

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA

Vika Yusniar¹, Dewi Fitria², Juli Yanti Harahap³
^{1,2,3}PG PAUD Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
Alamat e-mail : vikayusniar@umnaw.ac.id, dewifitria@umnaw.ac.id,
juliyanti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This development aims to determine the feasibility of learning media, namely smart number board media. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) using stages with the development model used in this research being the ADDIE development model. According to Sugiyono in Sarinah (2020:48) the ADDIE development model consists of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The Smart Number Board (PaPiKa) is a learning media that can make it easier for teachers to provide interesting and fun learning material for young children and is equipped with a guidebook for using the media which makes it easier for teachers to play the Number Smart Board (PaPiKa) media according to the stages. The results from the validator say that the media developed is Valid or Very Appropriate with material expert validation results of 83% and media expert validation 96% of these results, so it can be said that the number smart board media (PaPiKa) is Valid or Very Appropriate

Keywords: Development, Number Smart Board Media (PaPiKa), Numeracy Ability

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu media papan pintar angka. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan tahapan-tahapan dengan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono dalam Sarinah (2020:48) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Papan Pintar Angka (PaPiKa) merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini serta dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media yang memudahkan guru dalam memainkan media Papan Pintar Angka (PaPiKa) sesuai dengan tahapan-tahapannya. Adapun hasil dari validator mengatakan bahwa media yang dikembangkan Valid atau Sangat Layak dengan hasil validasi ahli materi 83% dan validasi ahli media 96% dari hasil tersebut maka dapat dikata media papan pintar angka (PaPiKa) Valid atau Sangat Layak

Kata Kunci: Pengembangan, Media Papan Pintar Angka (PaPiKa), Kemampuan Berhitung

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak

sejak dini yang ditujukan untuk merangsang setiap pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai

persiapan dalam memasuki pendidikan ke jenjang yang lebih lanjut. Seperti yang tertulis dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Pada aspek perkembangan anak dalam tingkat pencapaian perkembangan anak dibagi menjadi enam, yaitu: aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral, fisik motorik, bahasa, seni, sosial emosional dan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini dalam

perkembangan kognitif diperoleh salah satunya melalui kegiatan pembelajaran seperti berhitung, pada anak usia dini kemampuan tersebut dikenal dengan kegiatan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan enam aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan aspek kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung maka peneliti melakukan observasi awal melalui angket observasi awal menggunakan aplikasi *google form* yang ditujukan kepada Ibu guru di lima sekolah di Desa Sisumut Kecamatan Kota Pinang Kabupaten Labuhan Batu Selatan, adapun sekolah yang ditujukan TK Raja Garuda Mas, TK Habibi, TK Kuntum Dahlia, TK Dewi Sartika, KB Nurul Huda, dimana hasil wawancara observasi awal mengatakan masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dengan memberikan contoh pada anak di papan tulis, setelah dijelaskan guru memberikan lembar kerja anak (LKA) dan meminta anak untuk mengerjakan lembar kerja tersebut. Anak-anak sering mengeluh bosan

dan lelah saat harus mengerjakan soal di lembar kerja. Namun, guru merasa kurang memahami dalam memberikan variasi belajar dan membuat media pembelajaran yang menarik. Guru sering menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan kartu angka yang dibuat manual dan hanya menggunakan pelafalan angka dengan jari dalam pembelajaran berhitung sehingga anak merasa bosan jika memainkan media tersebut setiap hari. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak dan dapat membangkitkan minat anak dalam mengikuti pelajaran secara aktif dan menyenangkan. Akibatnya, anak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam rangka menstimulasi perkembangan anak usia dini, perlu digunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Karena anak usia dini memiliki kecenderungan dan karakter menyukai setiap hal yang menyenangkan dan kurang menyukai hal yang sulit bagi anak. Proses pembelajaran pada anak usia dini dengan cara bertahap melalui mengenal, pada anak usia dini belum bisa menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi kegiatan pembelajaran dilakukan bersamaan dengan sebuah permainan yaitu menggunakan media.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan. Media pembelajaran sesuai karakteristik anak didik dihadirkan sebagai alat yang bisa memberikan stimulus pada anak didik mengenai materi yang diajarkan guru.

Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Menurut Hamdani (2016:1), media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Menurut Munadi (2016:1-2), penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil kesimpulan wawancara melalui angket observasi awal google *forms* di atas peneliti mencoba mengembangkan media yang dapat digunakan dalam kemampuan berhitung anak dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa media papan pintar angka (PaPiKa), di salah satu sekolah diantara ke lima sekolah yang

telah diobservasi awal yaitu sekolah TK Raja Garuda Mas dimana disekolah tersebut terdapat 15 orang anak 7 diantaranya belum mahir pada kemampuan berhitung yang di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan. Pada hasil penelitian sebelumnya Virda Mirantika (2020:8), dengan judul pengembangan permainan papan pintar angka (papinka) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Pandang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabutapen Kaur, dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka) ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak dan didalam pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari posttestnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Dapat dilihat dari penelitian terdahulu terkait penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa), terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan berhitung anak usia dini sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media papan pintar angka (PaPiKa) yang dimodifikasi dengan berisi langkah- langkah

pembuatan dan penggunaan produknya, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan mudah dan mengurangi kesalahan dalam pembuatan dan penggunaannya.

Menurut Sucahyo (2013 : 0-216) Papan Pintar adalah suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE) yang diharapkan mampu mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini. Papan Pintar Angka (PaPiKa) merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini serta dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media yang memudahkan guru dalam memainkan media Papan Pintar Angka (PaPiKa) sesuai dengan tahapan-tahapannya.

B. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan Desain penelitian pada media papan pintar angka (PaPiKa) ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). penelitian pengembangan atau research and development (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2009: 297). Menurut Nusa Putra (2015: 67), Research and Development (R&D) merupakan

metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi dengan cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono dalam Sarinah (2020:48) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Hasyim dalam Afifah (2018:37) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model prosedur yang sederhana dan mudah untuk membuat suatu produk yang dapat digunakan dalam penelitian pada jangka pendek maupun berkelanjutan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media papan pintar angka (PaPiKa), penggunaan media mulai dari mendesain pola, pemilihan bahan, dan cara penggunaan media. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan

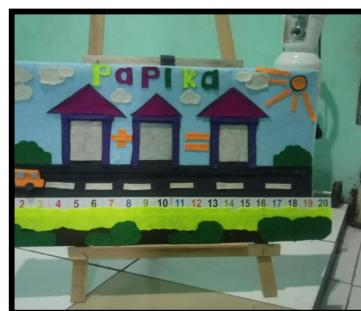
evaluasi (*evaluation*). Dari tahapan penelitian dan pengembangan ini yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, analisis indikator/aspek dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan meliputi kegiatan observasi awal dengan salah satu guru di TK Raja Garuda Mas, yaitu ibu Yoan Maya Sari, S.Pd., selaku guru kelas kelompok B. Sesuai dengan hasil angket observasi awal melalui *google forms* peneliti mencoba mengembangkan media yang dapat digunakan dalam kemampuan berhitung anak, kemudian peneliti menentukan media yang tepat dan relevan sesuai dengan karakteristik anak dan tujuan pembelajaran yang akan di capai, sehingga peneliti menyusun rencana pengembangan media papan pintar angka (PaPiKa) yang digunakan sebagai solusi dalam permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media papan pintar angka (PaPiKa) dengan memilih alat dan bahan serta bentuk dan pola dadu untuk bermain di dalam media papan pintar angka (PaPiKa),



Gambar 1. Pembuatan Medan

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah media papan pintar angka (PaPiKa) selesai dibuat, Langkah selanjutnya yaitu tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media papan pintar angka (PaPiKa). Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para validator yaitu ahli materi dan ahli media, akan direvisi sesuai kritik dan saran validator. Validator terdiri dari dosen ahli materi yaitu Ibu Nur Qomariah Panjaitan, M.Pd. yang merupakan dosen PG PAUD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, dan ahli media yaitu Ibu Asridawati, S.Pd.AUD. selaku Kepala sekolah di TK Raja Garuda Mas.

Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung para ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan memperlihatkan langsung produk yang telah dibuat, para validator sesuai bidangnya diminta untuk menilai kelayakan media papan pintar angka (PaPiKa).

Hasil validasi dari para ahli yang berupa saran dan komentar jika terdapat revisi digunakan untuk merevisi media papan pintar angka (PaPiKa) yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk media papan pintar angka (PaPiKa) layak untuk digunakan.

a. Validasi Ahli Materi

Produk media papan pintar angka (PaPiKa) yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi ahli materi ini dilaksanakan pada hari Rabu 25 Juni 2023 dengan

validator ahli materi yaitu Ibu Nur Qomariah Panjaitan, M.Pd. selaku Dosen FKIP prodi PG PAUD dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

Validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi berupa angket. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 kurang baik, serta 1 tidak baik. Adapun rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi

Persentase Kelayakan	$Ps = \frac{46}{55} \times 100\%$ $Ps = 0,83 \times 100\%$ $Ps = 83 \%$
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan memperoleh nilai keseluruhan 83%. Berdasarkan tabel penilaian bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori “Sangat Layak” yaitu terletak pada rentang 83% -100%.

b. Validasi Ahli Media

Produk media papan pintar angka (PaPiKa) yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi ahli media ini dilaksanakan pada hari Rabu 09 Mei 2024 dengan validator ahli media yaitu Ibu

Asridawati, S.Pd.AUD. selaku kepala sekolah Di TK Raja Garuda Mas

Validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi berupa angket. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 kurang baik, serta 1 tidak baik. Adapun rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Persentase Kelayakan	$Ps = \frac{61}{65} \times 100\%$ $Ps = 0,93 \times 100\%$ $Ps = 93 \%$
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli media dengan memperoleh nilai keseluruhan 93%. Berdasarkan tabel penilaian bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori “Sangat Layak” yaitu terletak pada rentang 83% -100%.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga, yaitu dilakukan oleh pendidik anak usia dini yang merupakan guru di TK Raja Garuda Mas yaitu ibu Yoan Maya Sari,

S.Pd., selaku guru kelompok B di TK Raja Garuda Mas. Tahap implementasi dilakukan untuk melihat apakah media papan pintar angka (PaPiKa) dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Implementasi dilakukan dengan mendatangi langsung ibu Yoan Maya Sari, S.Pd., S.Pd. di TK Raja Garuda Mas, untuk melakukan uji sampel kecil penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) selama proses pembelajaran sebanyak 6 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 30 April - 09 Mei 2024 dengan peraturan mainnya anak diberikan kesempatan main lebih dari 1 kali Jika mendapatkan angka 6 saat melempar dadu dan jika anak mendapat angka selain angka 6 saat melempar dadu maka anak akan melempar kembali untuk mendapat angka selanjutnya. Kemudian dilakukan wawancara langsung kepada guru untuk mengetahui hasil implementasi penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa).

Hasil wawancara dari guru berupa tanggapan guru selama menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa), jika terdapat revisi digunakan untuk mengevaluasi media papan pintar angka (PaPiKa) yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk media papan pintar angka (PaPiKa) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

Wawancara guru dilakukan pada hari Jum'at 14 Juni 2024 oleh ibu Yoan Maya Sari, S.Pd., S.Pd selaku guru di TK Raja Garuda Mas.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE, dimana tahap ini merupakan tahap akhir setelah media papan pintar angka (PaPiKa) media diimplementasikan dan diujicobakan oleh guru di TK Raja Garuda Mas. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) media sangat membantu guru dalam memberikan materi dan sesuai hasil wawancara dengan guru media papan pintar angka (PaPiKa) layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

Pada saat uji coba terlihat guru mudah menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) dan anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain media papan pintar angka (PaPiKa). Kemudian guru mampu memahami penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti seperti: Bermain engklek menggunakan poster engklek. Menirukan suara kendaraan setelah bermain sesuai dimana dadu berhenti. Menyebutkan tempat kendaraan tersebut berjalan. dan kegiatan penutup seperti: Menanyakan perasaan selama hari ini. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, Makan Bekal Anak, Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, Menginformasikan kegiatan besok hari dan Berdoa setelah belajar.

. Evaluasi yang diberikan guru sebagai penyempurnaan produk adalah dengan menambah durasi

kegiatan pembuka pada penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) yaitu 10 menit menjadi 15 menit, agar guru bisa lebih jelas dan rinci dalam mengenalkan media papan pintar angka (PaPiKa) kepada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan media papan pintar angka (PaPiKa) menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yaitu terdiri dari Tahap analisis (*analysis*) dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, analisis indikator/aspek dan analisis materi. Pada tahap analisis dilakukan analisis indikator/aspek dan materi pelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah TK Raja Garuda Mas, serta dapat menentukan jenis pendekatan yang sesuai untuk diterapkan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan pada kurikulum. Adapun Indikator yang diterapkan yaitu Indikator/aspek Motorik kasar.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Peneliti melakukan perancangan terhadap media papan pintar angka (PaPiKa). Perancangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) menentukan analisis kebutuhan dilihat dari kesenjangan yang ada, 2) menentukan kurikulum dan materi yang akan digunakan melalui media papan pintar angka (PaPiKa), 3) menyusun kerangka media papan pintar angka (PaPiKa), 4) menetapkan desain media papan pintar angka (PaPiKa) dan dadu engklek yakni ukuran, jenis angka

dan huruf, warna yang digunakan, alat dan bahan, 5) cara penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, 6) mengumpulkan referensi, 7) menyusun angket penilaian ahli materi dan ahli media, dan instrumen wawancara guru.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*). Peneliti mengembangkan media papan pintar angka (PaPiKa) dan selanjutnya akan direalisasikan dengan tahap validasi ahli materi dan ahli media oleh validator. Adapun validator yang memberikan penilaian yaitu, Ibu Nur Qomariah Panjaitan, M.Pd., selaku dosen FKIP prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan dengan Hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh validator diperoleh dengan rata-rata total 83% dengan kriteria "Sangat Layak" juga saran "Maka pada media yang dikembangkan sudah bagus hanya saja perlu perbaikan di beberapa bagian seperti warna dan juga kalimat perintah pada media". Dan Ibu Asridawati, S.Pd.AUD. selaku kepala sekolah TK Raja Garuda Mas. Dengan hasil validasi dari ahli media diperoleh dengan rata-rata total 93% dengan kriteria "Sangat Layak" dengan saran "Gambar yang ditampilkan bisa disesuaikan dengan tema. Sesuai hasil validasi oleh kedua validator maka media papan pintar angka (PaPiKa) layak digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Tahap keempat, yaitu implementasi (*implementation*). media papan pintar angka (PaPiKa) yang divalidasi dengan kriteria layak selanjutnya di implementasikan dan di ujicobakan oleh guru. Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu

lembaga yaitu TK Raja Garuda Mas dengan peraturan mainnya anak diberikan kesempatan main lebih dari 1 kali. Jika mendapatkan angka 6 saat melempar dadu dan jika anak mendapat angka selain angka 6 saat melempar dadu maka anak akan melempar kembali untuk mendapat angka selanjutnya. Pendidik yang melakukan uji coba media papan pintar angka (PaPiKa) merupakan guru di TK Raja Garuda Mas yaitu Ibu Yoan Maya Sari, S.Pd., S.Pd selaku guru kelompok B. kemudian peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru untuk mengetahui tanggapan guru selama menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) tersebut. Hasil wawancara guru selama menggunakan produk yaitu media papan pintar angka (PaPiKa) sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran bagi anak usia dini. Kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru memberikan revisi sebagai penyempurnaan produk. Revisi ataupun perbaikan yang diberikan guru selama mengimplementasikan media papan pintar angka (PaPiKa) yaitu pada durasi kegiatan pembuka yaitu 5 menit.

Tahap kelima, yaitu Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE, dimana tahap ini merupakan tahap akhir setelah media papan pintar angka (PaPiKa) media diimplementasikan dan diujicobakan oleh guru di TK Raja Garuda Mas. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) media sangat membantu guru dalam memberikan materi dan sesuai hasil

wawancara dengan guru media papan pintar angka (PaPiKa) layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

Pada saat uji coba terlihat guru mudah menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) dan anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain media papan pintar angka (PaPiKa). Kemudian guru mampu memahami penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Evaluasi yang diberikan guru sebagai penyempurnaan produk adalah dengan meminimalisasi durasi kegiatan pembuka pada penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa) yaitu 5 menit, agar anak menjadi tidak bosan saat penjelasan kegiatan main.

Adapun hasil dari validator mengatakan bahwa media yang dikembangkan **Valid** atau **Sangat Layak**, tidak ada revisi yang terlalu banyak hanya beberapa saran yang disampaikan oleh ahli materi yaitu "Materi pada media yang dikembangkan sudah bagus hanya saja perlu perbaikan di beberapa bagian materi seperti warna dan juga kalimat perintah pada media". Berdasarkan hasil wawancara guru setelah menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) yang telah dikembangkan juga sangat layak untuk pembelajaran di PAUD. Sejalan dengan Virda Mirantika (2020:8) bahwa mengembangkan media papan pintar angka (PaPiKa) dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka) ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak.

Dengan adanya media papan

pintar angka (PaPiKa), sangat membantu guru dalam melatih kemampuan motorik kasar kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga di TK Raja Garuda Mas sebanyak 6 kali pertemuan. media papan pintar angka (PaPiKa) yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak oleh validator ahli materi dan ahli media, serta hasil wawancara guru juga menyatakan media papan pintar angka (PaPiKa) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Sebagai penyempurnaan hasil penelitian media papan pintar angka (PaPiKa) penelitian ini dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya dengan mencoba uji sampel besar agar hasil pengembangan yang diteliti dapat lebih maksimal, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menguji pengembangan terkait media papan pintar angka (PaPiKa)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi

(*evaluation*) telah menghasilkan suatu produk berupa media papan pintar angka (PaPiKa).

Media papan pintar angka (PaPiKa) yang dikembangkan sudah **Sangat Layak** digunakan dengan skor 96% dari ahli materi dan 98,4% dari ahli media dengan masing-masing kriteria "**Sangat Layak**". Dari hasil wawancara guru setelah uji coba penggunaan media papan pintar angka (PaPiKa), media dinyatakan layak sangat membantu guru dalam melatih kemampuan motorik kasar kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media papan pintar angka (PaPiKa) sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Dwi Nuril. (2018). *Pengembangan Media Taktik Raja (Otak Atik Aksara Jawa)*. (Skripsi). FKIP. Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107
- Alfitri, N., Saodi, S., & Herman, H. (2021). Pengaruh media papan pintar angka (PaPiKa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Pertiwi II Sossok. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 8-16
- Ambarini, N. D. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celemek Hitung (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Sekar Sari Pulomerak Cilegon Banten).
- Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 127-134.
- Arsyad Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Kajian Perempuan & Keislaman, 13 (1), 116-152.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.
- Due, G., & Ita, E. (2019). Pengembangan media papan pintar angka (PaPiKa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. Al-Athfaal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14-31. DOI: <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5213>
- Fariyah, Himatul. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, Volume 2 No. 1, Mei 2017 3 ISSN: 2527-3191
- Guslinda, Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Diperoleh dari: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=pengertian+media+pembelajaran+paud&ots=3Q33gxJoxFYLPtUk&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20media%20pembelajaran%20paud&f=false
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Kurniawati, Etik. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Pada Anak Kelompok B Tk Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014*, Jurnal Penelitian Pdf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013/2014
- Malapata, Elisa. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1 Mutho'i, Nur Habibah. 2018. *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekwagir*, Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1
- Melinda Vena. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK IBNU Qaldun Jember*. Jember : Universitas Jember.
- Miarso Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Miftah M. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN, 1 (2), 95.
- Prawastiningtyas, Devita Philia. 2015. *Pengembangan media papan pintar angka (PaPiKa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan 82 Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sarinah. 2020. *Pengembangan media papan pintar angka (PaPiKa) Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang*. Tesis. Program Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Bengkulu.
- Sucahyo, Danang. 2013. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216
- Sujarwo, ddk. (2022). *Pengembangan Modul Digital Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD*. (Proposal). PPG, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.
- Suparti, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Trisnawati, Eki. 2018. *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka*

*Dalam Meningkatkan
Kemampuan Berhitung
Permulaan Anak Di Paud Witri 1
Kota Bengkulu, Prodi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Tadris
Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu*

Zaman, Badru. 2010. *Media
Pembelajaran Anak Usia Dini*,
Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Jurusan Pedagogik Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas
Pendidikan Indonesia