

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN PASAK
UNTUK MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Yulia Respita

NIM : 06141181621060

Program Studi Pendidikan Ilmu Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN PASAK
UNTUK MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

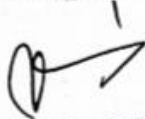
Yulia Respita

NIM : 06141181621060

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

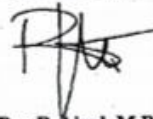
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP.195905261984032001**

Pembimbing 2,



**Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP.196006111987032001**

Koordinator Program Studi,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN PASAK
UNTUK MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI



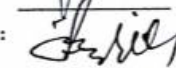
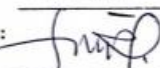
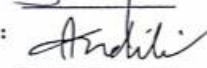
Oleh
Yulia Respita
NIM : 06141181621060

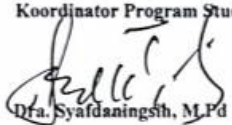
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 05 November 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd
3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M. Pd
4. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd
5. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

•
: 
: 
: 
: 
: 

Indralaya, November 2020
Mengetahui.
Koordinator Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Respita

NIM : 06141181621060

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian persyaratan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, November 2020

Yang membuat pernyataan,



Yulia Respita

NIM : 06141181621060

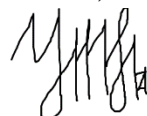
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Hasmalena, M.Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Dra. Syafdaningsih, MPd., dan Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa bidikmisi selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 05 November 2020

Penulis,



Yulia Respita

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, atas keberkahan, Rahmat dan Ridho Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan serta Sholawat beserta Salam kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Kedua orangtuaku tercinta aba (Zuli) dan ibu (Elvi Hermita). Aku sangat bangga dan bersyukur bisa menjadi putri kalian. Terimakasih banyak atas segala kasih sayang, dukungan, do'a dan cinta kasih yang tiada terhingga yang telah kalian berikan tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta. Kalian selalu menjadi penyemangat dan motivasiku. Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik bagi putrimu.
- ❖ Adikku (Merly Wahyu Nanda & Iin Tri Mulya Sari).
- ❖ Ahmad Aji Guntur Saputra, S.Kom terimakasih sudah memberikan semangat dan dukungan untuk ku baik materi tenaga dan pikiran serta doannya untukku.
- ❖ Dosen Pembimbing Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG.PAUD Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. dan bu Taruni Suningsih, M.Pd,. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuan selama saya menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PG.PAUD Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen penguji Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, terimakasih atas saran dan masukan yang diberikan dalam perbaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh Staf Karyawan/karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Terkhusus staf akademik PG.PAUD Bapak Khaidir,

Mbak Rizki Permata Aini, dan Kak Yasrico yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.

- ❖ Keluarga besar TK IT Robbani, TK al-Kautsar dan TK Annisa, terimakasih telah membantu dalam proses penelitian ini.
- ❖ Sahabat seperjuangan sekaligus keluargaku, Elza Pebrina S.Pd, Khoiria, S.Pd, Evita Sari, S.Pd, Irna Ratisa, S,Pd, dan Tita Febiany, S.Pd. terimakasih atas kebersamaan kita selama ini dan terimakasih sudah menjadi bagian semangat dalam skripsiku.
- ❖ Keluarga besar DIKTI, terima kasih sudah memberi bantuan materi selama menjalankan masa studi ini.
- ❖ Sahabat PG PAUD angkatan 2016
- ❖ Adik tingkat angkatan , 2017, 2018 , 2019
- ❖ Mbak Oktaria Pernatasari, S,kom, terimakasih atas semangat dan bantuannya selama ini.
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku.

Motto

- ❖ Hanya dua pilihan untuk memenangkan kehidupan yaitu keberniaan atau keikhlasan, jika tidak berani, ikhlaslah menerimanya. Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya.
- ❖ Jangat ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manis yang akan dipetik kelak ketika SUKSES!

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</u>	ii
<u>PERNYATAAN</u>	iii
<u>PRAKATA</u>	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
<u>DAFTAR ISI</u>	vii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiii
<u>ABSTRAK</u>	xiv
<u>BAB 1 PENDAHULUAN</u>	1
1.1 <u>Latar Belakang</u>	1
1.2 <u>Rumusan Masalah</u>	5
1.3 <u>Tujuan Penelitian</u>	5
1.4 <u>Manfaat Penelitian</u>	5
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	7
2.1 <u>Hakikat Alat Permainan Edukatif</u>	7
2.1.1 <u>Pengertian Permainan</u>	7
2.1.2 <u>Pengertian Alat Permainan Edukatif</u>	7
2.1.3 <u>Jenis-Jenis Permainan</u>	8
2.1.4 <u>Ciri-Ciri Alat Permainan Yang Baik</u>	9
2.1.5 <u>Karakteristik Alat Permainan Edukatif</u>	11
2.1.6 <u>Syarat Alat Permainan Edukatif Yang Baik</u>	13
2.1.7 <u>Tujuan Alat Permainan Edukatif</u>	13

<u>2.1.8 Manfaat Alat Permainan Edukatif</u>	14
<u>2.2 Papan Pasak</u>	14
<u>2.2.1 Pengertian Papan Pasak</u>	14
<u>2.2.2. Manfaat Alat Permainan Papan Pasak</u>	15
<u>2.3 Lambang Bilangan</u>	15
<u>2.3.1 Pengertian Bilangan</u>	15
<u>2.3.2 Pengertian Lambang Bilangan</u>	16
<u>2.3.3 Mengenal Lambang Bilangan</u>	16
<u>2.4 Karakteristik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun</u>	17
<u>2.5 Tahap Pembelajaran Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini</u>	17
<u>2.6 Kategori Nilai Hasil Observasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10</u>	18
<u>2.7 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget</u>	19
<u>2.8 Pengertian Anak Usia Dini</u>	20
<u>2.9 Penelitian Relevan</u>	21
<u>2.10 Kerangka Berfikir</u>	21
<u>2.10 Hakikat Penelitian Dan Pengembangan (<i>Research And Development</i>)</u>	22
<u>2.10.1 Pengertian Pengembangan</u>	22
<u>2.10.2 Pengertian Penelitian Dan Pengembangan (<i>Research And Development</i>)</u>	23
<u>2.10.3 Model Pengembangan Produk <i>Rowntree</i></u>	23
<u>2.10.4 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer</u>	24
<u>2.11 Kriteria Keberhasilan Penggunaan Alat Permainan Papan Pasak</u>	25
<u>2.11. 1 Validitas Isi</u>	25
<u>2.11.2 Validitas Konstruk</u>	25

2.11.3 <u>Definisi Praktis</u>	26
2.12 <u>Teknik Pengumpulan Data</u>	26
2.12.1 <u>Walkthrough</u>	26
2.12.2 <u>Observasi</u>	27
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	29
3.1 <u>Jenis penelitian</u>	29
3.2 <u>Jenis Data</u>	29
3.3 <u>Lokasi Penelitian</u>	29
3.4 <u>Prosedur Penelitian</u>	30
3.4.1 <u>Perencanaan (<i>planning</i>)</u>	30
3.4.2 <u>Pengembangan (<i>depelopment</i>)</u>	30
3.4.3 <u>Produksi <i>Prototipe</i></u>	31
3.4.4 <u>Evaluasi (<i>evaluation</i>)</u>	31
3.5 <u>Teknik Pengumpulan Data</u>	32
3.5.1 <u>Walkthrough</u>	32
3.5.2 <u>Observasi</u>	34
3.6 <u>Teknik Analisis Data</u>	35
3.6.1 <u>Analisis Data <i>Walkhtrough</i></u>	35
3.6.2 <u>Analisis Data Observasi</u>	37
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	40
4.1 <u>Hasil Penelitian</u>	40
4.1.1 <u>Hasil Tahapan Perencanaan</u>	40
4.1.2 <u>Hasil Tahapan Pengembangan</u>	41
4.1.3 <u>Produksi <i>Prototipe</i></u>	42
4.1.4 <u>Hasil Tahap Evaluasi</u>	42

<u>4.2 Pembahasan</u>	48
4.3 Keterbatasan Penelitian	54
<u>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</u>	55
<u>5.1 Simpulan</u>	55
<u>5.2 Saran</u>	56
<u>DAFTAR RUJUKAN</u>	58
<u>LAMPIRAN</u>	63

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 1</u> Kategori Nilai Hasil Observasi.....	18
<u>Tabel 2</u> Kisi-kisi instrumen validasi content/ materi	33
<u>Tabel 3</u> Kisi-kisi instrumen validasi produk.....	33
<u>Tabel 4</u> Kisi-kisi instrumen mengenal lambang bilangan observasi anak	34
<u>Tabel 5</u> Kisi-kisi instrumen praktis observasi anak.....	35
<u>Tabel 6</u> Kategori validitas.....	36
<u>Tabel 7</u> Kategori valid produk permainan papan pasak.....	37
<u>Tabel 8</u> Kategori praktis	38
<u>Tabel 9</u> Hasil implementasi anak pada tahap One To One Evaluation	45
<u>Tabel 10</u> Hasil Implementasi Anak Pada Tahap Small Group.....	46

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1 Peneliti mengamati video anak bermain papan pasak yang dikirimkan oleh wali murid untuk tahap one-to-one evaluation.....</u>	45
<u>Gambar 2&3 Anak bermain alat permainan papan pasak pada tahap one-to-one evaluation.....</u>	46

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran 1 Lembar Wawancara</u>	64
<u>Lampiran 2 Hasil Evaluasi Validasi Materi dan Media</u>	66
<u>Lampiran 3 Lampiran Observasi</u>	74
<u>Lampiran 4 Gambar menghubungi orang tua anak</u>	80
<u>Lampiran 5 gambar Observasi Peserta Didik</u>	81
<u>Lampiran 6 Akte Kelahiran Anak</u>	82
<u>Lampiran 7 Surat Pernyataan Orang Tua</u>	88
<u>Lampiran 8 Bukti Perbaikan Seminar Proposal</u>	94
<u>Lampiran 9 Usul Judul Skripsi</u>	97
<u>Lampiran 10 SK Pembimbing</u>	98
<u>Lampiran 11 Kartu Bimbingan Pembimbing 1</u>	100
<u>Lampiran 12 Kartu Bimbingan Pembimbing 2</u>	102
<u>Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Dari Dekan</u>	104
<u>Lampiran 14 Bukti Cek Plagiat</u>	105
<u>Lampiran 15 Bukti Submit Jurnal</u>	106

**Pengembangan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang
Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak**

Oleh :

Yulia Respita

Nim : 06141181621060

Pembimbing : (1) Dra. Hasmalena, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan papan pasak untuk mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang teruji secara valid dan praktis. Keunggulan alat permainan Papan Pasak yaitu dengan pasak-pasaknya yang berbentuk angka sehingga anak bisa mengeksplorasi bagaimana bentuk-bentuk angka 1 – 10 dengan meraba pasak-pasak angka. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Rowntree* (*planning, development, dan evaluation*). Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif *Tessmer* dengan empat tahap, yaitu *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, dan small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough*, dan observasi. Hasil dari validasi materi mendapat nilai sebesar 94% dengan kategori sangat valid dan validasi media mendapatkan nilai sebesar 83% dengan kategori sangat valid, berdasarkan analisis penilaian validator materi dan media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan pada tahap *one-to-one evaluation* mendapatkan nilai 84% kategori sangat praktis dan tahap *small group evaluation* dengan nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan papan pasak dinyatakan valid dan praktis serta layak untuk digunakan sebagai alat permainan untuk mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

Kata kunci : Alat permainan, papan pasak, Lambang bilangan

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd

Nip. 195905261984032001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd

Nip. 196112251988032001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syahlaningsih, M.Pd

Nip. 195908151986092001

**Development of a Stake Board Game Tool to Recognize Number Symbols
in Group B Children in Kindergarten**

By:

Yulia Respita

Nim : 06141181621060

Preceptor : (1) Dra. Hasmalena M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Early Childhood Education

ABSTRACT

This study aims to develop a peg board game tool to recognize number symbols in group B children in Kindergarten which has been tested validly and practically. The advantage of the Peg Board game tool is that it uses the pins in the form of numbers so that children can explore how the figures of 1-10 are by feeling the number pins. The research was conducted using the Rowntree development model (planning, development, and evaluation). The evaluation stage uses Tessmer's formative evaluation with four stages, namely self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The technique of collecting data uses a walkthrough and observation. The results of the material validation got a score of 94% with the very valid category and the media validation got a value of 83% with the very valid category, based on the analysis of the material and media validator assessment got an average value of 89 with the very valid category. Practicality in the one-to-one evaluation stage got a value of 84% in the very practical category and the small group evaluation stage with a value of 91% in the very practical category. So it can be concluded that the peg board game tool is declared valid and practical and appropriate to be used as a game tool to recognize number symbols in group B children in Kindergarten.

Keywords: Game tools, peg board, number symbols

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd

Nip. 195905261984032001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd

Nip. 196112251988032001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syafudiningsih, M.Pd

Nip. 195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, menurut Fadillah (2017:56) Alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak sedangkan edukatif mempunyai arti nilai-nilai Pendidikan. Jika dipadukan antara alat permainan edukatif maka ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak atau jika dalam istilah yang lain alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar melalui aktivitas bermain.

Alat permainan edukatif mempunyai banyak jenis dan bentuk yang mempunyai manfaat untuk membantu perkembangan anak salah satunya yaitu alat permainan edukatif papan pasak yaitu alat permainan yang terbuat dari kayu dan mempunyai pasak-pasak dapat di bongkar pasang serta dapat membantu perkembangan anak, cara memainkan papan pasak ini anak akan memasukkan pasak-pasak yang ada kedalam lubang yang ada dan sesuai.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan, antara lain kognitif, sosial emosional, fisik motorik, Bahasa, moral dan agama, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting untuk dikembangkan karena kognitif pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak, sehingga anak sehingga anak memiliki pondasi agar dapat berfikir kritis, logis dan matematis. Memberikan stimulasi atau rangsangan kognitif pada anak dilakukan dengan tujuan untuk mengoptimalkan kecerdasan majemuk (*multiple intellengence*) anak.

Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir, menggunakan angka, menghitung, menemukan sebab akibat dan menemukan klasifikasi. Dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini diharapkan dengan menggunakan berbagai media dan alat permainan yang dapat mengenalkan lambang bilangan pada anak dengan mudah dan menyenangkan serta anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan namun pada kenyataannya pengenalan lambang bilangan pada anak kebanyakan hanya menggunakan satu media, dan hanya berdasarkan lambang bilangan yang di tempel di dinding atau hanya dengan menggunakan lembar kegiatan yang ada dibuku

sehingga pengenalan lambang bilangan pada anak tidak terlalu optimal dan tidak menyenangkan bagi anak.

Studi pendahuluan, dilakukan observasi wawancara serta analisis kebutuhan pada tiga sekolah, yaitu, TK Annisa, dan TK Al-Kautsar, dan TK IT Robbani Indralaya. Disini dilakukan wawancara dengan beberapa pertanyaan yaitu kurikulum apa yang di pakai sekolah, apakah sekolah sudah menggunakan media dan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, bagaimana reaksi anak menggunakan alat permainan tersebut saat pembelajaran, dan apakah di perlukan pembaruan alat permainan untuk mengenal lambang bilangan pada anak. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dapat dilihat bahwa disekolah-sekolah tersebut belum menggunakan alat permainan yang dapat membantu anak untuk lebih tertarik pada pembelajaran yang dilakukan dan untuk mengenal lambang bilangan pada anak, pada sekolah -sekolah tersebut dapat dilihat saat pembelajaran anak-anak ada yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, ada yang ngobrol dan bermain dengan temannya kemudian ada yang diam dan terlihat lesu dalam proses pembelajaran.

Kemudian pada tanggal 27 September 2019 peneliti melakukan wawancara pada TK Annisa. Disini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah yang bernama Karima Tunnisa, S.Pd, pada saat wawancara dilakukan ibu karima mengatakan bahwa sekolah ini dalam proses pembelajaran hanya menggunakan menggunakan balok-balok kayu dan melalui lkpd yang dibuat guru serta untuk lambang bilangan itu sendiri diajarkan dengan bantuan gambar lambang bilangan yang di tempel di dinding kelas, dan kepala sekolah TK Anisa mengatakan bahwa jika ada pembaruan alat permainan untuk mengenal lambang bilangan itu sangat diperlukan selain membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak juga dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan membuat anak senang dan semangat untuk belajar. Disini peneliti menawarkan produk alat permainan papan pasak untuk mengenal lambang bilangan sekolah merespon dengan baik dan menyatakan bahwa mereka memerlukan atau membutuhkan alat permainan papan pasak untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di taman kanak-kanak yang ingin peneliti kembangkan dan mau menerima produk yan akan dikembang peneliti.

Selanjutnya pada tanggal 26 September 2019 peneliti melakukan wawancara di TK Islam Al-Kautsar dengan kepala sekolah yang bernama ibu Prastiwi, S.Pd. ketika wawancara dilakukan kepala sekolah menyatakan bahwa di sekolah ini sudah menggunakan media seperti kartu angka dan alat permainan balok dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan, reaksi anak menggunakan alat permainan dalam pembelajaran anak lebih senang dan lebih mudah

memahami pembelajaran, dan mengatakan jika ada inovasi pembaruan alat permainan untuk mengenal lambang bilangan itu sangat bagus dan sangat di perlukan karena akan membuat anak lebih senang dan semangat untuk belajar dengan demikian anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Disini peneliti menawarkan produk alat permainan papan pasak untuk mengenal lambang bilangan dan sekolah merespon dengan sangat baik dan menyatakan bahwa sangat memerlukan atau membutuhkan alat permainan papan pasak untuk mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di taman kanak-kanak yang ingin peneliti kembangkan dan mau menerima produk yang akan dikembangkan peneliti

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 18 Oktober 2019 di TK IT Robbani. Disini peneliti mewawancarai kepala sekolah yang bernama Ani Oktar Yansi, S.Pd.I pada saat wawancara kepala sekolah mengatakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran sederhana seperti pohon angka dan kartu angka dan alat permainan seperti puzzle dan balok kayu dan dalam pembelajaran belum menggunakan alat permainan untuk mengenalkan lambang bilangan dan hanya menggunakan gambar lambang bilangan yang ditempelkan di dinding kelas, dan kepala sekolah TK IT Robbani menyatakan jika ada pembaruan alat permainan untuk mengenal lambang bilangan itu sangat diperlukan selain untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan juga akan membuat anak senang dalam belajar dan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran tidak akan membuat anak bosan dalam pembelajaran dan di sini peneliti menawarkan produk alat permainan papan pasak untuk mengenal lambang bilangan sekolah ini merespon sangat baik dan menyatakan bahwa mereka memerlukan atau membutuhkan alat permainan papan pasak untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di taman kanak-kanak yang ingin peneliti kembangkan dan mau menerima produk yang akan dikembangkan peneliti.

Hasil penelitian yang dilakukan Rianti (2016) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka Pada Anak Usia Dini". Yang menyimpulkan bahwa berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dapat disimpulkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tata angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui alat permainan tata angka. Hasil observasi pada pra tindakan menunjukkan bahwa anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan ada 3 orang atau 18,75%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 7 orang atau 43,75% dan selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang atau 81,25% .

Berdasarkan paparan hasil observasi, penelitian yang relevan serta kebutuhan anak usia 5-6 tahun maka akan dibuatkan permainan papan pasak yang dapat membantu anak mengenal lambang bilangan. Bentuk permainan ini terdapat kotak yang sudah ada lubangnya yang berbetuk bilangan 1 - 10 serta pasak-pasak yang berbentuk 1 - 10 serta berwarna yang menarik dalam cara memainannya anak mencocokkan pasak yang berbentuk lambang bilangan dengan lubang pada kotak dengan bentuk lambang bilangan yang sesuai dan dapat mengenalkan lambang bilangan pada anak kemudian jika telah selesai permainan ini bisa dibongkar lagi kemudian di cocokkan atau disusun kembali, bahan dasar alat permainan ini terbuat dari kayu. Berdasarkan uraian di atas maka diangkat judul penelitian “Pengembangan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak”

1.2 Permasalahan penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Mengembangkan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Yang Teruji Secara Valid?
2. Bagaimana Mengembangkan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Yang Teruji Secara Praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Yang Teruji Secara Valid.
2. Menghasilkan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Yang Teruji Secara Praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat:

1. Bagi Siswa

Penulisan ini diharapkan agar anak mampu mengenal lambang bilangan melalui permainan papan pasak

2. Bagi Guru

Penulisan ini dapat dijadikan sebagai pengalaman baru, meningkatkan kinerja guru, dan menjadi landasan untuk menggunakan permainan papan pasak

3. Bagi Sekolah

Penulisan ini diharapkan agar dapat memfasilitasi permainan papan pasak dalam proses pembelajaran disekolah agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan untuk menjadi guru profesional.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat, mengembangkan alat permainan papan pasak untuk mengenal dan mencocokkan lambang bilangan 1 – 10 yang lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti. (2016). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. (1:97)
- Cynthia.K.C,& C.Indrani, Hady (2017) Perancangan Mebel Multifungsi Bermain Motorik Untuk Kegunaan Pertumbuhan Balita Di Rumah. *Jurnal Intra*. (5:2)
- Darma Susanti, N, Gadafi.(2019). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Loto. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*.(129)
- Eliza,F. (2019). Pengembangan LKS IPA Terpadu Tema Gerak Tumbuhan Dengan Metode Pembelajaran *Cooperatif* Struktural Untuk Siswa SMP. *Jurnal Managemen dan Teknologi Pendidikan*.(V:1)
- Ernawati, Nurul K.(2017). Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Media Kartu Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Tunas Harapan Desa Podoroto Kecamatan Kesamben Kabupaten Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*. (06:03)
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Fais,A.M. (2015). Belajar Dan Pembelajaran Mengatasi Kesulitan Belajar Anak.*Skripsi*.
- Gandana, G. Pranata, O,H & Danti,T,Y.(2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Balok *Cuisenaire* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah.*jurnal PAUD Agapedia*.(1:1)
- Guslinda &Kurnia. (2018). Media Sumber Belajar dan APE.Surabaya:CV. Jakad Publisihing
- Hafiz.M.(2013). Research And Development Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. (16).1
- Haryuni,S.(2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan.*Spektrum PLS*.1.(1):107
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-taqqadum*.(8).1
- Hasanah.U.&Lukman,N.(2015) Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*.(1).1
- Hendryadi.(2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner *Jurnal Riset Managemen Dan Bisnis (JRMB)*.(2).2
- Herhyanto, Dkk. (2014). *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Herlina.E.(2016). Efektivitas Media Jendela Kejutan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal ilmiah Pendidikan khusus*. (5).01

- Hijriati.(2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. (III: 01)
- Ihsan.H.(2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Irawan,A.I.(2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo.*Skripsi:27-29*
- Juwantara,R,A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif jean piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.(09:01).29-30
- Kustiawan.U.(2016).Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.Malang:Penerbit Gunung Samudera.
- Kriyantono.R.(2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Lusiana. N.dkk. (2015). *Metodelogi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Malawi. I. & Maruti, E, S.(2016). *Evaluasi Pendidikan*. Jawa timur: CV.AE Media Grafika
- Mardianty.Z. 2018. Pengembangan Alat Permainan Labirin Terbuat Dari Magnet Untuk Melatih Konsentrasi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak. Skripsi. PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya
- Maryatun.I.B.(2017).Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kana Kanak.*jurnal Pendidikan anak*. (06):1
- Muazzomi.N.(2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.(17):01
- Nur.H.(2013).Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional.*Jurnal Pendidikan Karakter*.(III).1
- Nurjanah,E.(2017). Metode Multisensori Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Autis.*Jurnal Pendidikan Khusus*:3
- Noor, J. (2015). *Penelitian Ilmu Manajemen*. Jakarta: Kencana
- Noviani.(2017). Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasialanak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan.(Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Panjaitan, R.L. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Sd*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Permendikbud. (2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Purnama, dkk. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahman,T,dkk.(2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Bilangan Melalui Media *Flashcar*. *jurnal PAUD Agapedia*.121
- Rizki.S,N,B.(2017). Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di Tk Tunas Melatih II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.(Skripsi).38
- Rohman,Dhotul.J.R. (2015). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Materi Luas Bangun Datar Berbasis Metode Pembelajaran *Discovery* Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama..*Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univesitas Muhhamadiyah Metro*.(4:2).
- Rosdiani. L.P.D, & Wiryana.N.dkk.(2014). Penerapan Think Pair Share Berbantuan Media Pohon Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *E-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. (2).(1:9)
- Saputro Heri.F. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: penerapan terapi bermain anak sakit; proses, manfaat, dan pelaksanaannya*. (30-31). Ponorogo:Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)
- Sari.C.W.A (2016). Efektivitas Bermain Papan Pasak Untuk Meningkatkan ketahanan Duduk Anak. *Jurnal ilmiah Pendidikan khusus*. (5).(2):16
- Sari, S. (2018). Pengembangan Alat Permainan Papan Flanel Proses Perkembangbiakan Mahluk Hidup Di Kelompok Di TK Pembina Gelumbang. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya
- S, Febrida. (Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Papan Pasak Karet Gelang Di Paud Mawaddah Kota Padang Panjang..*Spektrum PLS*. (III).(I:63)
- Siburian.N.J.dkk (2019). Analisis Validitas Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Lingkungan Berstrategi Inkuiri dan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa..*Jurnal Ilmiah Pendidikan Bilogi*.(5:1)
- Silalahi.A.(2017). Development research (penelitian pengembangan) dan research & deveploment (penelitian & pengembangan) dalam bidang pendidikan/pembelajaran. *Jurnal universitas medan*. (1-10)
- Solichin.M.(2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Managemen & Pendidikan Islam*. (2:2)

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Seminar, D.R.(2019). *Psikologi Bermain : Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Ana*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winanti, S. (2014). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *Jurnal Tekhnologi Pendidikan*.
- Yuberti. (2016). Penelitian dan pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya. *Jurnal pendidikan universitas negeri Yogyakarta*. (1-11).
- Zaman.B. & Hernawan, A. H. (2014). *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zaenal,F.B (2019). Pengembangan Media Papin Dan Koja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.(3:1)
- Zughoiriya.,B.dkk (2015). Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *E-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. (3)(01:9)