

**PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS BUDAYA LOKAL
UNTUK MENGENAL BILANGAN SEDERHANA 1 – 10**

SKRIPSI

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



OLEH :

YENY KARTIKA MAHARANI

NPM : 18.1.01.11.0014

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

2022

Halaman Pengesahan Skripsi

Skripsi oleh:

YENY KARTIKA MAHARANI

NPM: 18.1.01.11.0011

**PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS BUDAYA LOKAL
UNTUK MENGENAL BILANGAN SEDERHANA 1 – 10**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 17 Januari 2022

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.
NIDN. 0708027803

Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN. 0705068602

Skripsi oleh:

YENY KARTIKA MAHARANI
NPM: 18.1.01.11.0007

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS BUDAYA LOKAL
UNTUK MENGENAL BILANGAN SEDERHANA 1-10**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Januari 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|----------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : (Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.) | _____ |
| 2. Penguji I | : (Rosa Imani Khan, M.Psi.) | _____ |
| 3. Penguji II | : (Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.) | _____ |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yeny Kartika Maharani
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl, lahir : Kediri/ 24 Juli 2000
NPM : 18.1.01.11.0014
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 dapat tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Januari 2022

Yang Menyatakan

YENY KARTIKA MAHARANI
NPM : 18.1.01.11.0014

MOTTO

“Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan diriku sendiri atas segalanya”

Kupersembahkan karya ini buat :

Seluruh keluargaku tercinta dan diriku sendiri

Abstrak

Yeny Kartika Maharani: Pengembangan Media Hikori Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10, Skripsi, PG – PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : Kognitif, Hikori (Hitung Ikon Kediri), Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil hasil penelitian, bahwa kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 di Kelompok Bermain PKK Baye masih kurang berkembang. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru di lembaga ini kurang menarik, yaitu berupa Lembar Kerja Anak dan buku atau kertas putih yang diberi angka 1 – 10. Akibatnya, anak menjadi tidak fokus kepada pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat pembelajaran.

Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Apakah pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dapat di gunakan pada kelompok bermain anak usia 3 – 4 tahun?” hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada di lembaga ini, yaitu kurang berkembangnya kognitif dalam mengenal bilangan sederhana 1 - 10. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*development*) dimana sesuai juga dengan kekurangan lembaga dimana KB PKK Baye belum memiliki media pembelajaran yang menarik bagi anak. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan penyederhanaan menjadi empat tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi Desain. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, kondisi pandemic Covid – 19 dan keterbatasan dana. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan penggunaan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk mengembangkan kognitif mengenal bilangan sederhana pada anak usia 3-4 tahun. Media ini dapat dimainkan langsung oleh peserta didik secara langsung. Seluruh perolehan data hasil penilaian dari validator menunjukkan bahwa media ini layak (*valid*) digunakan sebagai media pembelajaran kognitif anak usia 3-4 tahun. Oleh sebab itu, apabila media ini digunakan, disarankan untuk para pendidik untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengenal bilangan sederhana 1 – 10.

KATA PENGANTAR

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

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG – PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Ketua Prodi. Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I saya.
5. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II saya.
6. Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. selaku pembimbing akademik saya.
7. Segenap Bapak/Ibu Dosen PG – PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
8. Bapak Sukarji dan Ibu Anik, orangtua saya yang selalu mendoakan, dan memberi motivasi serta semangat tiada henti agar tidak patah semangat dalam mengerjakan skripsi.
9. Adimas Galih Nugroho adik tersayang yang selalu membantu dan memberi semangat.
10. Sahabat – sahabat yang sudah seperti kakak, kak Elsa Vania, kak Tanaya Susilatama, kak Pangestika Regita, kak Natasha Ratna, kak Siti Makrifatun, kak Dini Desisa, kak Dwi Anisa, dan kak Eliza Putri yang selalu menemani dalam penulisan penyusunan skripsi.

11. Ibu Hj. Umi Zahro' selaku kepala yayasan di lembaga saya mengajar yang selalu mendukung saya untuk mengutamakan kuliah.
12. Bunda Ariyani yang sudah saya anggap seperti ibu saya yang selalu memberikan dorongan untuk selalu semangat dalam menyelesaikan perkuliahan.
13. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada pihak – pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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 samudra luas.

Kediri, 2 Januari 2022
Penulis,

Yeny Kartika Maharani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN... ..	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Kemampuan Kognitif	11
2. Kemampuan Mengenal Bilangan Sederhana	16
3. Media	20
4. Media HIKORI.....	25
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	32
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Prosedur Penelitian R & D.....	40
C. Validitas Produk	44

D. Instrumen Penelitian	44
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak 3 – 4 Tahun	45
3.2 Lembar Penilaian Untuk Ahli Materi.....	46
3.3 Lembar Penilaian Untuk Ahli Media	47
3.4 Kriteria Penilaian	49
3.5 Penilaian Kelayakan.....	49
4.1 Data Hasil Penilaian Ahli Materi.....	54
4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Alat dan Bahan Untuk Membuat HIKORI (Hitung Ikon Kediri)	28
2.2 Media Hikori (Hitung Ikon Kediri).....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan Menurut Bord & Gall.....	42
3.2 Tahapan Penelitian dan Pengembangan Penelitian ini.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran

1. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi
2. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media
3. Media HIKORI (Hitung ikon Kediri)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap Anak usia dini memiliki kecerdasan dan potensi sejak lahir hingga dewasa. Anak usia dini umumnya merupakan anak dengan usia 0 - 6 tahun. Sejak lahir hingga anak berusia 6 tahun, anak akan digolongkan sebagai anak usia dini (Lubis & Mawani, 2014). Anak usia dini adalah seseorang yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat pesat, bahkan anak usia dini juga disebut dengan lompatan perkembangan. Anak usia dini juga adalah anak yang masih berada pada masa bermain. Di masa ini anak baru harus mempelajari dunia yang luas selain di lingkup keluarga. Usia ini, merupakan usia yang sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya, karena disini perkembangan anak usia dini sangat luar biasa. Pada usia dini sering kita sebut dengan “usia emas” (*the golden age*) yang hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan masa ini yang akan menentukan kualitas seseorang kelak. Akan tetapi, saat lahir atau pada saat bayi sampai usia 4 (empat) tahun merupakan masa paling menentukan (Indrawati, n.d.). Maka dari itu, kunci kecerdasan otak anak adalah saat berada di usia dini atau priode emas ini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai karakteristik anak usia dini, sehingga anak kelak menjadi generasi penerus bangsa (Malapata & Wijayaningsih, 2019). Pendidikan Anak Usia Dini juga adalah suatu

pendidikan jenjang prasekolah yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani peserta didik saat diluar lingkungan keluarga dan sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya menurut (Apriyansyah, 2018). Adanya rangsangan pendidikan pertumbuhan dan perkembangan anak bisa meningkat sesuai tahap pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini akan membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan berkaitan sesuai dunia mereka yang merupakan salah satu kemampuan kognitif yang anak miliki. anak mempelajari bagaimana berinteraksi dengan lingkungan sesuai perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan perkembangannya (Marta, 2017).

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, mempertimbangkan juga menilai peristiwa atau kegiatan yang terjadi. Disini kognitif juga merupakan suatu proses berpikir agar bisa menyelesaikan masalah, berpikir logis dan mengingat ((Erlina, 2018). Kognitif sangat erat kaitannya dengan berhitung. Berhitung diajarkan mulai dari pendidikan anak usia dini sebagai salah satu pembelajaran yang tentunya akan terus dilanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar dan jenjang sekolah selanjutnya. Pembelajaran berhitung juga adalah bagian terpenting bagi anak, bila kegiatan berhitung diajarkan dengan bermacam – macam kegiatan dan dengan berbagai media yang jauh lebih menarik pastinya bisa mempengaruhi minat belajar dalam berhitung pada anak usia dini

khususnya kelompok bermain usia 3 – 4 tahun (Malapata & Wijayaningsih, 2019).

Tetapi sebelum anak usia dini mulai belajar berhitung dengan jumlah angka belasan, puluhan bahkan ratusan, anak harus mampu berhitung dan juga mengenal konsep bilangan sederhana dahulu yaitu bilangan 1 – 10. Hal yang harus di capai anak usia 3-4 tahun ialah kemampuan mengenal konsep bilangan sederhana. Kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan sederhana ini merupakan pembelajaran dasar dalam berfikir simbolik. Anak usia 3-4 tahun dengan lingkup perkembangan berfikir simbolik adalah kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan sederhana sebagai bekal di masa mendatang dengan pembelajaran melalui media (Silvi Putri Anggraini, 2020). Penguasaan kemampuan kognitif yang baik, akan membantu anak belajar mengenal dan berhitung sederhana terlebih dahulu sebelum berhitung angka puluhan bahkan ratusan. Namun pada kenyataannya dalam hal ini, di lembaga KB PKK Baye masih dijumpai beberapa masalah, yaitu belum mampu berhitung walau hanya bilangan sederhana. Hal ini terbukti dari anak – anak belum mampu membedakan angka 1 (satu) dan 7 (tujuh) lalu 6 (enam) dan 9 (sembilan), kemudian saat belajar menulis atau mengurutkan bilangan sederhana 1-10 kebanyakan anak masih terbalik mengurutkannya. Disini guru sedikit mengalami kesulitan saat memberikan pembelajaran mengenai mengenal bilangan sederhana 1-10 dikarenakan sebagian orang tua peserta didik ketika di

rumah hanya mengajarkan angka 1 – 10 melalui lisan atau ucapan tanpa menunjukkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Kelompok Bermain Baye saat pembelajaran berhitung dilaksanakan, hanya ada 2 – 3 peserta didik yang aktif, dan memperhatikan guru, sedangkan anak yang lain kurang memperhatikan guru. Hal ini terbukti dari jumlah keseluruhan peserta didik di Kelompok Bermain dengan jumlah 12 (dua belas) anak, terdapat 3 (tiga) anak dengan kemampuan berhitung sederhana tergolong berkembang sangat baik (BSB), 2 (dua) anak dengan kemampuan berhitung sederhana tergolong berkembang sesuai harapan (BSH), 4 (empat) anak dengan kemampuan berhitung sederhana tergolong mulai berkembang (MB), dan 3 (tiga) anak dengan kemampuan berhitung sederhana tergolong belum berkembang. Bahkan ada juga anak akan lebih memilih bermain sendiri dan berlarian, hal ini dikarenakan lembaga tidak memiliki media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, pendidik hanya mengajarkan bilangan sederhana 1 – 10 menggunakan LKA dan buku atau kertas putih yang diberi angka 1 – 10 untuk diikuti anak dalam menuliskan angka tersebut. Hal tersebut yang membuat anak kurang tertarik dan membosankan. Hal tersebut yang membuat anak menjadi malas untuk memperhatikan guru, sehingga kemampuan kognitif mengenal bilangan sederhana pada lembaga ini kurang berkembang dengan baik.

Seorang pendidik harus menggunakan media yang kreatif dan inovatif guna menunjang pembelajaran agar anak lebih tertarik, mudah menyerap,

mampu menumbuhkan daya pikir dan kreativitas, serta dapat memahami pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran dalam proses KBM (kegiatan belajar mengajar) dapat meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar anak. Maka dari itu, alasan utama peneliti membuat pengembangan media dengan nama HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk membantu mengatasi permasalahan pada peserta didik yang masih kesulitan dalam mengenal bilangan sederhana 1-10. Disamping itu, media ini juga memiliki keunikan tersendiri yaitu menggunakan ikon (ciri khas Kediri) sebagai pengenalan budaya lokal setempat kepada anak, mengingat media pembelajaran ini yang kemudian hari akan dipakai di KB PKK Baye Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

Dengan adanya pengembangan media Hikori (Hitung Ikon Kediri) sesuai dengan yang sudah tertulis diatas, diharapkan selain membantu anak usia 3 – 4 tahun mampu mengenal bilangan sederhana tetapi juga mampu mengenal ikon (ciri khas Kediri) sebagai budaya lokal yang harus dijaga dan dilestarikan. Dimana di dalam media ini akan ada bentuk dari Gumul yang sudah sangat familiar dan merupakan wisata populer di Kediri. Kemudian Arca Totok Kerot yang merupakan salah satu arkeologi yang memang juga dijadikan tempat wisata. Tahu Kuning, yang merupakan makanan khas oleh – oleh dari Kediri yang menjadi buruan wisatawan, sama seperti Tahu Kuning, Gethuk Pisang yang nantinya akan ada juga dalam media ini merupakan makanan atau oleh – oleh khas Kediri. Selanjutnya ada Penari

Jaranan dan Kuda Lumping yang juga merupakan salah satu kesenian di Kediri.

Pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yang dikembangkan dari media yang sudah ada sebelumnya yaitu Pohon Hitung milik (Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, 2016) diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan kognitif anak dalam mengenal bilangan sederhana 1 – 10. Jika pada Pohon Hitung cara penggunaannya menggunakan buah yang digantung pada pohon yang terbuat dari triplek atau karton kemudian peserta didik harus menghitung jumlah yang digantung pada pohon sesuai jumlah, kemudian anak akan menggantung angka yang sesuai dengan jumlah buah. Namun jika media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) disini menggunakan bentuk atau gambar khas Kediri yang akan di tempelkan pada papan flanel. Dari penelitian pohon hitung disimpulkan terjadi peningkatan yang sangat signifikan terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4 – 5 tahun menurut penelitian (Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, 2016) di jurnalnya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4 - 5 Tahun Di TK, tetapi media ini menggunakan gambar buah yang mungkin sudah sering dilihat anak sehingga peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan media dengan menggunakan ikon (ciri khas) dari Kediri

Indonesia adalah Negara yang terdiri dari berbagai macam perbedaan suku, ras, budaya, agama, dan bahasa. Dari bermacam – macam perbedaan tersebut tentu anak perlu memiliki kemampuan dan keterampilan yang baik,

agar anak mampu menghargai perbedaan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Bahkan di era modern seperti sekarang, budaya dan kebiasaan yang ada tidak hanya dari Indonesia tetapi dari negara lain juga. Dibsini tidak semua budaya dari luar negeri sesuai dengan budaya Indonesia. Dengan masuknya budaya dari luar negeri ini tidak menutup kemungkinan membuat anak – anak mengikuti budaya tersebut, sehingga tidak jarang anak – anak bahkan lebih mengenal budaya dari luar negeri daripada budaya Indonesia sendiri khususnya budaya lokal sekitar anak (Siwi Widiastuti, 2015). Perkembangan anak dipengaruhi oleh budaya sekitarnya. Sehingga akan lebih baik apabila media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan lingkungan dan budaya lokal sekitar. Diharapkan dengan adanya media yang akan di kembangkan peneliti akan membuat peserta didik bisa mengenal budaya lokal di sekitarnya (Lestaringrum, 2015) .

Diharapkan dengan dikembangkannya media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) oleh peneliti, mampu mengatasi masalah kurangnya kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun, terutama media yang berkaitan dengan pengenalan budaya setempat sekitar anak, dalam hal ini di Kediri sebagai lokasi penelitian dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yakni masalah kurang berkembangnya aspek kognitif dalam berhitung di Kelompok Bermain PKK Baye. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

berbasis budaya lokal untuk belajar mengenal bilangan sederhana 1 – 10.

Adapun permasalahan yang terjadi karena faktor – faktor sebagai berikut :

1. Proses jalannya pembelajaran belum optimal. Hal ini karena guru hanya menggunakan LKA dan buku atau kertas putih saja untuk menstimulasi aspek kognitif dalam mengenal bilangan sederhana 1-10
2. Ketika peserta didik belajar dirumah dengan orang tua, peserta didik belum menggunakan media yang tepat

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan di kaji pada penelitian ini dibatasi pada hal – hal sabagai berikut :

1. Pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dapat membantu mengembangkan kogniti dalam berhitung sederhana 1 – 10 pada kelompok bermain usia 3 – 4 tahun.
2. Subjek yang ada pada penelitian ini hanya guru dan peserta didik di KB PKK Baye. Pada penelitian pengembangan ini, penulis hanya akan menggunakan 4 (empat) tahapan saja.

Selain itu, pembatasan masalah dilakukan penulis untuk mempersingkat waktu dalam melakukan penelitian. Diharapkan dengan adanya penyederhanaan ini, penelitian dapat selesai dengan waktu yang relatif efisien namun tetap efektif. Hal ini dilakukan mengingat penulis dalam melakukan penelitian sedang berada pada masa pandemi Covid-19,

sehingga hal tersebut menjadi pertimbangan pelaksanaan penelitian ini. Adapun dilakukannya batasan masalah ini juga karena keterbatasan biaya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dapat di gunakan pada kelompok bermain anak usia 3 – 4 tahun?”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengembangkan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dihaapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis yaitu bisa memberikan pemahaman kepada orangtua peserta didik akan pentingnya kemampuan berhitung bilangan sederhana 1-10 bagi anak usia dini usia 3-4 tahun.
2. Manfaat secara praktis yaitu :
 - a. Untuk peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini bisa membantu meningkatkan kemampuan berhitung sederhana 1-10

pada anak menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan

- b. Untuk guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memecahkan permasalahan kurang berkembangnya kemampuan berhitung sederhana 1-10 menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
- c. Untuk sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebaga salah satu strategi meningkatkan mutu pembelajaran terutama mengenai berhitung sederhana 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif sering diartikan sebagai berpikir dan juga kecerdasan. Dimana kognitif merupakan suatu proses berpikir yang dimiliki seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi, semua tingkah laku yang dilakukan seseorang memperoleh pengetahuan. Kognitif juga merupakan kecerdasan atau berpikir. Pada anak, jika kemampuan pengkoordinasi sebagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Asma, 2019).

Kognitif manusia berlangsung sejak ia lahir. Bahkan perkembangan motor dan sensor manusia pun dipengaruhi oleh kognitif. Kognitif adalah kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan ialah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan yang digunakan untuk mempelajari apa yang terjadi di lingkungan sekitar, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal sederhana. Tumbuh dan

berkembangnya kognitif seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat seseorang tinggal (Khadijah, 2016).

Menurut (Hanafi, 2017), kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan dan juga bakat. sehingga perkembangan kognitif anak menunjukkan adanya perkembangan dari cara berpikir anak. Kemampuan seorang anak untuk mengaitkan ragam cara berpikir agar digunakan sebagai bentuk pemecahan masalah dapat dijadikan tolak ukur perkembangan kognitif anak. Sedangkan menurut (Gandana dkk., 2017) kognitif adalah daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berpikir, mengamati, menghubungkan, melihat, mengingat, mengkhayal, menggolongkan, memberi simbol, membayangkan kejadian, memecahkan suatu permasalahan, mimpi dan hubungan – hubungan kegiatan yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung dengan kemampuan bertanya.

Kognitif adalah dasar anak untuk berpikir. Kognitif merujuk pada proses dan produk dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Kognitif juga merupakan suatu pikiran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di situasi atau peristiwa tertentu untuk memecahkan suatu masalah. Stimulasi pengembangan kognitif dapat dimulai atau diberikan kepada anak

usia dini mulai dari belajar berhitung atau mengenal konsep bilangan sederhana 1 – 10 (Lestaringrum, 2015).

Berdasarkan pada pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir, menghubungkan, serta mempertimbangkan kejadian atau peristiwa yang terjadi sehingga seseorang mendapatkan pengetahuan yang baru.

b. Tahap – tahap Kognitif

Berdasar pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget menurut (Salmiati & Nurbaity, 2016), tahap kognitif pada manusia dibagi menjadi empat tahap yang berbeda berdasar usia, antara lain sebagai berikut :

1. Tahap Sensori-motorik (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini, bayi memahami dunia menggunakan koordinasi indranya (sensori) seperti melihat dan juga mendengar, dan (motor) dengan gerakan otot untuk menggapai atau menyentuh. Maka dari itu, tahap ini disebut tahap sensomotorik.

2. Tahap Praoperasional (2 – 7 tahun)

Pada tahap ini, anak berada pada tahapan memiliki pemikiran simbolik dan perkembangan bahasa. Pemikiran simbolik sendiri merupakan salah satu perkembangan penting. Pemikiran simbolik dapat dilihat melalui bermain peran seperti contoh anak

menyuapi boneka dengan makanan berpura – pura seolah boneka tersebut sedang makan). Pada tahap ini juga, terdapat karakteristik lain anak seperti Egosentris, Sentrasi, dan Animism. Dimana Egosentris berarti anak yakin bahwa orang lain memiliki pandangan sama dengan dirinya. Sedangkan Sentrasi berarti anak cenderung memusatkan perhatian pada satu aspek dari satu situasi atau dimensi. Dan karakter Animism merupakan kecenderungan anak dalam berpikir bahwa semua objek (benda, mainan, hewan, bahkan tumbuhan) memiliki perasaan seperti dirinya.

3. Tahap Operasional Konkrit (7 – 12 tahun)

Pada tahap ini, terjadi perubahan positif dari karakteristik negatif yang ada pada anak pada tahap perkembangan sebelumnya. Seperti : hilangnya cara berpikir Animism, atau anak sudah mengerti bahwa objek disekitar merupakan benda, hewan, atau tumbuhan yang tidak memiliki perasaan.

4. Tahap Operasional Formal (12 – dewasa)

Pada tahap ini, anak tidak lagi hanya berpikir tentang realita konkrit, namun merekamampu berpikir kemungkinan yang abstrak dan bisa mengembangkan hipotesis secara logis.

c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif Usia 3 – 4 Tahun

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dimana dituliskan bahwa klasifikasi perkembangan pada aspek kognitif anak usia dini khususnya usia 3 – 4 tahun adalah sebagai berikut :

1) Belajar dan pemecahan masalah

Dalam belajar dan pemecahan masalah ini, tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak seperti : mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antar dua benda, memahami perbedaan antar dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang, perbedaan ayam dan kucing, menyebutkan bilangan 1 – 10, mengenal beberapa huruf abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.

2) Berpikir Logis

Dalam usia 3 – 4 tahun anak harus mampu berpikir logis, seperti : menempatkan benda dalam urutan ukuran, mulai mengikuti pola tepuk tangan, mengenal konsep banya sedikit.

3) Berpikir Simbolik

Dalam berpikir simbolik, tingkat pencapaian perkembangan anak antara lain : menyebutkan peran dan tugasnya, menggambar dan membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik, dan melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana.

2. Kemampuan Mengenal Bilangan Sederhana 1 - 10

a. Pengertian Mengenal bilangan sederhana

Bilangan merupakan suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca. Bilangan dapat dinyatakan dengan gambar bilangan atau lambang bilangan. Bilangan merupakan obyek dari matematika. Bilangan juga merupakan simbol dari banyaknya benda menurut (Gandana et al., 2017).

Adapun pendapat (Azkiyah, 2019), bilangan adalah himpunan angka atau benda – benda yang mampu memberikan pengertian. Konsep bilangan tidak terlepas dari menghubungkan benda ataupun bilangan. Bilangan akan mulai dipahami anak, sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak dilingkungan sekitar, selain itu bilangan juga berhubungan dengan kata – kata, pada saat anak mulai berbicara maka di situ anak akan mampu mulai belajar mengenal bilangan sederhana.

Lingkungan tidak terlepas dari pengaruh pemahaman bilangan pada anak.

Sedangkan menurut (Umaternate et al., 2020), lambang yang merupakan tanda, sedangkan huruf atau benda digunakan untuk menyampaikan maksud. Sedangkan bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyak benda. Bilangan merupakan konsep matematika yang harus dipahami oleh anak, karena pengenalan bilangan menjadi dasar penguasaan konsep matematika selanjutnya.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenal bilangan sederhana adalah sesuatu yang berkaitan dengan dengan jumlah, nilai atau banyak yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud, hal ini dapat dilakukan melalui menghubungkan angka dengan bendanya, adanya mengenal bilangan sederhana diharapkan anak dapat memahami dan meningkatkan pemahaman tersebut ke tahap berikutnya.

b. Langkah - langkah Menenal Bilangan Sederhana

Mengenalkan lambang bilangan dapat dilakukan pendidik melalui berbagai cara yang menyenangkan, adapun beberapa cara berikut yang dapat dilakukan (Umaternate et al., 2020) :

- 1) Menghitung dengan jari.

Hampir semua anak mulai belajar berhitung permulaan menggunakan jari. Hal tersebut bisa dimulai dari misal: berapa jari – jari tangan kita? berapa jadi di tangan kanan?

2) Berhitung sambil bernyanyi atau berolah raga.

Sering atau bahkan selalu kita jumpai ketika berolah raga selalu melakukan hitungan. Disini dapat dipergunakan pendidik anak usia dini untuk mengenalkan bilangan juga. Selain dapat mengenal bilangan, anak tentunya juga akan lebih tertarik.

3) Menghitung benda – benda

Menghitung benda benda disekitar juga dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan kepada anak. Selain itu, anak tentunya juga akan tertarik karena dapat mengenal bilangan juga bermain. Misalnya : mengelompokkan dan menghitung mainan (jika benda tidak sejenis maka dihitung dan dikelompokkan berdasarkan jenis seperti : bola dengan bola, balok dengan balok yang sebelumnya dihitung berapa jumlahnya).

4) Mengenalkan mata uang

Anak mulai dikenalkan dengan mata uang, hal ini dilakukan selain untuk mengenal lambang bilangan, tetapi juga dapat diberikan pengetahuan saat anak hendak membeli sesuatu. Hal ini bisa dilakukan karena melihat pada

kenyataan bahwa anak sering membeli jajan atau makanan sendiri

Sedangkan menurut (Haryani, 2014), langkah – langkah mengenal bilangan adalah sebagai berikut :

1) Angka dan Hitungan

Angka merupakan pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua, begitupun seterusnya. Karena anak usia dini tentunya sedikit memiliki kesulitan dalam memikirkan angka, maka disini anak dapat distimulasi dengan memberi angka pada sebuah objek. Misal guru memiliki lima bola maka anak akan diminta memberi berapa angka sesuai jumlah benda tersebut.

2) Mencocokkan

Mencocokkan sama halnya dengan membandingkan untuk mengetahui cocok tidaknya sesuatu. Hal tersebut dapat dilakukan seperti mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, dan pola. Disini guru dapat memberikan stimulasi dengan misal memberi peragaan gambar bintang maka anak akan diminta memasangkan angka sesuai banyak benda,

3) Kelompok angka

- a) Kelompok angka satu dengan satu, dua dengan dua, tiga dengan tiga, begitupun seterusnya

b) Mengenalkan konsep perseptual pada kenyataan bahwa tujuh itu lebih banyak daripada empat.

4) Perbandingan

Anak diberikan pemahaman tentang perbandingan, seperti perbandingan jumlah dengan manakah yang lebih banyak, perbandingan berat dengan manakah yang lebih berat atau lebih ringan, perbandingan warna dengan manakah yang lebih gelap, perbandingan ukuran dengan manakah yang lebih besar.

5) Bentuk

Anak diberikan pemahaman berupa bentuk dasar (geometri) yang memiliki nama – nama seperti lingkaran, persegi, segi tiga, persegi panjang.

3. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yang memiliki kata asli “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dan secara umum memiliki makna segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Jadi media juga merupakan suatu bentuk peralatan, teknik atau metode yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media

pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Guslinda & Kurnia, 2018).

Sedangkan menurut (Ratnasari Dwi Ade Chandra, 2019), media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, yang berarti juga media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai saluran komunikasi, sarana prasarana, penghubung untuk menyebar, membawa, menyampaikan suatu pesan dan gagasan kepada penerima untuk membantu tercapainya tujuan. Media juga merupakan sumber belajar atau alat peraga dan wahana fisik yang mengandung materi untuk belajar bagi peserta didik.

Media adalah pesan dari guru kepada siswa atau peserta didik dengan tujuan memperlancar jalannya pembelajaran. Pesan disini merupakan isi dari pembelajaran dalam bentuk tema pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar untuk anak. Maka dari itu, dengan adanya media diharapkan dapat membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Lestari, Yuli Pudji, 2019).

Dari pendapat di atas, media adalah suatu alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Jenis – jenis Media

Media pembelajaran harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi bosan pada anak dan membuat pembelajaran menjadi efektif (Dewi, 2017). Adapun pendapat yang menyebutkan adalah media dapat menyampaikan isi pembelajaran dalam bentuk tema pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar dari diri anak (Lestari, Yuli Pudji, 2019). Berikut adalah jenis – jenis media pembelajaran :

1) Media Visual

Merupakan media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui pengelihatian yang berbentuk simbol – simbol visual. Seperti: foto, gambar, dan poster.

2) Media Audio

Media ini biasa disebut media dengar yang menyampaikan informasi atau pesan melalui suara atau bunyi. Seperti : musik, tape recorder, benda yang dapat mengeluarkan suaradan radio. Untuk pendidikan anak usia dini media ini dapat dipakai untuk memutar lagu anak – anak, dan mendengarkan cerita.

3) Media Audio Visual

Media ini merupakan gabungan dari media audio dan media visual, dimana media ini dapat menyampaikan informasi atau pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media ini lebih menarik jika digunakan untuk pembelajaran anak usia dini sebab anak dapat langsung melihat dan mendengar media pembelajaran. Media Audio Visual antara lain : media televisi dan film.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki banyak jenis, mulai dari visual, audio dan audio visual. Semua dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar penyampaian materi yang diberikan, sehingga kegiatan lebih efektif dan efisien (Falahudin & Widayaiswara, 2017). Adapun pendapat lain manfaat media digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh dan dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran (Umaternate, dkk., 2020). Namun adapun beberapa manfaat secara rinci adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat disamakan atau diseragamkan

Setiap peserta didik tentu memiliki pemikiran yang berbeda terhadap suatu konsep pembelajaran. Dengan adanya media, pemikiran yang beragam tersebut dapat di atasi atau samakan. Hal ini dikarenakan peserta didik yang melihat dan mendengar suatu pembelajaran melalui media yang sama, akan dimungkinkan menerima informasi yang sama juga. Maka dari itu, adanya media pembelajaran juga mengurangi kesenjangan informasi diantara peserta didik.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimiliki suatu media, maka media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, warna dan gerakan, baik secara alami maupun manipulasi. Materi yang dikemas dalam media tentunya akan lebih jelas, serta menarik minat belajar peserta didik.

3) Proses pembelajaran lebih interaktif

Apabila media dirancang dengan baik, media dapat membantu pendidik dengan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

4) Meningkatkan kualitas belajar peserta didik

Hal ini dikarenakan dengan adanya media dapat membantu peserta didik menyerap materi lebih jelas. Dimana jika biasanya pendidik anak usia dini melakukan pembelajaran hanya melalui berbicara saja, maka anak-anak akan bosan dan tidak

konsentrasi. Namun berbeda jika menggunakan media dalam pembelajaran, maka peserta didik akan lebih aktif karena diselingi dengan melihat, menyentuh, atau merasakan media pembelajaran.

- 5) Media memungkinkan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja

Media dirancang dengan sedemikian mungkin sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun.

- 6) Media dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang

Pembelajaran yang dilakukan pendidik anak usia dini seperti memperkenalkan transportasi, benda langit, tumbuhan, dan buah – buahan dapat dilakukan melalui media dan dilakukan di dalam kelas. Seperti memperkenalkan bagian bagian mobil, maka guru hanya perlu memperkenalkan melalui media tanpa membawa benda asli.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat untuk mempermudah pembelajaran, memberikan ruang dan waktu yang lebih luas, lebih efektif dan efisien.

4. Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

a. Pengertian HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

HIKORI merupakan singkatan dari hitung ikon kediri. Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dirancang untuk meningkatkan

kemampuan berhitung dan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia dini. Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) media dengan papan flannel dengan ikon – ikon kediri yang menarik dan dapat dimainkan untuk membantu mengenal bilangan sederhana 1 – 10. Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini merupakan modifikasi dari media Pohon Hitung yang sebelumnya diperkenalkan oleh (Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, 2016) yang memperkenalkan media pohon hitung dari pohon beringin yang terbuat dari triplek dan buah buahan. Sedangkan(Syafitri et al., 2018)memperkenalkan pohon hitung melalui media pohon, kartu angka dan stick es krim. Kedua media ini dirancang untuk belajar berhitung dan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia dini.

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi cara bermain dan media yang digunakan menjadi HIKORI (Hitung Ikon Kediri).Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbentuk papan triplek berukuran kertas gambar A3 atau ukuran 42 x 29 cm yang dilapisi kain flannel dan dilengkapi dengan ikon – ikon. Disini yang dimaksud ikon Kediri adalah gambar dari ikon kediri (Gumul, Totok Kerot, Tahu Kuning, Gethuk Pisang, Penari Jaranan dan Kuda lumping) yang gunanya dalam media ini sebagai benda yang akan dihitung. dari Kediri yang terbuat dari gambar yang dilapisi kertas karton tebal. HIKORI (Hitung Ikon Kediri) memiliki dua cara memainkannya. Pertama, jika guru memasang angka tiga di kolom, maka anak harus menempel

ikon yang diminta guru sebanyak tiga di sebelah angka tiga. Kedua, apabila guru sudah memasang ikon secara acak seperti angka tiga tetapi kolom angka tiga diisi salah satu ikon kediri berjumlah enam, maka anak harus menyambungkan angka tiga ke ikon yang berjumlah tiga pula.

b. Alat, Bahan dan Cara Membuat Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

1) Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media HIKORI

(Hitung Ikon Kediri) adalah :

- a) Gergaji
- b) Gunting
- c) Papan triplek
- d) Kain flannel
- e) Perkat baju
- f) Lem tembak
- g) Lem kertas
- h) Benang wol
- i) Kertas bergambar ikon kediri (gumul, arca totok kerot, tahu kuning, gethuk pisang, penari jaranan dan kuda lumping)
- j) Plastik atau mika



Gambar 2.1 Alat dan bahan untuk membuat HIKORI



Gambar 2.2 Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

2) Cara membuat media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) adalah :

a) Membuat papan HIKORI (Hitung Ikon Kediri) :

- (1) Siapkan triplek
- (2) Potong papan triplek dengan ukuran 42 x 29cm atau setara dengan ukuran kertas gambar A3.
- (3) Lapsi salah satu bagian triplek menggunakan kain flannel berwarna putih menggunakan lem tembak
- (4) Beri kolom sesuai jumlah yang di tentukan menggunakan kain flannel warna hitam yang ditempelkan di papan (disini menggunakan 6 kolom kebawah dan 2 kesamping)

b) Membuat ikon Kediri :

Ikon Kediri dalam penelitian ini bertujuan sebagai benda yang nantinya akan dihitung oleh anak, disini ikon Kediri terdiri dari Gumul, Arca Totok Kerot, Tahu Kuning, Gethuk Pisang, Penari jaranan, dan Kuda Lumping. Adapun cara pembuatannya, adalah sebagai berikut :

- (1) Gunting kertas print bergambar ikon Kediri sesuai pola
- (2) Gunting kertas karton membentuk pola – pola ikon kediri
- (3) Tempelkan kertas gambar ikon kediri ke kertas karton menggunakan lem kertas

(4) Lapisi ikon kediri yang sudah jadi menggunakan plastik atau mika

(5) Beri perekat baju pada bagian belakang ikon Kediri

c) Membuat panah

(1) Gunting kain flannel dengan 6 (enam) warna yang berbeda membentuk tanda panah sebanyak 2 (dua) masing masing setiap warna.

(2) Gunting kertas karton membentuk panah sebanyak jumlah panah

(3) Lapisi panah dari flannel menggunakan karton yang di lem dengan lem tembak

(4) Hubungkan sepasang panah sesuai warna menggunakan benang wol yang dilem pada bagian belakang panah

(5) Beri perekat pada bagian belakang panah

c. Penggunaan Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk Pembelajaran Berhitung Pada Anak Usia 3 – 4 Tahun

Untuk pembelajaran berhitung atau mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun, media ini dapat digunakan dengan beberapa cara sebagai berikut :

1) Untuk cara penggunaan media I :

a) Anak diminta memasang angka atau ikon pada kolom yang disediakan (pemasangan bersebelahan).

b) Jika guru memasang angka lima pada kolom, maka anak harus memasang ikon sebanyak lima di samping angka lima (begitupun sebaliknya)

2) Untuk cara penggunaan media II :

a) Guru memasang ikon secara acak, misal lima pada kolom yang disediakan (namun sebelah ikon yang berjumlah lima tersebut tidak sesuai dengan jumlah ikon)

b) Anak harus menghitung banyaknya ikon yang sejenis pada satu kolom

c) Anak harus mencari angka yang sesuai dengan jumlah

d) Guru memberikan panah kepada anak

e) Anak memasangkan panah dengan warna yang sama yang terhubung dengan benang wol sesuai dengan jumlah ikon dan angka

d. Kekurangan dan Kelebihan Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

1) Kelebihan Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

a) Dalam pembuatan dan penggunaan relatif mudah

b) Biaya yang diperlukan dalam pembuatan media ini juga relatif murah

c) Media ini memiliki bentuk yang menarik dimana terdapat salah satu ikon Gumul, dimana anak – anak di KB PKK Baye mengenal Gumul dan selalu bercerita saat pergi ke

Gumul. Selain itu tanda panah yang berwarna – warni dibuat agar menarik perhatian anak

d) Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) merupakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan karena dapat digunakan dengan dua cara yang berbeda dalam memainkannya.

2) Kekurangan Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

a) Meski pembuatan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) mudah dan murah, namun diperlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan pembuatan karena disini juga memperhatikan keamanan untuk anak.

b) Media ini kurang cocok apabila terkena air. Jika papan terkena air, maka kain flannel akan basah, selain itu kain flannel jika dicuci akan mengeluarkan serat sehingga semakin lama akan semakin tipis kain flannel yang ditempel di papan HIKORI (Hitung Ikon Kediri).

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian – penelitian yang sudah ada sebelumnya dan terkait dengan tema penelitian ini antara lain :

1. Penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4 – 5 Tahun Di TK” yang dilakukan oleh Sri Wahyuni S. , Muhammad Ali, dan Halida. Subyek dalam penelitian ini adalah

guru dan anak usia 4 – 5 tahun pada kelompok A di TK Hang Tuah VI Pontianak dengan jumlah 15 orang yang terdiri dari anak laki – laki sebanyak 7 orang dan anak perempuan sebanyak 8 orang. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada perkembangan kognitif anak, tetapi pemberian media pohon hitung ini dalam pembelajaran masih ada anak yang belum berkembang. Maka dari itu, peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Namun pada siklus ke dua presentase peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan. Pada kemampuan anak menghitung bilangan 1 – 10, sebanyak 0% anak belum berkembang (BB) dari 15 anak, itu berarti tidak ada anak yang tidak dapat menghitung 1 – 10. Sebanyak 0% yang mulai berkembang (MB) dari 15 anak, artinya tidak ada anak yang tidak dapat menghitung 1 – 10 dengan bimbingan guru. Terdapat 20% berkembang sesuai harapan (BSH) dari 15 anak, itu artinya ada 3 orang anak yang dapat menghitung 1 – 10 dengan sedikit harapan guru. Sebanyak 80% anak berkembang sangat baik (BSB) dari 15 anak, yang artinya ada 12 anak yang dapat menghitung dengan bilangan 1 – 10 tanpa bantuan guru (Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, 2016).

2. Penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10

Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa” yang dilakukan oleh Ockti Syafitri, Rohita, dan Nila Fitria. Subyek dalam penelitian ini adalah 14 anak dengan usia 4 – 5 tahun yang terdiri dari 9 anak laki – laki dan 5 anak perempuan di BKB PAUD Harapan Bangsa. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Berdasarkan pada penelitian terjadi perubahan peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1 – 10 melalui permainan pohon hitung. Hal tersebut diketahui dari rata – rata anak mendapat skor 3 pada setiap indikator membilang 1 – 10 siklus I sebesar 69,1% dan siklus II sebesar 100%, yang artinya terdapat peningkatan sebesar 30,9%. Pada indikator menghubungkan benda konkret dengan lambang bilangan 1 – 10 pada siklus I sebanyak 55,4% dan siklus II sebanyak 77,6% yang artinya terdapat peningkatan sebanyak 22,2%. Dan pada indikator mengurutkan lambang bilangan 1 – 10 pada siklus I sebanyak 44,7% dan siklus II sebanyak 77,6% yang artinya terdapat peningkatan sebesar 32,9%. Pencapaian di siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% (Syafitri et al., 2018).

3. Penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Pohon Hitung Flanel Pada Anak Usia 4-5 Tahun” yang dilakukan oleh (Nur

Latifah, Arie Supriyatno & Program, 2011). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A di ABA TK Tempuran Magelang yang berjumlah 19 anak. Variabel yang digunakan meliputi variabel input (kemampuan mengetahui bilangan rendah), variabel proses (belajar menggunakan media hitung pohon flannel), dan variabel output (kemampuan mengetahui bilangan tinggi). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian ini, didapatkan hasil bahwa media pohon hitung flanel menghitung angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hasil observasi awal diketahui bahwa rata-rata pencapaian kemampuan mengenal bilangan subyek baru mencapai 62,4% masih jauh dari target yaitu 75%. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pohon hitung, kemampuan mengenal bilangan subyek meningkat menjadi 85,2%. Yang artinya semua indikator kemampuan mengenal bilangan telah tercapai dengan baik

4. Penelitian dengan metode pemberian tugas dengan judul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon

Hitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B1” yang dilakukan oleh (Wati et al., 2015). Subjek penelitian adalah anak TK Kelompok BI Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 25 anak. instrumen berupa lembar format observasi. Data dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dengan melalui metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung pada siklus I sebesar 60,50% yang berada pada kategori rendah dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,25% yang tergolong pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan hasil kegiatan belajar dalam perkembangan kognitif pada anak sebesar 24,75 %.

5. Penelitian dengan metode Tindakan Kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Pohon Hitung di Taman Kanak - Kanak Islam Mutiara Sawangan - Depok” yang dilakukan oleh (Lubis & Mawani, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan pemberian tugas. Hasil penelitian memperoleh bukti ada peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media pohon hitung pada setiap siklus, yaitu: 1) pada pra siklus jumlah anak yang berada dalam kriteria mulai berkembang (MB)

yaitu semua anak yang berjumlah 10 orang anak. Pada siklus I kemampuan berhitung permulaan anak melalui penggunaan media pohon hitung meningkat, anak yang berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 5 orang anak, sedangkan yang berada dalam kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 5 orang anak. Pada siklus II kemampuan berhitung permulaan anak melalui penggunaan media pohon hitung meningkat, anak yang berada dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 10 orang anak. 2) Berdasarkan peningkatan hasil kegiatan belajar setelah dilakukan tindakan penelitian kelas tersebut disimpulkan bahwa media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Kesimpulan akhir penelitian ini adalah kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Mutiara, Sawangan-Depok dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pohon hitung, karena dalam penggunaan media pohon hitung dapat mengasah perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal bilangan.

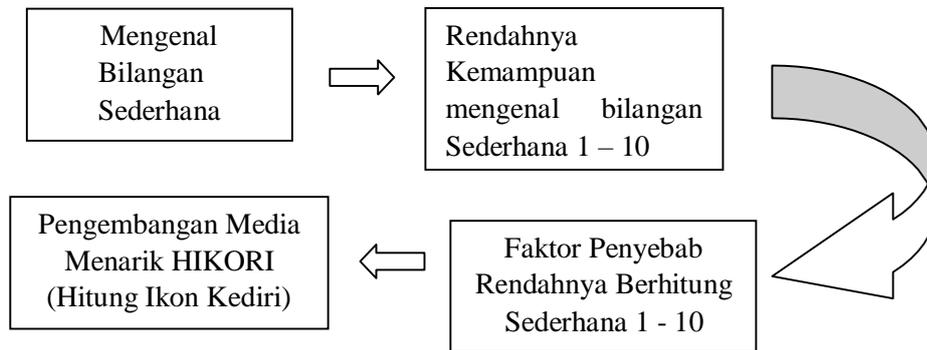
Dari penelitian yang sudah ada sebelumnya, disini peneliti mengembangkan media permainan karena melihat dari hasil yang dilakukan sebelumnya, kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan sederhana meningkat dengan signifikan. Cara penggunaan media ini hampir sama yaitu menggunakan

gambar buah dan pohon sebagai media untuk mengenal lambang bilangan. Namun, peneliti disini menggunakan ikon (ciri khas) Kediri sebagai media dalam mengenal bilangan sederhana.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung dan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 anak – anak kelompok bermain di KB PKK Baye Kecamatan Kayen Kidul masih belum berkembang dengan baik. Anak – anak di sana terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran berhitung sederhana 1 – 10 sehingga anak kurang bersemangat dan kurang antusias. Saat pembelajaran berhitung hanya ada dua sampai tiga anak saja yang memperhatikan guru. Anak akan lebih memilih bermain sendiri dan berjalan – jalan. Hal ini dikarenakan tidak adanya media yang menarik di lembaga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu hanya menggunakan LKA dan menulis angka di buku kotak saja. Di mungkinkan inilah yang menjadikan anak bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting bagi kelangsungan kegiatan belajar mengajar anak. Disini karena media menjadi saluran penyampaian informasi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik agar dapat diterima dan dipahami dengan baik. Untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Media ini memiliki bentuk ikon (ciri khas Kediri) yang menarik, dan media ini dibuat dengan harapan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar berhitung bilangan sederhana 1 – 10.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan tentunya menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Jika diartikan ke bahasa Indonesia memiliki makna penelitian dan pengembangan, dimana jenis penelitian ini bertujuan untuk memberikan atau menciptakan sebuah inovasi atau model baru pada suatu produk untuk dikembangkan dengan tujuan, mencapai kemajuan dan keefektifan guna. Yang membedakan R & D dengan metode penelitian lain adalah melakukan penelitian sekaligus mengembangkan metode yang sedang diteliti (Haryati, 2012). Adapun pendapat lain mengatakan lingkup penelitian dan pengembangan adalah hasil dari perencanaan penelitian dan pengembangan dari proses dan dampak produk yang dibuat (Sugiyono, 2019).

B. Prosedur Penelitian R&D

Prosedur pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bilangan sederhana 1 - 10 pada kelompok bermain usia 3 - 4 tahun dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall (Sugiyono, 2019), yang terdiri dari sepuluh tahapan. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti melakukan

penyederhanaan menjadi empat tahapan. Penyederhanaan ini dilakukan karena beberapa faktor, antara lain :

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian ini disederhanakan menjadi empat tahapan saja dikarenakan adanya keterbatasan waktu. Jika seharusnya penelitian dan pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan, maka akan membutuhkan waktu yang lama. Diharapkan dengan adanya penyederhanaan dalam penelitian ini dapat mempersingkat waktu namun tetap efektif.

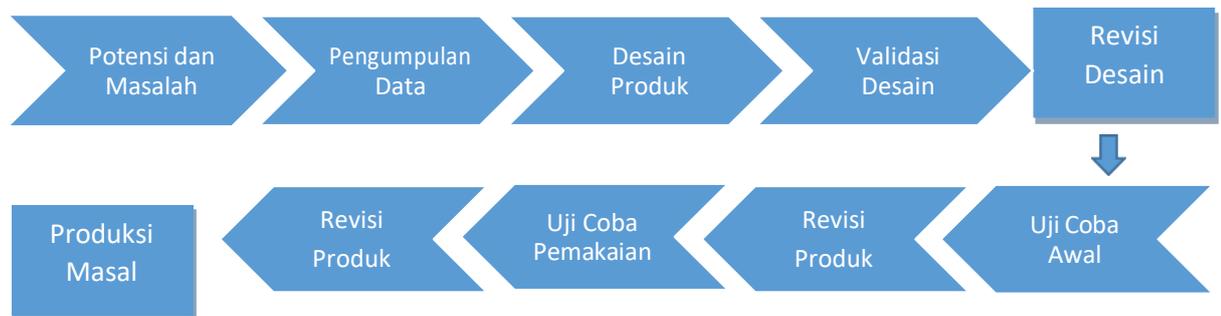
2. Keterbatasan Dana

Adapun faktor yang menjadi alasan peneliti melakukan penyederhanaan dalam penelitian ini adalah keterbatasan dana penelitian. Mengingat apabila melakukan penelitian dengan sepuluh tahapan maka akan memerlukan biaya yang tidak sedikit. Maka dari itu, penelitian melakukan penyederhanaan agar dapat selesai dengan biaya yang lebih terjangkau.

3. Kondisi Pandemi Covid-19

Karena peneliti saat melakukan penelitian berlangsung pada masa pandemi Covid-19, sehingga hal ini menjadi pertimbangan dalam proses penyederhanaan menjadi empat tahap saja, karena kondisi yang sangat rawan untuk melakukan kegiatan diluar rumah dan untuk mengurangi resiko penularan Covid -19.

Berikut adalah sepuluh tahapan penelitian dan pengembangan milik *Borg and Gall* (Sugiyono, 2019) :



Gambar 3.1 tahapan Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg and Gall

Namun berdasarkan Model tahapan *Borg and Gall* dalam penelitian ini hanya dilakukan menjadi empat tahapan, berikut adalah tahapan yang dilakukan, antara lain sebagai berikut :



Gambar 3.2 Tahapan Dalam Penelitian Ini

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan jika berasal dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan sesuatu yang apabila di kembangkan akan mengsalikan nilai tambah, sedangkan masalah merupakan penyimpangan dimana apa yang terjadi tidak atau belum sesuai dengan yang diharapkan.

Data potensi dan masalah tidak selalu dicari atau diteliti sendiri, seorang peneliti dapat mengambil dari hasil penelitian orang lain.

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang di temui di KB PKK Baye yaitu kurang berkembangnya kognitif dalam mengenal bilangan sederhana 1 – 10, kemudian merangkumnya.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah sudah ditemukan, maka selanjutnya harus dikumpulkan semua informasi agar dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang dapat digunakan sebagai solusi dari masalah yang ada seperti apakah sebelumnya sudah ada produk ini? Dan bila digunakan dalam pembelajaran apakah efektif ?

3. Desain Produk

Desain produk merupakan rancangan hasil dari produk yang akan di kembangkan. Desain produk dapat diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan acuan untuk memahami atau membuatnya. Peneliti pada tahap ini akan menganalisis fungsi dari media yang akan dibuat hingga mencari ide untuk mendesain dan mengembangkan media yang hendak dibuat jika dalam penelitian ini akan di buat HIKORI (Hitung Ikon Kediri).

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang akan digunakan dengan cara kerja yang baru lebih efektif atau tidak dari produk yang dikembangkan atau

produk yang sudah ada dan dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar. Validasi desain merupakan penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan pemikiran rasional belum fakta di lapangan.

C. Validitas Produk

Validitas merupakan penentuan sebuah kelayakan produk. Dalam mengembangkan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini dibutuhkan evaluasi atau penilaian dalam mengembangkan kognitif anak dalam mengenal bilangan sederhana dan sebagai pengenalan ikon (ciri khas) dan budaya lokal setempat yaitu Kediri dengan tujuan agar media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan. Para ahli atau validasi ahli melakukan pertimbangan dalam evaluasi pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk menilai atau mengukur kelayakan produk berupa Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) menurut (Sugiyono, 2019), suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen benar – benar mengukur aspek atau segi yang hendak di ukur. Untuk itu, dalam mengembangkan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) atau ciri khas Kediri dibutuhkan evaluasi atau penilaian agar media ini nantinya layak di gunakan. Evaluasi Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli dengan menggunakan lembar angket penilaian

Lembar angket penilaian untuk para ahli media dan ahli materi disini dibuat dengan mengacu pada Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan dicapai pada rentang usia tertentu.

Tabel 3.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3 – 4 Tahun pada Aspek Kognitif

Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3- 4 Tahun
Aspek Kognitif	Mengenal bilangan sederhana 1 – 10

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

1. Lembar angket penilaian produk untuk ahli materi (PAUD)

Penilaian produk untuk ahli materi (PAUD) dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- a) Dr. Dema Yulianto, M.Psi.
- b) Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Lembar angket penilaian untuk ahli materi (PAUD) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Lembar Penilaian untuk Ahli Materi (PAUD)

Aspek	No .	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Materi	1	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					
	2	Ketepatan materi dengan Indikator					
	3	Ketepatan materi yang sesuai tujuan pembelajaran mengenalkan bilangan sederhana 1 - 10					
	4	Ketepatan dalam menyajikan materi yang ada pada media					
	5	Ketepatan ukuran media					
	6	Kemenarikan ikon atau gambar pada media					
	7	Kemenarikan dalam menyajikan angka 1 – 10 pada media					
	8	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak					
	9	Media mampu membantu anak belajar kemampuan mengenal bilangan sederhana melalui media					
	10	Penyajian materi dapat meningkatkan pengenalan dan hafalan simbol-simbol angka					
	11	Interaktifitas peserta didik dengan media					
	12	Kemudahan peserta didik dalam mengenal ikon atau gambar pada media					
	13	Kemudahan peserta didik dalam menggunakan media					
	14	Kemudahan dalam mengenal angka pada media					
Jumlah Penilaian							

Keterangan skala penilaian:

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

2. Lembar angket penilaian produk untuk ahli media (PAUD)

Penilaian produk untuk ahli media (PAUD) dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- 1) Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
- 2) Widi Wulansari, M.Pd.

Lembar angket penilaian untuk ahli media (PAUD) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Lembar Penilaian untuk Ahli Media (PAUD)

Aspek	No	Indikator	Skala penilaian				
			1	2	3	4	5
Fisik	1	Keamanan bahan yang digunakan					
	2	Ketepatan ukuran HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk anak					
	3	Kemenarikan ikon atau gambar ciri khas Kediri					
	4	Ketepatan gambar dengan materi dan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun					
Warna	5	Ketepatan warna dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun					
	6	Ketepatan komposisi warna, dan gambar					
Tulisan	7	Ketepatan ukuran lambang bilangan dengan anak usia 3 – 4 tahun					
	8	Ketepatan ukuran ikon atau gambar ciri khas Kediri untuk anak usia 3 – 4 tahun					
	9	Ketepatan ukuran ikon atau gambar ciri khas Kediri dengan lambang bilangan					

Penggunaan	10	Ketepatan pembelajaran menggunakan Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun					
	11	Kemudahan penggunaan media untuk anak usia 3 – 4 tahun					
Jumlah Penilaian							

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 4 = Baik

2 = Kurang 5 = Sangat Baik

3 = Cukup

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yakni berupa Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut dalam(Hendryadi, 2017)

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

lo = Angka penilaian validator yang terendah

c = Angka penilaian validator yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Banyaknya validator

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

No	Skor/Nilai	Keterangan
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Skor yang diisikan oleh para ahli ke dalam instrumen penilaian (berupa angket penilaian) adalah antara 1-5 untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Skor yang didapat tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dikembangkan. Adapun produk atau media dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 (Retnawati, 2016).

Tabel 3.5**Kriteria Penilaian Kelayakan**

Nilai	Keterangan
$V = < 0,5$	Tidak Valid
$V = > 0,5$	Valid

Berdasarkan tabel di atas, produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian untuk media, apabila pembelajaran ini telah memenuhi syarat

kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi pada Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk anak Kelompok Bermain (usia 3-4 tahun) dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 - 10 dikategorikan valid (layak) atau tidak valid (tidak layak).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB PKK Baye Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Dari hasil penelitian dan juga pengembangan mendapatkan hasil berupa produk HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yaitu pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10 menggunakan bentuk ciri khas Kediri. Penelitian pengembangan yang dilakukan ini melalui empat tahap yaitu Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, dan Validasi Produk, dengan penjabaran sebagai berikut :

1. Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan di KB PKK Baye yang berada di Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan dikarenakan masih rendahnya kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 sampai 10 dan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan tersebut dengan menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Berdasarkan hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal bilangan sederhana 1 sampai 10 sudah dilakukan pada anak, namun penggunaan media yang kurang menarik menjadikan anak kurang tertarik dan kurang bersemangat. Pembelajaran pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10 disini hanya menggunakan kertas yang diberi angka, dan menebali bilangan sederhana pada buku kotak.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menentukan solusi dari masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dirasa lebih menarik dan juga dapat meningkatkan pada pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10.

2. Pengumpulan Data

Analisis data berupa observasi di lapangan agar mengetahui kebutuhan yang diperlukan anak dan juga menganalisis kurikulum, menunjukkan bahwa anak memerlukan media pembelajaran berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yaitu sebuah papan flannel yang memiliki gambar ciri khas Kediri yang menarik, dimana terdapat angka dan juga sepasang panah yang akan dihubungkan pada angka dengan jumlah ciri khas Kediri sesuai jumlahnya.

3. Desain Produk

Tahap desain disini meliputi isi bahan materi dengan tindakan yang dijabarkan sebagai berikut :

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berdiskusi bersama guru KB PKK Baye terkait tema “Tanah Airku”
 - 1) Menentukan komposisi warna pada media
 - 2) Menentukan gambar ciri khas Kediri apa saja yang terdapat pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
- b. Pelaksanaan pengembangan produk.

Pelaksanaan pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) telah melau langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Merancang desain awal HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
- 2) Menentukan isi pengembangan HIKORI (Hitung Ikon Kediri), berdiskusi dengan guru KB PKK Baye terkait rencana kegiatan harian yang bertema “kebutuhanku”
 - a) Menentukan komposisi warna pada media
 - b) Menentukan gambar dan angka
 - c) Menentukan ukuran ikon (gambar ciri khas Kediri)
- 3) Penyajian materi ini tidak hanya tentang pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10 tetapi ditambah dengan pengenalan budaya lokal, dengan menggunakan gambar ciri khas Kediri dimana penelitian ini disesuaikan dengan tema sehingga apabila media ini digunakan tetap sesuai dengan tema pembelajaran. Materi yang dipilih sudah divalidasi dan disetujui oleh ahli materi dan sesuai untuk diajarkan di Kelompok Bermain.
- 4) Menentukan desain media permainan yang bermanfaat berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Dengan papan, angka 1 sampai 10 yang dapat dilepas pasang, juga gambar ciri khas Kediri yang dapat dilepas pasang juga.
- 5) Menentukan bahan apa yang digunakan dalam pembuatan produk dan juga penggunaan
- 6) Mulai membuat media permainan edukatif HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

4. Validasi Produk

Produk awal berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri) kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang berjumlah empat orang dengan masing – masing Ahli Materi I dan Ahli Materi II, kemudian Ahli Media I dan Ahli Media II.

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yang apabila tidak sesuai maka akan direvisi.

a. Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

1) Data hasil penilaian Ahli Materi

Tabel 4.1 Data hasil penilaian Ahli Materi

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c- 1)	V	Ket.
	I	II						
Butir1	5	5	4	4	8	8	1	VALID
Butir2	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir3	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir4	5	5	4	4	8	8	1	VALID
Butir5	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID
Butir6	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir7	5	4	4	3	7	8	0.875	VALID
Butir8	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID
Butir9	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir10	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID

Setelah dilakukan validasi oleh materi maka selanjutnya hasil validasi dihitung menggunakan rumus aiken dari excel maka diperoleh hasil valid dari setiap butir dan dengan rata – rata nilai 0.85 dimana diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan keterangan valid atau bisa dikatakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini layak dengan sedikit revisi.

a. Komentar dan Saran Ahli Materi

Dapat digunakan dan perbaiki rancangan pembelajaran dengan memasukkan budaya lokal Kediri

2) Data Hasil Penilaian Ahli Media

a) Hasil penilaian oleh ahli media

Tabel 4.2 data hasil penilaian ahli media

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c- 1)	V	Ket.
	I	II						
Butir1	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir2	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
Butir3	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID
Butir4	3	3	2	2	4	8	0.5	VALID
Butir5	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
Butir6	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
Butir7	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
Butir8	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c- 1)	V	Ket.
	I	II						
Butir9	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID
Butir10	5	4	4	3	7	8	0.875	VALID
Butir11	3	3	2	2	4	8	0.5	VALID

Setelah dilakukan validasi oleh media maka selanjutnya hasil validasi dihitung menggunakan rumus aiken dari excel maka diperoleh hasil valid dari setiap butir dan dengan rata – rata nilai 0.65 dimana diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan keterangan valid atau bisa dikatakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini layak dengan sedikit revisi

a) Komentar dan saran ahli media

Sebaiknya menggunakan bahan yang lebih awet dan aman bagi anak, agar dapat digunakan terus menerus tanpa harus melakukan perbaikan ketika setiap kali akan dipakai, serta perlu tempat untuk menyimpan media tersebut.

Untuk perbaikan media yang telah dibuat, untuk background papan sebaiknya warna gelap saja, supaya gambarnya terlihat jelas, dan gambar patung totok kerot bisa diganti dengan patung panji.

b) Revisi Produk

Background dapat diganti warna gelap supaya gambar terlihat lebih jelas.

B. Pembahasan

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran sebagai pengganti buku, media dapat berupa film, video, slide dan juga alat permainan edukatif. Media pembelajaran adalah media yang paling efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Media juga merupakan alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam kelas maupun di luar kelas, media juga merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi dilingkungan siswa yang diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik saat belajar (Nurhafizah, 2018).

Dalam penelitian pengembangan ini berhasil mendapatkan produk yaitu HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yang cukup layak digunakan pada anak usia dini 3 – 4 tahun di KB PKK Baye khususnya untuk membantu mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dengan memaskukkan unsur budaya lokal yaitu gambar ciri khas Kediri mengingat lokasi lembaga tersebut berada di Kediri. HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dibuat peneliti menggunakan papan yang dilapisi flannel, kemudian terdapat kolom di dalam papan tersebut untuk menempelkan angka dan gambar ciri khas Kediri.

Berdasarkan masukan dari para ahli media dan ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini, HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dapat dijadikan sebagai media untuk belajar mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun. Pemanfaatan unsur budaya lokal pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dipandang sebagai hal yang positif oleh para validator tersebut dan sebaiknya memilih gambar – gambar ciri khas Kediri yang dipandang paling terkenal. Alat permainan edukatif berbasis budaya lokal dapat memperkenalkan budaya dan keunggulan di daerahnya. Selain itu, alat permainan edukatif berbasis budaya lokal juga dapat menanamkan kecintaan anak terhadap budaya didaerahnya sebagai akar budaya bangsa (Euis Karwati, 2014).

Pemilihan ikon atau ciri khas bertema budaya lokal yang familiar dapat membuat anak lebih bersemangat saat menggunakan media, namun tidak jarang juga anak tidak tahu apa saja budaya lokal yang ada disekitar mereka. Sehingga ketika kemudian hari media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) digunakan dan terdapat anak yang belum mengenal gambar apa yang terdapat pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri), maka disini dapat diselikan bercerita mengenai gambar ciri khas Kediri. Cerita yang di sampaikan kepada anak harus mudah dicerna dan menarik serta bermanfaat dimana di dalam cerita tersebut mengandung nilai – nilai kehidupan (Rahmawati, 2012).

Bahan yang digunakan untuk media pada anak usia dini diharapkan awet dan aman bagi anak. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran

perlu dipilih dengan tepat sehingga sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan peserta didik. Karena pertimbangan memilih media harus tepat sesuai kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak, ada faktor lain yang perlu dipertimbangkan seperti keamanan bahan, keawetan bahan, kejelasan ketika sudah menjadi media, dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan atau tidak (Badru Zaman, 2010).

Kelayakan produk diperoleh dari data penilaian responden dua ahli materi, dan dua ahli media. Validasi ahli materi dan juga ahli media mendapatkan hasil valid atau layak untuk digunakan. Pada tahap ini, ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) cukup layak digunakan dengan sedikit revisi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dapat digunakan pada kelompok bermain anak usia 3 – 4 tahun. Hal ini terbukti dari hasil penilaian dari para validator yang menunjukkan bahwa media ini layak (valid) digunakan untuk anak usia 3 – 4 tahun.

B. Saran

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

1. Bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menyempurnakan lagi media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) karena media ini masih dapat terus digali manfaatnya bagi aspek – aspek perkembangan anak usia dini. Karena media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dinyatakan valid (layak) oleh para validator.
2. Bagi para pendidik anak usia 3 – 4 tahun untuk memanfaatkan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dalam kegiatan belajar mengenal bilangan sederhana 1 – 10.

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.
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK*, VI(2), 45–54.
- Azkiyah, N. M. (2019). *Pengaruh media flipchart terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok a di taman kanak-kanak walisongo sawohan buduran sidoarjo.*
- Badru Zaman, M. P. H. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media.*
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96.
- Erlina. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
- Euis Karwati. (2014). Pengembangan pembe. *Eduhumaniora*, 6.
- Falahudin, I., & Widyaiswara. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160>

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini+GUSLINDA&ots=3WDPErSDiI&sig=gqn01i76M5BBkJ2ZCWFmcVVgLPa&redir_esc=y#v=onepage&q=Media Pembelajaran Anak Usia Dini GUSLINDA&f=false
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Haryani, C. (2014). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Indrawati. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age*. 1–19.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLFsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEKf4FJ8At0XT
- Lestari, Yuli Pudji, dan M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di TK Kusuma Putra Surabaya. 8, 1–7.
- Lestaringrum, A. (2015). Pemanfaatan media biji-bijian sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini. *Jurnal EFEKTOR*.

- Lubis, A. H. R., & Mawani, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Pohon Hitung di Taman Kanak - Kanak Islam Mutiara Sawangan - Depok. *Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 6(1), 44–46.
- 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>
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29>
- Nur Latifah, Arie Supriyatno, K. L., & Program. (2011). Meningkatkan Kemampuan Mengenal ilangan Melalui Media Pohon Hitung Flanel Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun. *Phys. Rev. E*, 24.
- Nurhafizah. (2018). *Jurnal Pendidikan : Early Childhood Nurhafizah Pendidikan merupakan proses*. 2(2), 1–10.
- Rahmawati, Y. (2012). *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*.
- Ratnasari Dwi Ade Chandra. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 32–45.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.
- Salmiati, & Nurbaity. (2016). *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)*. III(1), 43–52.
- Silvi Putri Anggraini. (2020). Pengaruh Media Card Table Terhadap Kemampuan

Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1–16. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35839>

Siwi Widiastuti. (2015). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>

Sri Wahyuni, S, Muhammad Ali, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4 - 5 Tahun Di TK. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–12.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua Ceta). ALFABETA,cv.

Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>

Umaternate, W., Haryati, H., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Cahaya Paud*.

Wati, A., Pudjawan, K., & Ambara, D. P. (2015). Penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak Kelompok B1. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–10.

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemilit@unpkediri.ac.id; lemilit.unpkediri@gmail.com

13 Desember 2021

Nomor : 20157.07/LPPM.UN PGRI Kd/I/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

Kepada Yth. Kaprodi PG - PAUD
di : Universitas Nusantara PGRI Kediri

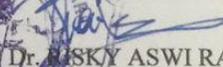
Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : Yeny Kartika Maharani
NPM : 18.1.01.11.0014
FAK - PRODI : FKIP-PGPAUD
Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI (HITUNG IKON KEDIRI) BERBASIS BUDAYA LOKAL
UNTUK MENGENAL BILANGAN SEDERHANA 1 - 10**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

Tembusan :
1. Kaprodi
2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

a.n. Ketua
Sekretaris LPPM,

Dr. RISKY ASWI RAMADHANI, M.Kom
NIDN. 0708049001



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



**LEMBAR VALIDASI
AHLI INSTRUMEN MATERI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

Unit kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

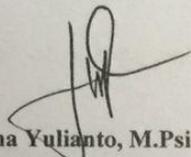
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa intrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10", atas nama :

No	Nama	NPM/NIDN	Status/ Prodi	Lembaga
1	Yeny Kartika Maharani	18.1.01.11.0014	Mahasiswa S1 PG- PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator


Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS BUDAYA
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN
SEDERHANA 1 – 10
AHLI MATERI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10
Sasaran	: Anak Kelompok Bermain Usia 3 – 4 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
Pengembang	: Yeny Kartika Maharani
Nama Validator	: Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak / Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak / Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu .
Skala Penilaian : Nilai 5 = sangat baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak / Ibu Ahli Media untuk Mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar					√
2	Ketepatan materi yang sesuai tujuan pembelajaran mengenalkan bilangan sederhana 1 – 10				√	
3	Ketepatan dalam penyajian materi oleh guru menyesuaikan Kompetensi Dasar				√	
4	Penyajian materi oleh guru dapat meningkatkan pengenalan dan hafalan simbol-simbol angka					√
5	Ketepatan rancangan pembelajaran mengenal bilangan 1 – 10 sesuai dengan usia anak				√	
6	Ketepatan rancangan pembelajaran dengan aktivitas bermain				√	
7	Ketepatan rancangan pembelajaran menggunakan media HIKORI					√
8	Ketepatan rancangan pembelajaran memasukkan budaya lokal Kediri				√	
9	Penguasaan materi pada peserta didik sesuai dengan media dan aktivitas bermain				√	
10	Ketepatan rancangan penilaian menggunakan media HIKORI				√	
Jumlah skor						

C. Hasil Validasi

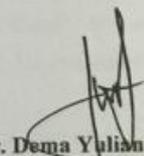
Berilah tanda ceklist (√) penilaian Hasil Validasi di bawah ini :

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Kurang layak digunakan |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> | Cukup layak digunakan | | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Dapat digunakan dan perbaiki rancangan pembelajaran dengan memasukkan budaya lokal di Kediri

Validator


Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS BUDAYA
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN
SEDERHANA 1 – 10
AHLI MATERI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10
Sasaran	: Anak Kelompok Bermain Usia 3 – 4 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
Pengembang	: Yeny Kartika Maharani
Nama Validator	: Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak / Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak / Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu .
Skala Penilaian : Nilai 5 = sangat baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak / Ibu Ahli Media untuk Mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**LEMBAR VALIDASI
AHLI INSTRUMEN MATERI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Unit kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

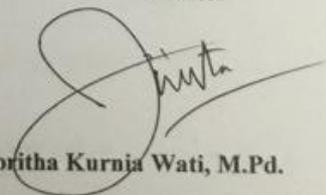
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10", atas nama :

No	Nama	NPM/NIDN	Status/ Prodi	Lembaga
1	Yeny Kartika Maharani	18.1.01.11.0014	Mahasiswa S1 PG- PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator


Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar					✓
2	Ketepatan materi yang sesuai tujuan pembelajaran mengenalkan bilangan sederhana 1 – 10				✓	
3	Ketepatan dalam penyajian materi oleh guru menyesuaikan Kompetensi Dasar				✓	
4	Penyajian materi oleh guru dapat meningkatkan pengenalan dan hafalan simbol-simbol angka					✓
5	Ketepatan rancangan pembelajaran mengenal bilangan 1 – 10 sesuai dengan usia anak					✓
6	Ketepatan rancangan pembelajaran dengan aktivitas bermain				✓	
7	Ketepatan rancangan pembelajaran menggunakan media HIKORI				✓	
8	Ketepatan rancangan pembelajaran memasukkan budaya lokal Kediri					✓
9	Penguasaan materi pada peserta didik sesuai dengan media dan aktivitas bermain				✓	
10	Ketepatan rancangan penilaian menggunakan media HIKORI					✓
Jumlah skor						

C. Hasil Validasi

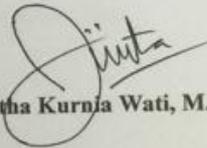
Berilah tanda ceklist (✓) penilaian Hasil Validasi di bawah ini :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> Kurang layak digunakan |
| <input checked="" type="checkbox"/> Layak digunakan | <input type="checkbox"/> Tidak layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> Cukup layak digunakan | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Media sesuai untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di KB, perlu dikembangkan dengan pemilihan gambar bertema budaya lokal yg lebih familiar di anak usia dini.

Validator


Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI
AHLI INSTRUMEN MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widi Wulansari, M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

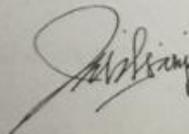
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10", atas nama :

No	Nama	NPM / NIDN	Status / Prodi	Lembaga
1	Yeny Kartika Maharani	18.1.01.11.0014	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak untuk mengukur variabel dalam penilaian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



Widi Wulansari, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA HIKORI BERBASIS
BUDAYA LOKAL UNTUK MENGENAL BILANGAN SEDERHANA 1 – 10
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10
Sasaran	: Anak Kelompok Bermain, Usia 3 – 4 Tahun
Materi Pokok	: Bermain Menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
Pengembang	: Yeny Kartika Maharani
Nama Validator	: Widi Wulansari, M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak / Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak / Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu .
Skala Penilaian : Nilai 5 = sangat baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak / Ibu Ahli Media untuk Mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
Fisik							
1	Keamanan bahan yang digunakan				√		
2	Keawetan bahan HIKORI (Hitung Ikon Kediri)		√				
3	Ketepatan ukuran HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk anak			√			
4	Kemenarikan ikon atau gambar ciri khas Kediri untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan 1 – 10				√		
Gambar							
5	Kejelasan dalam mengenali ikon atau gambar ciri khas Kediri			√			
6	Ketepatan gambar dengan materi mengenal bilangan 1 – 10 dan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun			√			
Warna							

7	Ketepatan kemenarikan media ditinjau dari komposisi warna			√		
8	Ketepatan kemenarikan komposisi warna, dan gambar dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun			√		
Tulisan						
9	Ketepatan ukuran lambang bilangan 1 - 10 dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun			√		
10	Ketepatan ukuran ikon atau gambar ciri khas Kediri untuk anak usia 3 – 4 tahun			√		
Penggunaan						
11	Ketepatan rancangan pembelajaran menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun			√		
12	Kemudahan penggunaan media untuk anak usia 3 – 4 tahun				√	
13	Ketepatan rancangan penilaian menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun			√		

C. Hasil Validasi

Berilah tanda ceklist (√) penilaian Hasil Validasi di bawah ini :

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Kurang layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Cukup layak digunakan | | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Sebaiknya menggunakan bahan yang lebih awet dan aman bagi anak, agar dapat digunakan terus menerus tanpa harus melakukan perbaikan ketika setiap kali akan dipakai, serta perlu tempat untuk menyimpan media tersebut.

Validator



Widi Wulansari, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI
AHLI INSTRUMEN MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

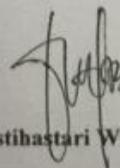
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10", atas nama :

No	Nama	NPM / NIDN	Status / Prodi	Lembaga
1	Yeny Kartika Maharani	18.1.01.11.0014	Mahasiswa SI PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak untuk mengukur variabel dalam penilaian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

30/2021
/12

B. Aspek Penilaian

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
Fisik							
1	Keamanan bahan yang digunakan				✓		
2	Keawetan bahan HIKORI (Hitung Ikon Kediri)			✓			Dapat menggunakan triplek.
3	Ketepatan ukuran HIKORI (Hitung Ikon Kediri) untuk anak				✓		
4	Kemenarikan ikon atau gambar ciri khas Kediri untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan 1 - 10			✓			Background dapat diganti warna gelap supaya gambar terlihat jelas.
Gambar							
5	Kejelasan dalam mengenali ikon atau gambar ciri khas Kediri		✓				Khususnya pada gambar patung TOTOK kerot, dapat diganti patung panji.
6	Ketepatan gambar dengan materi mengenal bilangan 1 - 10 dan karakteristik anak usia 3 - 4 tahun			✓			
Warna							

7	Ketepatan kemenarikan media ditinjau dari komposisi warna				✓		
8	Ketepatan kemenarikan komposisi warna, dan gambar dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun				✓		
Tulisan							
9	Ketepatan ukuran lambang bilangan 1 - 10 dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun				✓		
10	Ketepatan ukuran ikon atau gambar ciri khas Kediri untuk anak usia 3 – 4 tahun				✓		
Penggunaan							
11	Ketepatan rancangan pembelajaran menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun				✓		
12	Kemudahan penggunaan media untuk anak usia 3 – 4 tahun				✓		
13	Ketepatan rancangan penilaian menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan karakteristik anak usia 3 – 4 tahun				✓		

C. Hasil Validasi

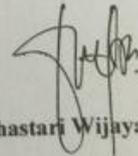
Berilah tanda ceklist (✓) penilaian Hasil Validasi di bawah ini :

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Kurang layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Cukup layak digunakan | | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Untuk perbaikan media yang telah dibuat, untuk background papan sebaiknya warna gelap saja, supaya gambar 2 nya terlihat jelas, dan gambar patung tokoh kerot bisa diganti ikon kediri yang lain.

Validator



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

30/2021
/12

