20				✓	
8	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					✓
9	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓	
JUMLAH SKOR		45				
RATA-RATA SKOR		82%				

C. Saran dan masukan

- paulin siwar puiam pas pita angka

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Sangat layak, sangat baik digunakan
- ② Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisian besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 1 November 2024

Ahli Materi


Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 Validasi Ahli Pembelajaran

B. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen penilaian oleh guru kelompok B

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	a. Media kincir angka menggunakan petunjuk media				✓	
		b. Desain tampilan media kincir angka menarik untuk anak dalam bermain dan belajar mengenal angka 1-20					✓
		c. Gambar pada media kincir angka sesuai dengan anak usia dini					✓
		d. Angka 1-20 yang disajikan pada media kincir angka jelas				✓	
		e. Media kincir angka memiliki aturan atau mekanisme dalam permainan yang mudah dimengerti					✓
		f. Bahan yang digunakan aman untuk anak					✓
		g. Media kincir angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓	
		h. Ketepatan penggunaan warna				✓	
2	Manfaat Media	a. Media kincir angka mempermudah proses pembelajaran dalam mengenal angka 1-20 di kelas					✓
		b. Media kincir angka menjadikan anak mudah untuk memahami materi mengenal angka 1-20				✓	
		c. Penyajian materi mengenal angka 1-20 pada anak mudah dipahami					✓
		d. Anak lebih mudah mengingat apa yang disampaikan oleh guru dengan adanya media kincir angka				✓	
3	Materi	a. Kesesuaian materi untuk anak usia 5-6 tahun					✓
		b. Kesesuaian materi dengan modul ajar					✓
		c. Penyajian materi mudah dipahami					✓
		d. Penyajian materi dikemas dalam permainan yang menyenangkan					✓
4	Antusias peserta didik terhadap media	a. Anak menjadi aktif dalam belajar mengenal angka 1-20				✓	
		b. Media kincir angka membuat anak menjadi lebih focus untuk mengenal angka 1-20				✓	
		c. Media kincir angka dapat menarik perhatian anak					✓
JUMLAH SKOR						90	
RATA-RATA SKOR						94%	

C. Saran dan masukan**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisian besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 13 November 2024
Guru Kelompok B



Siti Romiyah, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 Surat Pemohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2368/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Riyas Rahmawati, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Riyas Rahmawati, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101050012
 Nama : RULY AFIDATU NURHASANAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Oktober 2024

Dekan,

Makl. Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 11 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2381/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Jauhari, S.Kep.,Ns.,M.Kep untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101050012
 Nama : RULY AFIDATU NURHASANAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluan Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 31 Oktober 2024

Dekan,

Kiai Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PONDOK PESANTREN ISLAM BINTANG SEMBILAN
TK MUSLIMAT NU 46
NPSN : 20562372
 Jl. KH Zuhdi Zain No.13 Dusun Kepel RT 002 RW 021 Desa Ampel
 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember

SURAT KETERANGAN

039/TKM NU 46/ 20562372/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Insiyah,S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah TK Muslimat NU 46

Menerangkan bahwa:

Nama : RULY AFIDATU NURHASANAH
 NIM : 211101050012
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah Melaksanakan Penelitian/Riset Mengenai **“Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di TK Muslimat Nu 46 Wuluhan Jember.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wuluhan, 19 November 2024

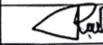
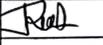
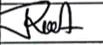
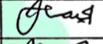
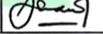
Kepala Sekolah



SITI INSİYAH, S.Pd
 NIP. 197112042008012010

Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
TK MUSLIMAT NU 46 WULUHAN JEMBER**

No	Tanggal	Keterangan Kegiatan	Tanda Tangan
1	30 Oktober 2024	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah (Ibu Siti Insiyah,S.Pd)	
2	31 Oktober 2024	Wawancara bersama guru kelompok B (Ibu Siti Romiyah,S.Pd)	
3	4 November 2024	Observasi Pembelajaran dengan guru kelompok B	
4	11 November 2024	Melakukan Pretest di kelompok B	
5	12-13 November 2024	Implementasi media kincir angka di kelompok B	
7	14 November 2024	Melakukan Posttest di Kelompok B	
8	14 November 2024	Validasi Media Kincir Angka dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Siti Romiyah,S.Pd (selaku guru kelompok B)	
9	16 November 2024	Melengkapi data dan dokumentasi	
10	19 November 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

Wuluhan, 19 November 2024

Mengetahui

Kepala TK Muslimat NU 46


SITI INSIYAH, S.Pd
NIP. 197112042008012010



Lampiran 14 Surat Keterangan Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : RULY AFIDATU NURHASANAH
 NIM : 211101050012
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Kincir Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (14,2%)

1. BAB I : 18 %
2. BAB II : 16%
3. BAB III : 21%
4. BAB IV : 7%
5. BAB V : 9%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 November 2024

Penanggung Jawab Turnitin

FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Noxienda, S.Sos.I.M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Lampiran 15 Dokumentasi



Wawancara dengan guru kelompok B



Anak Menyebutkan Angka 1-20



Implementasi Media Kincir Angka



Anak Menuliskan Angka pada Media Kincir Angka



Anak Menunjukkan Angka 1-20

BIODATA PENULIS

Nama : Ruly Afidatu Nurhasanah
Tempat,Tgl Lahir : Jember, 25 Juli 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2021
Alamat : Dsn Kepel RT 4 RW 21, Desa Ampel Kec.
Wuluhan Kab. Jember
Email : rullyafidatu25@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Muslimat NU 46
SD Negeri Ampel 01
SMP Negeri 1 Wuluhan
SMA Negeri Balung
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember