

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU ANGKA
UNTUK MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

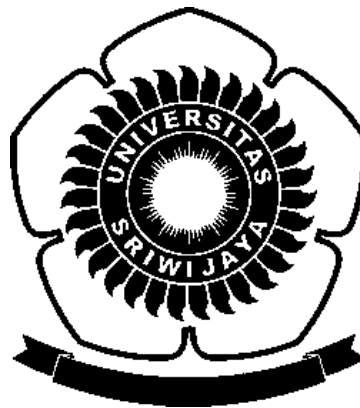
SKRIPSI

Oleh :

Alma Joana

NIM: 06141281621064

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Alma Joana

NIM: 06141281621064

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1

Dra. Hasmalena, M. Pd
NIP. 195905261984032001

Pembimbing 2

Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi

Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd
NIP. 198906212019032017



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Alma Joana

NIM: 06141281621064

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

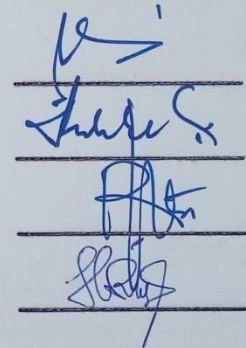
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

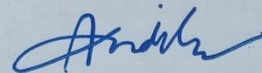
Tanggal : 27 Juni 2022

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. Ketua | : Dra. Hasmalena, M. Pd |
| 2. Sekretaris | : Dra. Syafdaningsih, M. Pd |
| 3. Anggota | : Dra. Rukiyah, M. Pd |
| 4. Anggota | : Febriyanti Utami, M. Pd |



**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alma Joana

NIM : 06141281621070

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Alat Permainan Kartu Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Ditaman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Perguruan Tinggi. Jika dikemudian 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.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 27 Juni 2022

Yang membuat pernyataan

 1000
REPUBLIK INDONESIA
METERAI
TEMPEL
58D72AKX229071274
Alma Joana

NIM 06141281621064

PRAKATA

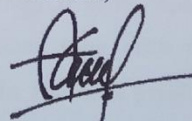
Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Kartu Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada IbuDra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP unsri, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku validator ahli materi dan media yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan makalah hasil penelitian ini, serta saya ucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Rukiyah, M.Pd dan ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku dosen penguji. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa bidikmisi selama penulis mengikuti pendidikan. Serta orang tua dan anak-anak kelurahan mangunjaya yang telah memberikan izin penelitian bersama anak-anak selaku subjek penelitian ini.

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

Indralaya, 27 Juni 2022

Penulis,



Alma Joana

NIM. 06141281621064

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahilahirabbil'alamin. Segala puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala yang selalu memberikan karunia, nikmat, dan kasih sayang-Nya. Atas karunia yang telah Allah berikan ini akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan. Sholawat serta salam tak lupa saya haturkan kepada rasulallah muhammad sawlallahu alaihi wassalam.

❖ Kedua orang tua saya, ibu Rogayah dan bapak Abdul Rahman

Dengan karya sederhana ini saya berikan kepada mamak dan bapak sebagai wujud cinta dan kasih sayang. Saya berikan hadiah kecil ini atas keringat dan pengorbanan mamak dan bapak yang telah bersusah payah mendidik dan membesarkan saya selama ini dengan cucuran keringat dan air mata yang sampai kapanpun tak pernah bisa terbayarkan oleh saya. Terima kasih mamak, terimakasih bapak atas do'a-do'a yang kalian untuk saya. I am very grateful to have you mom and dad. Alhamdulillah....

❖ Saudara-saudara saya pertama ayuk saya Alm. Ayu Diani binti Abdul Rahman (Al- Fatihah) terima kasih banyak atas pengorbanan semasa hidupnya yang telah membimbing kami adik-adiknya menjadi ayuk yang menjadi teladan bagi kami. Karna kebaikannya Allah sangat menyayanginya, semoga kita kelak bisa berkumpul di surganya Allah swt. Kedua terima kasih kepada laki-laki hebat setelah bapak, Aditya Chandra, S.Pd, Gr yang selalu menjaga, mensupport serta membimbing kami terkhusus adik-adik perempuannya, saya ucapkan juga terima kasih kepada ayuk ipar saya Nova Nellyza Amd. Gz serta kepada keponakkan tercinta saya Muhammad And Al-Afasy Rahman yang telah menjadi cahaya dirumah, I hope you will be a pious child, aamiin. Dan saya ucapkan terima kasih juga kepada adik saya Nurjanah yang sekarang menjadi mahasiswa di Pg-Paud UNSRI juga yang belakangan ini menjadi teman yang selalu direpotkan dalam proses skripsian ini, semoga kuliah nya berjalan lancar agar bias mendapat gelar sarjana. Semoga Allah Swt selalu mengumpulkan kita dalam ketaatan aamiin.

- ❖ Seluruh keluarga besar bakas M.zen dan niai Maimunah serta Alm. Bakas youmil dan niai Sri Wangi serta seluruh adik dari bapak dan mamak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih atas doa serta dukungannya dalam masa pendidikan ini.
- ❖ Kepada dosen pembimbing, ibu Dra. Hasmalena, M. Pd dan Dra. Syafdaningsih, M. Pd terima kasih atas segala masukan dan bimbingan yang diberikan selama pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Seluruh dosen PG-PAUD Universitas Sriwijaya ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd, ibu Dra. Rukiyah, M. Pd, ibu Febriyanti Utami, M. Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd, ibu Mahyumi Rantina M. Pd, Ibu Taruni Suningsih, M. Pd
- ❖ Dosen Penguji ibu Dra. Rukiyah, M. Pd dan ibu Febriyanti Utami, M. Pd terima kasih atas saran dan bimbingan dalam perbaikan skripsi ini.
- ❖ Staf Karyawan FKIP, terkhususnya admin Prodi PG-PAUD bapak Khaidir, kak Rico dan mba Tesi yang telah membantu segala administrasi perkuliahan.
- ❖ Sahabat seperjuangan semasa perkuliahan, Lessy, Najiha dan Ratih terima kasih telah ada baik dalam keadaan senang maupun susah terima kasih atas suport serta dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini semoga persahabatan ini tetap untuk sampai kapanpun. Squad boom
- ❖ Sahabat semasa SMA yang tetap bertahan hingga saat ini terima kasih D'ng yang selalu ada Aning, Triesia, Ade, Azhari dan Mulyani dan tidak meninggalkan dalam keadaan apapun.
- ❖ Seluruh keluarga besar Asrama Palembang terkhususnya ibu dan bapak asrama serta teman-teman Vera sapira, mba Fitri, mba Yuli, mba, Indah, mba Titik, mba Marina, mba Okta, mba Mida, mba Tika, mba Iga, mba Vivi dan seluruh teman-teman yang tidak bias saya sebutkan satu persatu. Terima ksh telah menjadi teman-teman yang selalu menghibur dalam proses menjadi anak rantau.
- ❖ Seluruh teman-teman PG-PAUD angkatan 2016, Keluarga besar HMPAUD, Keluarga besar BIDIKMISI, serta Almamater kebanggan saya Universitas Sriwijaya.

“ Motto ”

(Q.S Al-Baqarah Ayat 214)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTARTABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Definisi Alat Permainan Edukatif.....	4
2.1.1 Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	4
2.1.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif.....	5
2.1.3 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.....	7
2.1.4 Pentingnya Alat Permainan Edukatif.....	9
2.2 Kartu Angka.....	11
2.2.1 Definisi Kartu Angka.....	11
2.2.2 Manfaat Kartu Angka.....	11
2.3 Konsep Bilangan.....	12
2.3.1 Definisi Konsep Bilangan.....	12
2.4 Anak Usia Dini.....	13

2.4.1	Pengertian Anak Usia Dini.....	13
2.4.2	Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
2.5	Kerangka Berpikir.....	14
2.6	Penelitian Relevan.....	15
2.6.1.	Prosedur Evaluasi Formatif Tesser.....	16
2.7	Validitas.....	17
2.7.1	Validitas Isi.....	17
2.7.2	Validitas Konstruk.....	18
2.7.3	Praktis.....	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	20
3.2.	Jenis Data.....	20
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1.	<i>walkthrough</i>	21
3.2.2.	Obsevasi.....	21
3.4.	Metode Analisis Data.....	21
3.4.1.	Analisis Data <i>walkthrough</i>	21
3.4.2.	Analisis Data Observasi.....	23
3.5.	Metode Interpretasi Data.....	23
3.5.1.	Interpretasi Tingkat Validitas Materi dan Media.....	23
3.5.2.	Interpretasi Nilai Observai Anak.....	24
3.6.	Prosedur Penelitian	
3.6.1.	Perencanaan.....	25
3.6.2.	Pengembangan.....	26
3.6.3.	Evaluasi.....	26
3.7.	Intrumen Penelitian	
3.7.1.	Instrumen Validitas Ahli.....	27
3.7.2	Instrumen Observasi Anak.....	29
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30

4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.2 Hasil Tahap Perencanaan.....	30
4.2.1. Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak.....	30
4.2.2. Prosedur Penelitian Di Masa Pandemi Covid-19.....	32
4.3. Hasil Tahapan Pengembangan.....	32
4.3.1 Langkah-langkah Memainkan kartu angka.....	34
4.3.2 Hasil Tahap Evaluasi.....	35
4.3.2.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	35
4.3.2.2. Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	36
4.3.2.3. Hasil tahap <i>one to one evaluation</i>	38
4.3.2.4 Hasil tahap <i>small group</i>	39
4.4 Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR RUJUKAN.....	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori nilai validasi.....	22
Tabel 2 Kategori Tingkat Valid Alat Permainan kartu angka	23
Table 3. Interpretasi Nilai Praktis.....	24
Tabel. 4 Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	25
Tabel 5 Kisi-Kisi Intrumen Validitas Materi.....	27
Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen validasi Ahli Media.....	28
Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	28
Tabel 8. Saran/Komentar Terhadap Alat Permainan Kartu Angka.....	36
Tabel 9. Komentar/Saran Validator Serta Keputusan Revisi.....	37
Tabel 10. Perbaikan dari expert review.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kertas padi dipotong sesuai ukuran.....	32
Gambar 2. Potong kertas padi dilapisi dengan kertas manggis agar lebih menarik.....	33
Gambar 3. Potong kertas yang telah berbentuk.....	33
Gambar 4. Potongan kartu-kartu kecil yang telah dilapisi kertas origami dengan variasi warna dan angka.....	34
Gambar 5. Alat permainan kartu angka siap digunakan.....	34
Gambar 6 Tahap kegiatan <i>one-to-one</i> terhadap dua orang anak.....	38
Gambar 7 Tahap kegiatan <i>one-to-one</i> terhadap dua orang anak.....	38
Gambar 8 Kegiatan <i>small group evaluation</i> terhadap 6 orang anak.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara.....	52
Lampiran 2 Pengolahan Data.....	54
Lampiran 3 Hasil Evaluasi.....	59
Lampiran 4 Hasil Penilaian Validator.....	66
Lampiran 5 Rubrik Penilaian.....	67
Lampiran 6 Instrumen Observasi Anak.....	75
Lampiran 7 Analisis Data.....	76
Lampiran 8 Surat Keterangan Akte Kelahiran Anak Yang Dilibatkan Dalam Penelitian.....	78
Lampiran 9 Dokumentasi Tahap <i>One To One Evaluatio</i>	84
Lampiran 10 Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	84
Lampiran 11 Usul Judul Skripsi.....	86
Lampiran 12 SK. Pembimbing skripsi	87
Lampiran 13 Kartu Bimbingan	89
Lampiran 14 Cek plagiat.....	94

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh:

Alma Joana

NIM. 06141281621064

Pembimbing 1: Dra. Hasmalena, M.Pd

Pembimbing 2: Dra. Syafdaningsih, M. Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk alat permainan kartu angka untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A di taman kanak-kanak secara valid dan praktis. Adapun jenis penelitian yang diterapkan model pengembangan *Rowntree* yang mempunyai tiga tahapan penelitian yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi tessemer yang terdiri dari beberapa tahapan yang pertama *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* melibatkan 2 orang anak dan *small group evaluation* sebanyak 6 orang anak. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Pada penjumlahan *expert review* validitas materi sebesar 81 % valid dan validitas media sebesar 94 % sangat valid. Dari hasil validitas materi dan validitas media diperoleh nilai rata-rata sebesar 87.5 % sangat valid. Untuk menentukan hasil penelitian peneliti melalui beberapa tahap-tahap yaitu tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh dari hasil rata-rata sebesar 91.5 % sangat valid karena telah teruji dan memenuhi kriteria aman, mudah digunakan, menarik, serta dilengkapi dengan petunjuk yang jelas. Maka dengan itu pengembangan alat permainan Kartu angka untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A di taman kanak-kanak sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: alat permainan kartu angka, Konsep Bilangan

**DEVELOPMENT OF A NUMBER CARD GAME TOOL TO RECOGNIZE
THE CONCEPT OF NUMBERS IN GROUP A CHILDREN IN
KINDERGARTEN**

By:

Alma Joana

NIM. 06141281621064

Pembimbing 1: Dra. Hasmalena, M.Pd

Pembimbing 2: Dra. Syafdaningsih, M. Pd

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop a product of a number card game tool to recognize the concept of numbers in group A children in kindergarten in a valid and practical way. The type of research applied to the Rowntree development model which has three stages of research, namely the planning, development, and evaluation stages of the tessemer which consists of several stages, the first is self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation involving 2 children and small group evaluation as many as 6 children. While the data collection techniques using walkthrough and observation. In the sum of the expert reviews, the validity of the material is 81% valid and the media validity is 94% very valid. From the results of material validity and media validity, an average value of 87.5% is very valid. To determine the results of the research, the researchers went through several stages, namely the one-to-one evaluation and small group evaluation stages, obtained from an average result of 91.5%, very valid because it has been tested and meets the criteria for being safe, easy to use, attractive, and equipped with instructions. clear. Therefore, the development of a number card game tool to recognize the concept of numbers in group A children in kindergarten is very valid and practical so that it can be applied in the learning process.

Keywords: *number card game, Number Concep*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-8 tahun. Pada usia ini juga terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Sehingga penelitian memiliki ide untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, peneliti memilih jenis penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and development*, untuk menghasilkan produk berupa alat permainan. Alat permainan edukatif dapat adalah alat permainan yang dibuat khusus sebagai media pembelajaran yang mengandung nilai (edukatif), aspek perkembangan, potensi dan kecerdasan anak dapat dilatih melalui kartu angka. Kartu angka ialah alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru saat mengajar yang berisi angka-angka yang berbentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak. Penelitian ini mengembangkan kartu angka yang difokuskan pada anak usia 4 sampai 5 tahun sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak yang masih pemula untuk mengenal konsep bilangan pada angka. Kombinasi antara angka dan gambar yang konkret cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep bilangan melalui kecakapan, kesanggupan individu atau seseorang dalam mengetahui bentuk (lambang), nama, urutan, bilangan (angka).

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, di tiga sekolah (1) Taman kanak-kanak Aisyah Palembang (2) Taman kanak-kanak Al-Hikmah Palembang, (3) Sekolah alam Kayu Agung. Diproleh hasil bahwa sekolah tersebut sangat membutuhkan pembaharuan alat permainan seperti kartu angka yang akan dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran yang baru untuk melatih kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kartu kepada anak usia 4 sampai 5 tahun, sehingga peneliti mengembangkan alat permainan kartu angka ini. Bentuknya seperti kartu angka pada umumnya, hanya saja peneliti menambahkan desain yang lebih menarik pada lambang bilangan dan konsep bilangan seperti jari-jari atau tangan yang terbuat dari perpaduan kertas-kertas warna di bagian

depan kartu serta ada pertanyaan dibelakangnya. Kartu angka ini memiliki kelebihan pada desain, karena kartu angka dibuat semenarik mungkin dari perpaduan kertas-kertas warna. Agar kartu angka bertahan cukup lama maka peneliti memakai kertas yang cukup tebal dengan ukuran panjang 14 cm dan lebar 9 cm dengan tebal kertas 2 cm. Penelitian ini senada dengan penelitian Mufarizzudin (2017) yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di TK Pembina Bangkinang Kota” dari hasil pembahasan dan analisis disimpulkan bahwa dengan kartu angka pendidik dapat melatih kemampuan kecerdasan logika matematika pada anak. Dapat dilihat dari peningkatan pada siklus ini yang dibuktikan pada prasiklus 30%, siklus I meningkat menjadi 55% dan siklus II meingkat menjadi 80%.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang dikaji diantaranya:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Alat Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Untuk Mengenal Konsep Bilangan Secara Valid?
2. Bagaimana Proses Pengembangan Alat Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Untuk Mengenal Konsep Bilangan Secara Praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan, dapat dirumuskan penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Alat Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Untuk Mengenal konsep bilangan secara valid?
2. Untuk mengetahui cara mengembangkan Alat Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Untuk Mengenal konsep bilangan secara praktis?

1.4 Manfaat Penelitian

Dari tujuan di atas, peneliti membagi manfaat penelitian menjadi 2 (dua) bagian yaitu:

1 Manfaat umum

Manfaat pengembangan alat permainan kartu angka ialah agar anak dapat mengenal konsep bilangan melalui kartu angka.

2. Manfaat Khusus

1. Untuk Anak

Agar anak dapat melatih dan mengenal konsep bilangan melalui kartu angka.

2. Untuk Guru

- a. Memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan serta menerapkan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A sehingga menarik minat anak dalam pembelajaran.
- b. Mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak untuk mengenal konsep bilangan.

3. Untuk Sekolah

Sebagai motivasi untuk terus berinovasi tentang pengembangan dan penggunaan alat permainan dan metode belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui kartu angka sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

4. Untuk peneliti

Agar dapat menjadi bahan referensi tambahan untuk peneliti berikutnya. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan melalui permainan kartu angka.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyani, Rizki. Sri Sumarni, dan Rukiyah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 9(2): (110).
- Alfiandra dan Mulyadi Mulkan. (2016). *Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)Di Smk Negeri 2 Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika. 3 (1): (8)
- Aghnaita. (2017). *Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)*. Jurna Pendidikan Anak
- Ariyanti & Zidni Immawan Muslimin, (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SD Negeri 2 Wonotirto Bulu Tamanggung*. Jurnal psikologi
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade. (2017). *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. II(1)
- Dwi, Pande Komang Ariesta, dkk. (2015). *Penerapan metode bermain berbantu media flashcard untuk meningkatkan kemampuan berhitung pemula pada anak*. *e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1)
- Djulia, Ely dkk (2020). *Evaluasi Pembelajaran Biologi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain Dengan Alat Permainan*. Jakarta: Kencana

- Fatmah,(2019). Pengembangan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada kelompok B Tk DHARMA WANITA MASBAGIK UTARA. *Jurnal pendidikan dan sains*. 1(2).
- Guslinda & Kurnia, Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya. CV. Jakad Pubhshing Surabaya
- Hasni (2019). Melalui kegiatan bermain kartu angka kita tingkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di tk pertiwi selong. *Jurnal Pedidikan dan Sains*. 1(2)
- Hijriati, (2017). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Konsep Dasar Anak Usia Dini. 2(3)
- Ihsan, Helli, (2015). *Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya*. Jurnal ilmu pendidikan
- Isah, (2019). Upaya Meningkatkan Kemam Puan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A Tk Asy-Asyifak Aik Anyar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. I(1)
- Khusnaya, Fita Uly (2019). *Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi
- Kusumawati, Rita & Andi Mrino. (2016). *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asem Jajar Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan. 1(4)
- Lusiana, dkk, (2015). *Metodologi Penelitian Kebidanan*, Yogyakarta: Deepublish
- Mufarizuddin, (2017). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 1(1)

- Purnama, Sigit. (2013). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalannya Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Jurnal LITERASI 1(IV): (20)
- Prawiradilaga, D.S, Ariani, D., & Handoko, H. (2018) *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. (2018). *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar (Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/ Madrasa)*. Depok: Prenadamedia Group
- Pane, Elvina Sari, (2018). *Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi P, Munthe, Ashiong & Sitingjak. (2018). *Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Belajar Membaca Permulaan*. JDP. 3(11).
- Suprpti, Endang (2016). Peningkatan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Dengan Microsoft Powerpoint Ispring Pada Materi Pengenalan Konsep Bilangan. *Jurnal Pedagogik*. 2(1)
- Sugiono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Syukur, Abdul Dkk (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 6 (1)
- Susanto, Ahmad (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sekarini, Wining. (2018). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*. Skripsi
- Shunhaji, Ahmad & Fadiyah. (2020). *Efektifitas Alat Raga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal 01 Islamic Education. 2(2)

Setiawati, Ni Luh Made. Dkk. (2015) *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*. E-journal program pasca sarjana universitas pendidikan. Ganesa. 1(5)

Taopik, Rahman, dkk. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*. Jurnal PAUD Agapedia. 1(1)