

**PENGEMBANGAN MEDIA COCOK (*COUNTING COOKIES*) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA  
4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PG-PAUD



Oleh :

**CRISTIN DWI NOVIA ARDANA**

19.1.01.11.0019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2023**

Skripsi oleh:

**CRISTIN DWI NOVIA ARDANA**

NPM: 19.1.01.11.0019

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA COCOK (*COUNTING COOKIES*) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA  
4-5 TAHUN**

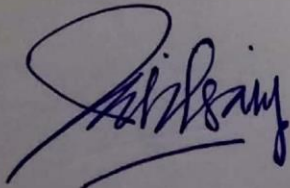
Telah disetujui untuk diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

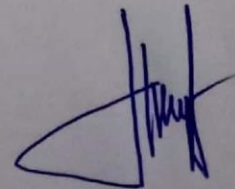
Tanggal: 16 Januari 2023

Pembimbing I



Widi Wulansari, M.Pd  
NIDN. 0724038803

Pembimbing II



Dr. Dema Yulianto, M.Psi  
NIDN. 0710078203

Skripsi oleh:

**CRISTIN DWI NOVIA ARDANA**

NPM: 19.1.01.11.0019

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA COCOK (*COUNTING COOKIES*) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA  
4-5 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Widi Wulansari, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Dema Yulianto, M.Psi
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi



Mengetahui,  
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN.0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Cristin Dwi Novia Ardana

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Magetan/ 28 November 2000

NPM : 19.1.01.11.0019

Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Januari 2023

Yang Menyatakan



**CRISTIN DWI NOVIA ARDANA**  
NPM : 19.1.01.11.0019

**MOTTO:**

*Pilihan yang kita buat mungkin tidak sempurna,  
tapi bukan berarti tidak akan ada yang bisa kita lakukan,  
dan saya dilahirkan untuk menjadi nyata bukan menjadi  
sempurna - (cristin)-*

Kupersembahkan karya ini buat:

**Diriku yang hebat,**

**Kedua orang tua dan keluargaku tercinta,**

**dan semua orang baik diluar sana.**

## Abstrak

**CRISTIN DWI NOVIA ARDANA:** Pengembangan Media Cocok (*Counting Cookies*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata kunci: Media Cocok (*Counting Cookies*), kemampuan berhitung, anak usia dini

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi peneliti bahwa di TK Harapan Randugede Magetan ditemukan anak dengan usia 4-5 tahun dalam pembelajaran berhitung masih kurang berkembang dengan baik karena kurangnya media yang menarik dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang masih kesulitan menghitung jumlah, mengurangi jumlah benda dan mencari solusi atas permasalahan sederhana yang diceritakan oleh guru.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran dalam kemampuan berhitung anak, (2) menguji keefektifan media COCOK (*counting cookies*)

Penelitian ini menggunakan Metode *Research and Development* (R&D), dari 10 langkah yang ada peneliti menggunakan 5 tahapan. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain uji coba eksperimental dengan kelompok kecil 20 subjek yang dilakukan di TK Harapan Randugede. Media yang diuji cobakan sudah melalui uji validasi oleh ahli media dan materi yang hasilnya dinyatakan valid dengan menggunakan formula Aiken V. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar instrumen validasi, dan hasil lembar kerja anak dalam kegiatan berhitung sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media COCOK (*counting cookies*). Analisis data untuk menguji keefektifan media COCOK (*counting cookies*) dalam meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan Uji Wilcoxon.

Kesimpulan dari hasil uji Wilcoxon didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.012. Nilai tersebut lebih kecil dari *alpha* yang ditetapkan, yaitu sebesar 0.05 sehingga dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil penggunaan media COCOK (*Counting Cookies*) untuk *pretest* dan *posttest* (hipotesis peneliti diterima). Pengaruh yang diberikan adalah pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* dari 12 anak, sedangkan 4 anak mengalami penurunan, dan 4 anak lainnya nilainya tetap.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Cocok (*Counting Cookies*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa sabar dalam mendidik dan memberikan pemahaman yang baik yaitu Bapak Kadimin dan kepada Ibu Katiyem yang masih mendampingi. Semoga Allah memberikan balasan Surga kepada keduanya.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

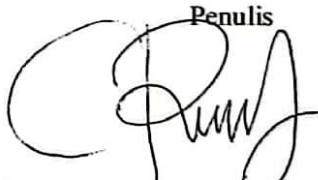
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Widi Wulansari, M.Pd selaku pembimbing skripsi pertama sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu

6. Seluruh dosen dan staf Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung
7. Seluruh teman-teman mahasiswa angkatan 2019 dan semua teman-teman saya diorganisasi yang telah memberikan dukungan semangat yang tiada henti
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 20 Desember 2023

Penulis  
  
Cristin Dwi Novia Ardana



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Pengembangan.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

B.	Kajian Teori.....	11
1.	Hakikat anak usia dini .....	11
a.	Pengertian anak usia dini .....	11
b.	Karakteristik Anak Usia Dini.....	13
2.	Kemampuan Kognitif .....	15
a.	Pengertian Kognitif.....	15
b.	Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	18
c.	Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	22
d.	Proses Belajar Kognitif Anak Usia Dini.....	26
e.	Fungsi Kognitif.....	28
f.	Tujuan Pembelajaran Kognitif .....	30
3.	Berhitung.....	34
a.	Pengertian Berhitung .....	34
b.	Tujuan Pembelajaran Berhitung .....	37
c.	Prinsip-prinsip Berhitung.....	39
d.	Tahap Penguasaan Berhitung .....	40
e.	Manfaat Pengenalan Berhitung .....	42
4.	Media Pembelajaran Interaktif .....	44
a.	Pengertian Media Pembelajaran .....	44
b.	Manfaat Media Pembelajaran.....	46
c.	Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	48
5.	Media COCOK (Counting Cookies) .....	50

a.	Pengertian Media COCOK (Counting Cookies) .....	50
b.	Cara Menggunakan media COCOK (Counting Cookies).....	53
c.	Kelebihan Media COCOK (Counting Cookies).....	55
d.	Kekurangan Media COCOK (Counting Cookies).....	57
e.	Manfaat Media COCOK (Counting Cookies) .....	57
C.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	58
D.	Kerangka Berpikir .....	60
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Model Pengembangan.....	62
B.	Prosedur Pengembangan .....	64
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	68
D.	Uji Coba Model/Produk .....	68
E.	Validasi Model/Produk .....	70
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	74
G.	Analisis Data .....	75
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
A.	Hasil Pengembangan.....	76
B.	Pengujian Model Terbatas.....	83
C.	Pembahasan .....	86
D.	Keterbatasan Penelitian.....	92

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan .....	93
B. Implikasi.....	93
C. Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
Lampiran-Lampiran .....	101

## DAFTAR TABEL

### Tabel

3.4	: Instrumen Validasi Ahli Media .....	70
3.5	: Point Untuk Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media .....	71
3.6	: Instrumen Validasi Ahli Materi .....	72
4.1	: Validasi Ahli Media .....	81
4.2	: Validasi Ahli Materi .....	82
4.3	: Hasil Pretest dan Posttest Anak .....	84
4.4	: Hasil Uji Wilcoxon .....	85
4.5	: Nilai Post Test dan Pre Test .....	86

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

2.1	: Alat dan Bahan Media Cocok ( <i>Counting Cookies</i> ).....	52
2.2	: Media Cocok ( <i>Counting Cookies</i> ) .....	53
2.3	: Kerangka Berpikir .....	61
3.1	: Model Pengembangan Borg and Gall.....	64
3.2	: Model Pengembangan Borg and Gall yang digunakan .....	65
3.3	: Desain Uji coba .....	69
3.7	: Rumus Menghitung Validasi Ahli .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1	: Lembar Validasi Ahli Materi I.....	102
2	: Lembar Validasi Ahli Materi II.....	105
3	: Lembar Validasi Ahli Materi III.....	108
4	: Lembar Validasi Ahli Media I.....	111
5	: Lembar Validasi Ahli Media II.....	114
6	: Lembar Validasi Ahli Media III.....	117
7	: Surat Izin Penelitian .....	120
8	: Penilaian Anak Menggunakan Media .....	121
9	: Hasil Penghitungan Validasi Ahli Media dan Materi .....	123
10	: Data Data <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i> .....	125
11	: Hasil Uji Normalitas.....	127
12	: Hasil Uji Coba Wilcoxon (Uji Nonparametris) .....	129
13	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	131
14	: Surat Keterangan Penelitian.....	133
15	: Kartu Bimbingan.....	134

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Mengikuti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah cara penerimaan perbuatan dan tata laku manusia yang berupaya mematangkan seseorang melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Menurut (Moto, 2019) pendidikan ialah bantuan maupun bimbingan yang dibagikan dari manusia yang dewasa untuk rangkaian anak guna menggapai kedewasaan sesuai hajat anak mampu melakukan kewajiban hayat individu tidak dengan pertolongan manusia lain.

Pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan masa depan anak, dengan berdirinya Pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam harapannya menjadikan pijakan negara guna mengukir keturunan negara yang berkarakter dan berkualitas. Pendidikan Anak Usia Dini adalah penyelesaian penguatan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilaksanakan dengan pemberian rancangan pendidikan guna membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak mendapatkan kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar sebagai usaha penguatan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Upaya ini dilakukan untuk memberikan stimulasi pendidikan



guna membantu anak dalam perkembangan dan pertumbuhannya agar lebih siap memasuki jenjang selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS) (Oktriani, 2022), anak usia dini adalah anak pada rentang usia 1 sampai 5 tahun. Pengertian tersebut sesuai dengan batasan psikologi perkembangan diantaranya bayi usia 0-1 tahun, usia dini 1-5 tahun, masa kanak-kanak berakhir usia 6-12 tahun. Usia dini adalah awal periode yang sangat penting dan menjadi dasar dalam waktu rentang perkembangan dan pertumbuhan manusia. Salah satu ciri dari awal periode yang menjadikan ciri khas masa usia dini ialah periode keemasan (golden age). Masa anak usia dini adalah masa kritis dimana masa ini tidak dapat diulang kembali, untuk itu harus ada stimulasi dan upaya-upaya berbagai potensi anak, perkembangan dan pertumbuhan anak serta aspek- aspek yang dimiliki anak seperti psikomotor, kognitif, sosial emosional, bahasa, nilai-nilai agama moral, serta seni.

Kognitif ialah salah satu prospek yang penting untuk dikembangkan, karena kemampuan kognitif bagi anak adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa atau kejadian yang pernah dialami, agar anak mampu memahami berbagai simbol-simbol yang ada didunia, anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi

secara proses alamiah ataupun proses ilmiah, dan agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri. jika seorang anak mempunyai kemampuan kognitif yang tidak berkembang sesuai dengan tahapan usianya maka kemampuan kognitif anak itu terhambat memungkinkan anak tidak dapat untuk berfikir lebih kompleks serta tidak mampu melakukan kemampuan penalaran, pemecahan masalah dan tugas kognitif lainnya.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun menurut Permendikbud 137 tahun 2014, yaitu a) Mempelajari barang dan peran (sendok dipakai makan, pulpen untuk menulis). b) Memakai objek untuk mainan simbolik (tongkat untuk setir sepeda). c) Mengetahui adanya petunjuk kausalitas. d) Mengetahui rancangan mudah di kegiatan rutin (gerimis, berangin, dingin, panas, dan seterusnya). e) Menciptakan objek setara bersama gagasannya sendiri. f) Rancangan warna, wujud, skala serta model. g) Menggolongkan objek sesuai wujud, warna, dan model. h) Menggolongkan objek ke dalam kelompok yang berpasangan dengan dua variasi atau kelompok yang sama atau kelompok sejenis. Mendalami bentuk AB-AB dan ABC-ABC. i) Menyusun barang sesuai lima jenis skala serta warna. j) Kategori bilangan, lambang bilangan serta huruf k) Memahami rancangan banyak serta sedikit. l) Membilang banyak benda 1-10. m) Mempelajari konsep bilangan. n) Mempelajari lambang bilangan. o) Mempelajari huruf. Menurut Depdiknas (dalam Maryam, 2019) berpendapat

prinsip yang berada dalam penerapan permainan berhitung di Taman kanak-kanak adalah pertunjukan membilang yang dihadapkan melalui tingkatan, di mulai melalui menjumlah barang-barang bisa juga kepakaran pengalaman nyata yang dijalani dengan tingkat kesusahannya, permainan menjumlah adalah serpihan dari matematika diperlukan agar memupuk lebarkan kemampuan menjumlah murid yang super berharga utamanya perspektif bilangan yang ialah fondasi untuk pengembangan kemampuan menghitung murid, contohnya pemahaman perspektif bilangan, warna, lambang bilangan, wujud ukuran dengan berbagai wujud alat serta aktivitas bermain yang menyenangkan.

Berhitung ialah aktivitas berhitung buat anak usia dini yang dinamakan dengan sebagai aktivitas mengutarakan deretan bilangan bisa disebut membilang buta. Anak mengeja deretan bilangan dan menyatakan dengan benda-benda nyata. Anak usia 4-5 tahun sudah bisa mengeja deretan bilangan sampai 10, sementara itu anak usia 5-6 tahun bisa menyatakan bilangan dari satu sampai dua puluh atau lebih (Malapata & Wijayanigsih, 2019). Berhitung ialah aktivitas yang dilaksanakan dengan rangka memahami total atau banyaknya suatu barang. Berhitung ialah aktivitas mempertemukan antar barang (korespondensi satu-satu) serta rancangan bilangan diawali dari angka 1 (Malapata & Wijayanigsih, 2019). Pembelajaran berhitung merupakan keterampilan yang dimiliki oleh anak agar mampu mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya

anak dapat meningkat ke tahap pemahaman tentang jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Novianti, 2015). Sedangkan kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Berhitung adalah bagian dari pengembangan kemampuan kognitif, maka dari itu sebagai seorang pendidik harus memberikan stimulus yang tepat supaya kemampuan kognitif peserta didik meningkat (Joni, 2016). Tujuan pengenalan matematika (berhitung) pada anak usia dini adalah agar anak mengetahui pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.

Pentingnya mengembangkan keterampilan berhitung untuk anak usia dini. Keterampilan berhitung anak usia dini dapat ditingkatkan melalui menggunakan media dan permainan yang tepat untuk anak, karena pada berhitung anak usia dini masih berhitung dalam mendasar dan sadarhana. Untuk itu untuk membantu perkembangan anak usia dini khususnya dalam keterampilan berhitung, dengan cara memberikan pembelajaran yang sesuai saat anak masuk ke sekolah. Pembelajaran berhitung dilaksanakan lewat alat yang inventif yang bisa menarik ketertarikan murid, yang digunakan dengan sederhana oleh pendidik serta murid. Memperkenalkan media pembelajaran yang karakteristiknya sesuai dengan kemauan anak yang menarik dan juga menyenangkan buat anak itu adalah sesuatu yang begitu penting sekali. Alat pelajaran ialah satu perkara yang menolong pendidik saat melakukan

pelajaran terwujud selaras hajat yang tepat serta berhasil. Kemampuan menjumlah harus dioptimalkan sedari PAUD sebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Alat pelajaran mempunyai fungsi radikal untuk aktivitas pelajaran PAUD, berperan untuk wadah dengan memberikan pengetahuan dan materi yang akan dikembangkan dengan aktivitas bermain (Qurroti dkk., 2021). Penafsiran guru bakal pentingnya alat pelajaran belum terwujud dengan maksimum tampak dari guru kurang selaras mempraktikkan alat pelajaran untuk prosedur pembelajaran ini merupakan permasalahan yang sering muncul (Qurroti dkk., 2021). Belajar mengajar yang dilakukan membuat tidak tepat, mengusung pengaruh di keperluan murid melalui pelajaran tidak terlaksana. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif.

Berdasarkan kondisi nyata yang terjadi setelah dilakukan observasi pada Maret 2022 di TK Harapan Randugede Magetan ditemukan anak dengan usia 4-5 tahun dalam pembelajaran berhitung tengah rendah bertumbuh secara membaik. Situasi nampak dengan tingkat anak yang tengah kesusahan menghitung jumlah, mengurangi jumlah benda dan memecahkan jalan keluar atas pertanyaan sederhana yang dijelaskan oleh pendidik. Tengah meningkat anak-anak yang bimbang dan memerlukan pertolongan dari pendidik.

Guru melakukan pembelajaran berhitung tanpa adanya media pembelajaran yang menarik, anak hanya belajar dari buku LKA dan menulis angka di kertas yang sudah dicontohkan di papan tulis. Saat pembelajaran berhitung anak terlihat mudah bosan dan kurang berkonsentrasi. Dengan demikian, jika pembelajaran berhitung rendah pada anak mengakibatkan terhambatnya perkembangan kreativitas, pengenalan penjumlahan dan pengurangan pada anak, penyelesaian problem di kegiatan rutin serta berpikir simbolik didalam anak.

Kesimpulan dari pemeriksaan yang telah dikemukakan, bisa disimpulkan maka guna mengoptimalkan kemampuan berhitung kepada anak, pihak sekolah tengah mempraktikkan aktivitas yang konstan serta menggantungkan lembar kerja anak, akhirnya kemampuan berhitung kepada anak belum berkembang setara ambisi. Perkembangan kemampuan berhitung belum berkembang disebabkan dalam rangsangan perkembangannya, sedang terbatas pemakain dan pengembangan wadah serta alat permainan edukatif dalam pelajaran yang dibagikan oleh guru. Lebih lanjut keadaan *new normal* yang sebelumnya anak belajar dirumah dan terbilang banyak anak bermain gatget di rumah, tentunya membuat anak semakin kesulitan untuk tertarik pada pembelajaran karena kurangnya media yang menarik untuk anak.

Pada deskripsi persoalan tercantum, peneliti dirasa membutuhkan mewujudkan penelitian ini sebagai sebuah pemecahan guna mengoptimalkan kemampuan berhitung kepada anak. Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, yang selanjutnya media tersebut diberi nama media COCOK (*Counting Cookies*). Untuk itu perlunya inovasi baru dalam pembelajaran berhitung. Di TK Harapan Randugede Kecamatan Plaosan Kabupaten Magetan adalah sekolah yang akan dijadikan tempat observasi nantinya karena dari permasalahan yang sudah ada, upaya ini perlu adanya pengembangan media inovatif untuk pembelajaran berhitung anak.

Dari permasalahan yang ada maka dikembangkanlah inovasi media COCOK (*Counting Cookies*) yang merupakan pengembangan dari inovasi dari media CBr (*Counting Board*) yang sebelumnya sudah diteliti di anak usia 3-4 dan hanya berupa papan berhitung. Harapan penelitian, dapat menghasilkan media baru yang menarik yaitu media COCOK (*Counting Cookies*) media berbentuk tiga dimensi yang berbentuk oven di dalamnya ada *Cookies* yang akan dihitug, dan dapat diuji keefektifannya yang nantinya dapat dipergunakan untuk membantu permasalahan kemampuan berhitung yang ada di anak usia 4-5 tahun di TK Harapan Randugede.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul dikarenakan terdapat beberapa faktor antara lain:

1. Guru melakukan pembelajaran berhitung tanpa adanya media pembelajaran yang menarik

2. anak hanya belajar dari buku LKA dan menulis angka di buku tulis yang dicontohkan guru di papan tulis.
3. Saat pembelajaran berhitung anak terlihat mudah bosan dan kurang berkonsentrasi

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari pengembangan yang terlalu luas, untuk itu penelitian ini terfokuskan terhadap pengembangan media COCOK (*Counting Cookies*) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada anak usia dini.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengembangan Media COCOK (*Counting Cookies*) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun?”

### **E. Tujuan Pengembangan**

Sesuai di rumusan masalah pada penelitian ini, alhasil maksud penelitian pengembangan tersebut ialah mengembangkan media COCOK (*Counting Cookies*) guna meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.



## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya.
- b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam sumber belajar dalam menciptakan media pembelajaran baru di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Hasil penelitian pengembangan media COCOK (*Counting Cookies*) ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran berhitung anak usia 4-5 tahun dengan media yang efektif, efisien dan menarik.

#### b. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menciptakan pengembangan media baru yaitu media COCOK (*Counting Cookies*) yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(1), 46–63
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Armani, F. (2021). *Penggunaan Media Sempoa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui Media Sempoa Usia 4-5 Tahun Di Al Jaronah Bukit Kemuning Lampung Utara*. 1–60.
- Ayuni, Despa and Setiawati, F. A. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*. 1, 105–112.
- Danny, T., Kurniawan, M., Rahardjo, M., Wijayaningsih, L., & Widiastuti, A. A. (2018). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 89–116.  
<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19733/4/BOOK>
- Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Dwi, C., Ardana, N., & Wulansari, W. (2022). *CBR ( COUNTING BOARD ) SEBAGAI MEDIA INOVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 3-4 TAHUN*. 504–515.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING INTERAKTIF DENGAN PROSEDUR BORG AND GALL* Hansi. 62–70.
- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Fauziah, N. (2021). *Penggunaan Media Papan Penjumlahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 2017, 1–6.
- Ghozali. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 9, 22–34.

- Hanim, Z., & Elisabeth, C. (2014). *PENGGUNAAN MEDIA SATE BUAH TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP WARNA ANAK KELOMPOK A DI TK*. 1–5.
- Hartini, D. S. S. (2022). *Peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui metode demonstrasi gerak dan lagu*. 2(2), 122–130.
- Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DALAM BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG DI TK AN-NAHL KOTA JAMBI*. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. 91–96.
- Joni. (2016). Dye-coupling between term pregnant human myometrial cells before labor: carboxyfluorescein versus lucifer yellow. *Cell Biology International*, 19(7), 609–618. <https://doi.org/10.1006/cbir.1995.1108>
- Juniarti, F. (2018). Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 23–37.
- Kadek Dian Vanagosi, S.Pd., M. P. (2021). *KONSEP GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI. 1*.
- Karim, M. B. (2014). *ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF*. 103–113.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*.
- Kurniawati, E. (2018). Penerapan media pop up raksasa untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak kelompok b tk dharmawanita betet kediri. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(1), 13–21.

- Mahendra, J. P., & Rahayu, F. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN DENGAN METODE BERMAIN FOOT AND HAND GAMES PADA ANAK KELOMPOK A PAUD YATINA PENJOR*. *1*(2), 165–171.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, *1*(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *3*(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Maryam, S. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK*. *1*, 87–102.
- Maryam, S. (2019). *Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok b tk nw lelupi kecamatan sikur*. *1*, 87–102.
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. *3*(1), 20–28.
- Mujtahidah, Handayani, S. S. D., & Budiartati, E. (2021). Pengaruh Gerak Dan Lagu Melalui Media Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Smart Paud*, *4*(1), 11–22.
- Mu'min, S. A. (2013). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET*. *6*(1), 89–99.

- Muspawi, M. (2017). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERUBAHAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI*.
- Nur Alfiani. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MODUL MELALUI MODELPEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT TERHADAP HASIL BELAJAR IIMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI*.
- Novianti, R. (2015). *PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 4.
- Oktriani, P. (2022). BAB I. *Spill Science and Technology Bulletin*, 8(1), 698–703. <https://doi.org/10.1155/2013/704806>
- Paramansyah, D. A., Zamakhsari, D. A., & Ernawati. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi*. 3, 43–55.
- Pratiwi, A. (2019). Pengaruh Game Brain Training terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif diukur dengan Montreal Cognitive Assessment Versi Indonesia (MOCA INA) pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 634. <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- Qurroti, A., Khan, R. I., & Lestaringrum, A. (2021). *Pengembangan Media Dadada ( Dadu Dalam Dadu ) Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini*. 282–290.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Rahman, T. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (BERHITUNG) PADA ANAK USIA DINI*. 1(1), 1–7.

- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan karakteristik Gaya Belajar*. 4(2), 355–363.
- Ria Puji Lestari. (2014). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A2 TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA*.
- Sariani, H. (2020). *KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA DAN CABRI*. 1.
- Setyaningrum, S. D. (2017). ( OSAS ) *PADA PASIEN PASCA STROKE ISKEMIK DI RSUP*.
- Tatminingsih, S. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–31.
- Tuladia, R. (2014). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA GAMBAR BUAH-BUAHAN PADA KELOMPOK B DI TK PERIPABRI KOTA BENGKULU*.
- Wardah, F. (2018). Pengembangan Instrumen Authentic Assessment Berupa Penilaian Proyek Untuk Mengukur Kompetensi Keterampilan Siswa. *UIN Sunan Ampel Surabaya, November*. <http://digilib.uinsby.ac.id/28650/>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wicaksana, A. (2022). PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG KELAS 1 SDN CILAKU KECAMATAN CURUG SERANG – BANTEN. *Https://Medium.Com/*, 3(02), 1–2. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Yanti, E., Sari, I. K., & Fitriah Hayati. (2021). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DENGAN PERMAINAN ULAR NAGA PADA ANAK KELOMPOK B TK SATU ATAP SD LAMBIRAH TAHUN AJARAN 2020 / 2021. 2.*