

**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN *ROTE COUNTING* DAN  
*RATIONAL COUNTING* UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Rizky Nurul Fathonah**

**NIM : 06141181722003**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN *ROTE COUNTING* DAN  
*RATIONAL COUNTING* UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rizky Nurul Fathonah**

**NIM: 06141181722003**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

**Koordinator Program Studi**



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

**Pembimbing Skripsi**



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



**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN *ROTE COUNTING* DAN  
*RATIONAL COUNTING* UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rizky Nurul Fathonah**

**NIM: 06141181722003**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

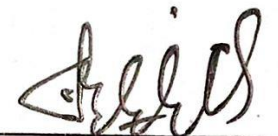
**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 15 Juli 2021**

**TIM PENGUJI**

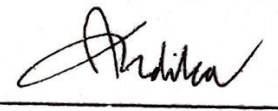
**1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**



**2. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd**



**3. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**



**Indralaya, Juli 2021  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,**



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Nurul Fathonah

NIM : 0614118122003

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* untuk Anak Usia (4-5) Tahun” 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 pernyataan ini dibuat sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2020  
Yang membuat pernyataan,



Rizky Nurul Fathonah  
NIM. 06141181722003

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* untuk Anak Usia (4-5) Tahun” 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 karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. selaku pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan pada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan ibu Taruni Suningsih, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kelurahan Sentosa, Ketua RT.14, serta kepada anak-anak dan orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Serta ucapan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa PPA selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Indralaya, Juli 2021

Penulis,



Rizky Nurul Fathonah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'ala, yang selalu memberikan nikmat, kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki dan kasih sayang-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam yang selalu terlimpah kepada Rasulullah Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam.

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi,

- **Orang tua ku tercinta, Ibu Kasminah dan Bapak Turfani.**  
Terima kasih atas doa, motivasi, cinta, kasih sayang, semangat, dan pengorbanan yang telah diberikan.
- **Terima kasih selanjutnya untuk adikku tersayang Rizka Dwieka Aprinnisa dan seluruh keluarga besar Mbah Kasimin atas segala semangat dan dukungan yang telah diberikan kepada Mbak Kiki untuk menyelesaikan skripsi ini.**
- **Dosen pembimbingku, yang terhormat Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd.**  
Terima kasih banyak atas segala bantuan, bimbingan, nasihat, motivasi, dan ilmu yang selalu diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- **Dosen penguji, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.**  
Terima kasih atas saran dan masukkannya dalam perbaikan skripsi ini.
- **Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD Unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd.**  
Terima kasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
- **Admin Prodi PG-PAUD Unsri Indralaya bu Tesi,**  
terima kasih banyak atas bantuan serta selalu mempermudah kami dalam mengurus surat menyurat.
- **Terima kasih kepada Kelurahan Sentosa terkhususnya warga RT.14**  
telah mengizinkan serta memberikan banyak bantuan dalam penelitian saya.
- **Kepada sahabat-sahabat saya Rahmawati Safitri, Aak Wahyu Aditya Pratama, Eva Kurnia, Regita Ismail, Dwi Indah Novega, Ita Loka, Bunda Fauziah, Riska Aprilia, Rima, Elia, Robi, Edo, Eli, Yuda, Alan, Della,**

**Dina, Dilla Ahlul, Sherly, Hilda, Mirna, Diah, Dila. Terima kasih banyak telah membantu saya, memberikan semangat dan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.**

- **Selanjutnya ucapan terima kasih ini saya persembahkan juga untuk teman-teman kelas saya PG-PAUD Unsri Angkatan 2017. Terima kasih atas bantuan dan support yang luar biasa sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, terima kasih telah membuat masa kuliah saya ini menjadi lebih berarti.**
- **Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Almamater Kebangganku, Universitas Sriwijaya.**

#### **MOTTO**

**“Tidak ada yang tidak mungkin, jika dilakukan dengan sungguh-sungguh”**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN MUKA.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA ... ..</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI... ..</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	8
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	8
2.1.2 Pengertian Kognitif .....	8
2.1.3 Tahapan Perkembangan Kognitif.....	9
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia (4-5) Tahun .....	11
2.2 Hakikat Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> .....	13
2.2.1 Pengertian Kegiatan .....	13



2.2.2	Pengertian <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> .....	13
2.2.3	Pengertian Korespondensi Satu-Satu .....	15
2.2.4	Pengenalan Berhitung Anak Usia Dini.....	16
2.2.5	Tahapan Berhitung Anak Usia Dini .....	17
2.2.6	Prinsip-Prinsip Berhitung Anak Usia Dini .....	18
2.2.7	Pengertian Bilangan .....	21
2.2.8	Pengertian Angka .....	21
2.3	Hakikat Pengembangan Video .....	22
2.3.1	Pengertian Video .....	22
2.3.2	Kelebihan dan Kekurangan Video .....	23
2.3.3	Tahap dalam Pembuatan Video .....	25
2.3.4	Ciri-Ciri Video yang Baik.....	26
2.3.5	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	28
2.3.6	Valid .....	29
2.3.7	Praktis .....	30
2.3.8	Model Penelitian Pengembangan .....	31
2.3.9	Evaluasi Formatif Tesser .....	32
2.3.10	Instrumen Penelitian .....	33
2.3.10.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	33
2.3.11	Teknik Pengumpulan Data.....	34
2.3.11.1	Observasi .....	35
2.3.11.2	<i>Walkthrough</i> .....	35
2.4	Penelitian Relevan.....	36
2.5	Kerangka Berpikir.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>39</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	39
3.1.1	Jenis Data.....	39
3.1.2	Subjek Penelitian.....	39

3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.2.1 Teknik Obsevasi dan <i>Checklist</i> .....	39
3.2.2 Teknik Wawancara.....	40
3.3 Teknik Analisis Data.....	40
3.3.1 Analisis Data Lembar <i>Checklist</i> .....	40
3.3.2 Analisis Data Observasi.....	41
3.4 Interpretasi Data.....	42
3.4.1 Interpretasi Nilai Validitas Materi dan Media .....	42
3.4.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak .....	43
3.5 Prosedur Penelitian .....	44
3.5.1 Perencanaan .....	44
3.5.2 Pengembangan .....	44
3.5.3 Evaluasi.....	48
3.6 Instrumen Penelitian.....	49
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli.....	49
3.6.2 Instrumen Observasi Anak.....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	52
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	52
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	52
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	53
4.1.2.1 Membuat Materi kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> . ...	53
4.1.2.2 Membuat Produksi Video Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> .....	53
4.1.2.3 Langkah-Langkah Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> dalam Video.....	55
4.1.2.4 Pasca Produksi Prototipe .....	56
4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi .....	57

4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	57
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	59
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	62
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	64
4.2 Pembahasan .....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
5.1 Saran.....	72
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Nilai Validasi .....	40
Tabel 2. Kategori Nilai Kepraktisan .....	42
Tabel 3. Kategori Tingkat Kevalidan Video <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> 42	
Tabel 4. Kategori Tingkat Praktis Video <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> .....	43
Tabel 5. Jabaran Materi Video .....	45
Tabel 6. <i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi/ <i>Content</i> .....	49
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media/Produk .....	50
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Observasi .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Setting</i> Lokasi Pengambilan Video.....	54
Gambar 2. Media yang Digunakan .....	54
Gambar 3. Teks-Teks yang Ada Dalam Video .....	55
Gambar 4. Proses <i>Editing</i> Video .....	57
Gambar 5. Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	57
Gambar 6. Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	61
Gambar 7. Prototipe 1 .....	62
Gambar 8. Prototipe 2 .....	64

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Alur Desain <i>Formative Research Tessmer</i> .....	33
Bagan 2. Kerangka Berpikir .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rumus Kategori Nilai Validasi.....	82
Lampiran 2. Validasi Materi/ <i>Content</i> .....	83
Lampiran 3. Tabel 10 Hasil Penilaian Validator Materi.....	86
Lampiran 4. Rumus dan Hasil Perhitungan Validasi Materi/ <i>Content</i> .....	86
Lampiran 5. Validasi Media/Produk.....	87
Lampiran 6. Tabel 11 Hasil Penilaian Validator Media .....	90
Lampiran 7. Rumus dan Hasil Perhitungan Validasi Media .....	90
Lampiran 8. Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Materi dan Media .....	91
Lampiran 9. Tabel 13 Komentar Validator pada Tahap <i>Expert Review</i> .....	91
Lampiran 10. Tabel 14 Daftar Checklist untuk Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> .....	93
Lampiran 11. Tabel 15 Lembar Observasi Penilaian Anak pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	96
Lampiran 12. Hasil Observasi Penilaian Anak terhadap Penggunaan Video Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	98
Lampiran 13. Tabel 16 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	99
Lampiran 14. Dokumentasi pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	100
Lampiran 15. Tabel 17 Lembar Observasi Penilaian Anak pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	101
Lampiran 16. Hasil Observasi Penilaian Anak terhadap Penggunaan Video Kegiatan <i>Rote Counting</i> dan <i>Rational Counting</i> pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	103
Lampiran 17. Tabel 18. Analisis Data Observasi Anak pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	104
Lampiran 18. Dokumentasi pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	105
Lampiran 19. Rumus Kategori Nilai Praktis .....	106

Lampiran 20. Tabel 19 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata pada Tahap <i>One to One Evaluation</i> dan <i>Small Group Evaluation</i> .....	107
Lampiran 21. Usul Judul Skripsi .....	108
Lampiran 22. Izin Penelitian dari Dekan .....	109
Lampiran 23. Surat Pernyataan Izin Penelitian dari Orang Tua.....	110
Lampiran 24. Surat Keterangan dari RT .....	115
Lampiran 25. Lembar Wawancara dan Surat Pernyataan dari 3 Orang Tua.....	116
Lampiran 26. Dokumentasi Wawancara dengan 3 Orang Tua .....	118
Lampiran 27. Kartu Bimbingan.....	119
Lampiran 28. Draft Artikel Publikasi .....	121



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* yang teruji validitas dan praktisnya. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough*, dan observasi. Setelah pengumpulan data, kemudian data dianalisis dengan cara mencari presentase untuk melihat valid dan praktisnya. Valid diukur dari hasil *expert review* produk, sedangkan praktis dilihat dari hasil tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang dikerjakan oleh anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 82% dan validitas media sebesar 82%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 90% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 86% dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk anak usia (4-5) tahun. Kekurangan dari penelitian ini yaitu kurangnya penambahan instrumen observasi untuk orang tua, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dalam melakukan penelitian.

**Kata-kata Kunci :** Pengembangan Video, *Rote Counting* dan *Rational Counting*,

*Anak Usia (4-5) Tahun.*

## ABSTRACT

This research aimed to develop the activity video of Rote Counting and Rational Counting whose validity and practicality had been tested. The development models used were Rowntree and Tessmer formative evaluation with analysis stages of needs, product design, and evaluation consisting of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The data collection techniques were walkthrough, and observation. Once the data was collected, it was then analyzed by seeking the percentage to see the validity and the practicality. The validity was measured from the result of expert review of the product, while the practicality was observed from the result of one-to-one evaluation and small group evaluation that were done by the students. The findings of this study showed that the material validity was 82% and the product validity was 82%. It was found that the average of product validity was 82% which was categorized strongly valid. The one-to-one evaluation that involved three children resulted 90% and the small group evaluation involving nine children resulted 86%. The average of both evaluation was 88% which was categorized strongly practical. Therefore, the development of the activity video of Rote Counting and Rational Counting was declared valid and practical. Also, it was worth to use children aged (4-5) years old. The drawback of this research is the lack of additional observation instruments for parents, this is due to the limited time of researchers in conducting research.

**Keywords:** *Video Development, Rote Counting and Rational Counting, Children Aged (4-5) Years Old.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan khusus. Pada proses pertumbuhan dan perkembangan ini anak sedang berada pada masa keemasan (*golden age*), yang artinya dimasa ini pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek yang dimiliki anak berkembang sangat pesat dan cepat. Oleh karena itu pemberian stimulasi yang sesuai dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak.

Pemberian stimulasi pada seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting dalam perkembangan lebih lanjut pada anak usia dini. Kualitas perkembangan anak dimasa depannya sangat ditentukan dan dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima anak sejak dini. Dengan diberikannya stimulasi yang tepat perkembangan anak menjadi lebih optimal. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 terdapat enam aspek perkembangan anak sesuai tingkat usia yaitu aspek nilai agama dan moral, bahasa, seni, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional.

Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 meliputi berpikir logis, belajar dan pemecahan masalah, serta berpikir simbolik. Salah satu aspek kognitif yang harus dikembangkan untuk anak usia dini ialah matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang selalu ada disetiap jenjang pendidikan, mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Kemampuan matematika pada anak usia dini penting untuk dikembangkan, karena kemampuan ini sangat

dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi kemampuan dasar anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Tingkat pencapaian kemampuan matematika pada anak usia (4-5) tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu dapat membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Salah satu indikator yang berkaitan dengan kemampuan membilang banyak benda adalah berhitung. Tahapan berhitung permulaan pada anak usia dini terdiri atas dua operasi yaitu *rote counting* dan *rational counting*. *Rote counting* adalah kegiatan atau cara berlatih anak dalam menyebutkan bilangan secara urut namun belum dihubungkan dengan objek tertentu. Sedangkan *rational counting* merupakan kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan secara satu per satu sambil mengaitkannya dengan objek tertentu. Di dalam kehidupan nyata, manusia tidak akan lepas dari kegiatan berhitung, mengucapkan bilangan, dan mengetahui apa yang dihitung. Karena pentingnya pengenalan bilangan dan berhitung di dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan *rote counting* dan *rational counting* perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini.

Mengenalkan konsep *rote counting* dan *rational counting* pada anak usia (4-5) tahun dapat dilakukan oleh guru dan orang tua. Dalam mengenalkan konsep *rote counting* dan *rational counting* ini dapat dilakukan di rumah baik melalui pembelajaran langsung maupun pembelajaran melalui video. Selanjutnya, di era digital dan ditambah dengan adanya wabah Covid-19 seperti yang sekarang ini, berdasarkan Surat Edaran (Kemendikbud) No.15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pelaksanaan kegiatan pembelajaran mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi semua kegiatan pembelajarannya dialihkan di rumah masing-masing berbasis internet tidak terkecuali pada pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, pendidik

baik guru maupun orang tua harus lebih kreatif dalam mendidik anak. Karena dalam kondisi sekarang ini kegiatan pembelajarannya dilakukan di rumah, maka orang tua harus bisa menemukan cara-cara yang lebih kreatif seperti pembelajarannya menggunakan media pembelajaran agar dapat menarik perhatian minat anak untuk belajar. Menurut Robert Mills Gagne and Leslie J yang dikutip oleh Chotimah (2018:207) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, kaset, *tape recorder*, video, foto, gambar, dan lain-lain yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam menyediakan media pembelajaran, di zaman yang semakin canggih ini orang tua dapat melihat referensi kegiatan belajar terkhusus pembelajaran matematika dalam pengenalan berhitung permulaan di internet seperti *youtube*, dan lain-lain.

Berdasarkan hal di atas, peneliti perlu melakukan pengamatan mengenai perlunya penyediaan referensi dalam kegiatan *rote counting dan rational counting*, maka peneliti melakukan analisis video-video pembelajaran yang ada dan menganalisis kebutuhan di masyarakat. Yang pertama peneliti menganalisis video-video pembelajaran yang ada di *youtube* dan hasil dari pengamatan tersebut masih kurangnya video pembelajaran yang menjelaskan secara khusus tentang kegiatan *rote counting dan rational counting* di *channel youtube* Indonesia. Kebanyakan video yang menjelaskan tentang kegiatan *rote counting dan rational counting* ini banyak ditemukan di *channel youtube* luar negeri yang menggunakan bahasa asing. Video pembelajaran memiliki kedudukan yang cukup penting dalam menunjang dan mempermudah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, video pembelajaran ini dapat membantu orang tua dan guru untuk menstimulasi kognitif anak dibidang matematika yang dalam hal ini adalah kegiatan *rote counting dan rational counting*.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan di masyarakat sekitar kelurahan peneliti. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada anak usia (4-5) tahun didekat rumah peneliti, kemampuan konsep bilangan dan kemampuan

menyebutkan bilangan 1-10 cukup beragam. Ada anak yang sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan lancar, ada anak yang sudah bisa menyebutkan bilangan 1-10 namun kadang ada beberapa angka yang terlewat, bahkan ada anak yang hanya bisa menyebutkan beberapa bilangan saja. Karena kebanyakan tetangga-tetangga didekat rumah peneliti yang memiliki anak usia (4-5) tahun tidak memasukkan anaknya ke sekolah (kelas TK A), maka orang tua sendiri yang mengajarkan matematika yaitu tentang pengenalan bilangan dan berhitung permulaan untuk anaknya di rumah. Selanjutnya, dalam kegiatan menyebutkan bilangan, anak-anak biasanya menyebutkan bilangan 1-10 ketika sedang bermain bersama-sama dengan temannya. Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan dengan mendatangi 3 keluarga yang memiliki anak usia (4-5) tahun.

Pertama, pada tanggal 28 Desember 2020, peneliti mewawancarai salah seorang tetangga peneliti yang memiliki anak berusia 5 tahun bernama Ibu Marpuah. Hasil dari wawancara diketahui bahwa dalam kegiatan pengenalan berhitung permulaan untuk anaknya, Ibu Marpuah hanya memasukkan anaknya yang berusia 5 tahun itu ke lembaga les, namun akhir-akhir ini anaknya mulai bosan belajar di lembaga les. Ibu Marpuah mengatakan perlu adanya kegiatan atau cara pembelajaran pengenalan berhitung untuk anaknya, dan ketika peneliti menawarkan sebuah referensi berupa video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*, beliau langsung tertarik dan berkata memerlukan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* ini karena menurut Ibu Marpuah pembelajaran melalui video dianggap lebih efektif.

Pada tanggal 28 Desember 2020, peneliti juga mewawancarai salah seorang tetangga peneliti yang memiliki anak berusia 5 tahun bernama Ibu Anita. Hasil dari wawancara diketahui bahwa dalam kegiatan pengenalan bilangan dan berhitung permulaan untuk anaknya, Ibu Anita biasanya menggunakan balok huruf dan memasukan anaknya ke lembaga les. Diketahui anak Ibu Anita ini sudah mengetahui angka 1-10, namun ketika peneliti menawarkan sebuah video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*, Ibu Anita ini mengatakan membutuhkan video kegiatan *rote*

*counting* dan *rational counting* ini sebagai referensi dalam mengenalkan angka dan berhitung untuk anaknya.

Selanjutnya, pada tanggal 29 Desember 2020, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu tetangga peneliti yang mempunyai anak berusia (4-5) tahun yaitu Ibu Dewi. Hasil dari wawancara diketahui bahwa dalam kegiatan pengenalan bilangan dan berhitung permulaan untuk anaknya, cara yang dilakukan Ibu Dewi ini yaitu hanya menyebutkan secara lisan saja urutan angka-angka dan menempelkan poster angka. Ketika peneliti menwawrkan sebuah video tentang kegiatan *rote counting* dan *rational counting*, Ibu Dewi mengatakan memerlukan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* ini untuk kegiatan mengenalkan bilangan dan berhitung permulaan untuk anaknya.

Karena kedudukan video yang cukup penting dalam menunjang dan mempermudah proses pembelajaran serta dapat menarik banyak kalangan usia terkhususnya anak-anak, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah video tentang kegiatan berhitung permulaan untuk anak usia dini. Video yang dikembangkan berisikan kegiatan-kegiatan pengenalan berhitung yang dikemas dengan kegiatan bermain, sehingga pengetahuan anak tentang pengenalan berhitung permulaan lebih terkonsep dan anak-anak akan lebih menikmati kegiatan belajar berhitung karena dilakukan sambil bermain.

Berdasarkan uraian dan analisis kebutuhan dari ketiga keluarga yang memiliki anak berusia (4-5) tahun dan kemenarikan serta pentingnya sebuah video dalam proses pembelajaran, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting dan Rational Counting* untuk Anak Usia (4-5) Tahun”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dengan menggunakan pernyataan sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* yang teruji validitasnya?
- b. Bagaimana mengembangkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* yang teruji kepraktisannya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

- a. Menghasilkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* yang teruji validitasnya.
- b. Menghasilkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* yang teruji kepraktisannya.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan mengenai kegiatan *rote counting* dan *rational counting*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Masyarakat

Orang tua memiliki wawasan dan referensi dalam mengenalkan berhitung permulaan melalui video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*.

#### b. Bagi guru

Guru di kelompok A (usia (4-5) tahun) memiliki wawasan untuk mengenalkan berhitung permulaan melalui video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*.



c. Bagi anak

Sebagai pengalaman agar tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dalam memahami berbagai cara mengenalkan berhitung permulaan melalui video kegiatan *rote counting dan rational counting*, serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire pada mata Pelajaran Teknik Kelas X Jurusan Audio Video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika* , 4 (1), 38-49.
- Afrian, R. (2017). Pembinaan Pembuatan Tes Buatan Guru (Soal) Mata Pelajaran Geografi SMA/MA Kota Langsa. *Jurnal Vokasi* , 1 (2), 108-116.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektisan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan* , 1 (1), 12-23.
- Apriansyah, M. R., & dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jpensil (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil)* , 9 (1), 8-18.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayudia. (2017). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Lporan Hasil Observasi. *Jurnal Penelitian Bahasa*, 4(1), 36.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* , 2 (1), 47-66.
- Busyaeri, A., & dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida* , 3 (1), 116-137.
- Cahyati. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dengan Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini Jurnal PAUD*, 9 (2), 160-170.
- Charlesworth, R. (2005). *Experience in Math for Young Children Unit. 6*. USA: Thomson Delmar Learning.
- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan* , 2 (1), 1-20.
- Firsty, d. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Bermain Angklung. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 191-201.
- Fitri, A. W. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Sunda Manda pada Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitria, A. D., & dkk. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* , 4 (2), 14-28.
- Gandana, G., & dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire. *Jurnal PAUD Agapedia* , 1 (1), 92-105.
- Gradini, E., & Dahliana. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Mengurutkan Bilangan Melalui Meronce. *Jurnal As-Salam* , 1 (2), 156-166.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2): 133.
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A. *Jurnal Wahana* , 69 (2), 61-66.
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 1 (2), 131-138.
- Herliyuandini, N. d. (2018). Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* , 1 (1), 13-18.

- Indah. (2019, 3 24). *Pengertian dan Definisi Kegiatan*. Retrieved 6 28, 2021, from Carapedia.com:  
[http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_kegiatan\\_info2125.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_kegiatan_info2125.html)
- Indra, L. (2019, Maret 1). *7 Kriteria Video yang Baik*. Retrieved Desember 23, 2020, from Kompasiana.com:  
<https://www.kompasiana.com/lukasindra/5c6fb97aab12ae58907793d9/7-kriteria-video-baik>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/kegiatan>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2021.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publisng.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak Menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* , 5 (1), 1-10.
- Krestyowati, Y. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri. *Skripsi* , 1-15.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, D. H., & dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pemasaran Online SMK Negeri Kabupaten Sukoharjo. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* , 4 (1), 1-9.
- Lee, J., & Md-Yunus, S. (2015). Investigating Children's Abilities to Count and Make Quantitative Comparisons. *Faculty Research and Creative Activity* , 42.
- Lema, J., & Petty, K. (2018). Developing Number Sense and Counting Skills in Prekindergarten. *Texas Child Care Quarterly* , 42 (2), 1-6.
- Listia, W. N. (2018). Pengembangan Media Komputer Berbasis Pembelajaran Sainifik dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Medan. *Jurnal Tematik* , 7 (1), 91-106.

- Marlina, dkk. (2017). Pengaruh Penerapan Teori Flavell Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Jurnal Tumbuh Kembang* , 4 (1), 38-44.
- Mayasari, K., & dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 PadangBandung Dukun Gresik. *JPAUDI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-7
- Musi, M. A., & dkk. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 1 (2), 117-128.
- Nirawati, T., & Yetti, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar Di Taman Kanak-Kanak. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* , 4 (1), 51-58.
- Nurdin, E., & dkk. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran berbasis Geogbra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* , 6 (1), 87-98.
- Oktarinah, & dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ModelPembelajaran Proyek Materi Alat-Alat Optik untuk Kelas X SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika* , 3 (1), 1-7.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. (2014). *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20. (2003). *Tentang Rencana Kerja Pemerintah Presiden Republik Indonesia*.
- Permadi, H. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

- Pramika, D., & Widalismana, M. (2018). Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Matematika Ekonomi di Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Promosi* , 6 (1), 1-12.
- Pratiwi, I. (2018). Pengembangan Alat Bermain Magnetik Maze untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 9 (2), 138-147.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran (Instructional design principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ramadhan, R. F., & dkk. (2019). Pengembangan Video Tutorial Membuat Halaman Website. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* , 2 (1), 55-61.
- Rahman, T., & dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia* , 1 (1), 118-128.
- Ratnasari, E. (2016). Studi Deskriptif Pengembangan Keterampilan Proses Sanis Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*.
- Rejeki, S. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyakna Benda Melalui Media Benda Alam pada Anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Rukajat. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Disertai Contoh Judul Skripsi & Metodologinya*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Samsudin. (2015). Perancangan Aplikasi Interactive Learning Berbasis Multimedia. *Jurnal Iqra'* , 9 (1), 126-142
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sarahaswati, H. (2019). *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sari, D. P., & dkk. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak* , 5 (1), 124-133.
- Siang, J. L., & dkk. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 19 (3), 191-205.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian dari Perkembangan Bahasa. *Jurnal: Early Childhood* , 1 (1), 1-14.
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *IJSE- Indonesian Journal on Software Engineering* , 2 (1), 57-63.
- Surat Edaran No. 15. (2020). *Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syafi'I, I., & dkk. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* , 3 (2), 140-160.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Untari, D. T. (2020). *Buku Ajar Statistik I*. Bekasi: Cv. Pena Persada.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK. *Jurnal Taman Vokasi* , 6 (1), 68-76.
- Waluyo, E., Sa'jidah, C., & Subanji. (2016). Pengembangan RPP Dan LKPD Berbasis (LKS) Saintifik Berbasis keterampilan berpikir kritis anak untuk kognitif siswa materi bangun ruang sederhana kelas IV SD. *Jurnal*. 1 (12) : 2300-2301.

- Widiastuti, A., & dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-Bentuk Geometri Berbasis Cerita untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak* , 7 (2), 176-189.
- Widiyahti, U. N., & dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo sebagai Learning Exercise Bagi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* , 4 (1), 1-12.
- Yuliani, D., & dkk. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* , 5 (1), 96-105.
- Yulistiana, R. (2016). Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yunita, D. R. Mengembangkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Menggunakan Media Kartu Domino pada Anak Kelompok A TK Al-Muttaqun Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri