

**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 Lestarinigrum, 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 Dicka Febri Erlanda, 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 Angraini, 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

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-u9vHrAhVLFsSKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&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.
- Lestarinigrum, 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.