



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 7514-7528

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di Kb Puspa Bangsa Oku Selatan

Riska Puspa Sari^{1✉}, Ali Murtopo², Yecha Febrieanitha Putri³

Prpgram Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email; riskapuspasari0601@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa Oku Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkann media Papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan pada smester genap 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa KB Puspa Bangsa OKU Selatan. Pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain, (*Design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil dengan kategori "sangat valid" berdasarkan penialian validator materi dengan rata-rata persentase 92,5%, validator ahli bahasa dengan rata-rata persentase 80%, validator ahli media dengan rata-rata persentase 98,3% dalam kategori sangat valid dan validator ahli praktisi dengan rata-rata persentase 96,6% dalam kategori "sangat valid". Dan hasil angket penilaian uji kepraktisan memeperoleh rata-rata persentase 97,5% yang dikategorikan "sangat praktis". Dan hasil hasi uji coba lapangan angket responden kelompok kecil dengan presentasi 94%, dengan ketegori "sangat efektif" dan hasil uji coba lapangan angket responden kelompok besar dengan persentase 94,8% dengan kategori "sangat efektif".

Kata Kunci: *Papan pintar, model addie, lambang bilangan*

Abstract

Research and development of smart board media has been carried out to recognize the symbols of numbers 1-10 for children aged 4-5 years at KB Puspa Bangsa Oku Selatan. The purpose of this research is to develop smart board media to recognize valid and practical number symbols 1-10. This research was carried out in the even semester of 2022/2023. The subjects of this study were students of the South OKU Puspa Bangsa KB. This development uses the Research and Development method using the ADDIE model which includes: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of this development research get results in the "very valid" category based on the evaluation of material validators with an average percentage of 92.5%, linguists validators with an average percentage of 80%, media expert validators with an average percentage of 98.3% in very valid category and practitioner expert validator with an average percentage of 96.6% in the "very valid" category. And the results of the practicality test assessment questionnaire obtained an average percentage of 97.5% which was categorized as very practical. with a percentage of 94.8% with a very effective category.

Keywords: *Smart paper, addie model, number sheet*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terkait dengan kebutuhan anak di KB Puspa Bangsa OKU Selatan pada Tanggal 21 November 2022 dimana pada saat observasi terlihat bahwa guru di KB tersebut lebih banyak memanfaatkan LKA (lembar kerja anak), papan tulis dan poster angka yang telah disediakan daripada menggunakan media pembelajaran yang nyata dimana mengharuskan anak dalam belajar mengenal lambang bilangan dengan lembar kerja anak.

Lebih lanjut lagi, hasil wawancara dengan Kepala KB Puspa Bangsa OKU Selatan mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di KB Puspa Bangsa masih menggunakan media yang konvensional. Seperti beberapa LKA di KB yang di dalamnya mempunyai gambar atau simbol.

Penggunaan media di KB Puspa Bangsa OKU Selatan kurang dimanfaatkan, karena KB jarang menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan lebih sering menggunakan LKA yang di dalamnya memuat gambar dan simbol untuk mengenal lambang bilangan, sehingga membuat anak menjadi cepat bosan, tidak fokus, tidak memperhatikan guru, dan mengobrol dengan teman yang ada di sebelahnya akibatnya anak tidak memahami penjelasan dari guru dengan baik. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tentunya perkembangan ataupun kemampuan anak dalam belajar menjadi terhambat terutama pada kemampuan mengenal lambang bilangan.

Adapun kendala yang didapat melalui hasil wawancara langsung dengan kepala

Sekolah, beliau mengatakan bahwa pemahaman dalam mengenal lambang bilangan pada anak terutama pada anak usia 4-5- tahun masih tergolong rendah. Adapun diantaranya anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan secara runtut, membedakan lambang bilangan 6 dan 9 dan anak masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan, diantaranya adalah kurang mampunya guru dalam memanfaatkan penggunaan media dan alat peraga pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Dalam mengenalkan lambang bilangan guru lebih sering menggunakan metode tanya jawab dan ceramah dalam bentuk klasikal dan kurang menariknya kegiatan yang guru berikan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak misalnya mewarnai gambar angka, menebalkan gambar angka pada garis putus-putus serta menulis lambang bilangan di papan tulis.

Sejalan dengan pernyataan di atas untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 anak diperlukannya metode, media, serta kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Melalui metode, media dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak, diharapkan pembelajaran tersebut berjalan secara kondusif, tidak menimbulkan kejenuhan, rasa bosan dan keterpaksaan dalam diri anak. Salah satu alternatif atau solusi yang dapat membantu dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak yaitu melalui media papan pintar. Media papan pintar merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan dilakukan oleh anak secara sukarela. Papan pintar merupakan media konkret yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Media papan pintar merupakan pengembangan media dari papan flanel dan akan dibuat dengan memodifikasi papan pintar yang saat ini sudah ada agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul "Pengembangan Media Papan Pintar untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 anak usia 4-5 Tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan" yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian pengembangan. *Research and Development* adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran "Papan Pintar" untuk

mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain (KB) Puspa Bangsa OKU Selatan. Tahap pengembangan papan pintar untuk mengenal lambang bilangan ini dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri atas *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lengkap.

Subjek dan Objek

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian ini menggunakan subjek uji validasi yang dilakukan oleh 4 validator ahli yakni, validasi ahli media 1, validasi ahli materi 1 dan 2, dan validasi bahasa. Subjek uji coba dilakukan pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan mengambil 5 anak usia dini, dan uji coba kelompok besar mengambil 10 anak usia dini di KB Puspa Bangsa OKU Selatan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang menjadi objek penelitian. Adapun objek penelitian ini mengenai media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa.

Prosedur Penelitian

Pada tahap I (*Analysis*)

Pada tahap analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan melakukan tahap analisis tugas yang bertujuan mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan.

Pada tahap II (*Design*)

Pada tahap desain produk media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 peneliti mendesain awal dengan menentukan bentuk yang akan dibuat dengan merancang sketsa gambar media kemudian menyiapkan bahan utama yaitu papan triplek dan kain flanel. Selain itu juga peneliti menyusun instrumen untuk lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli materi praktisi, dan lembar validasi ahli bahasa dan juga menyiapkan lembar respon guru.

Pada tahap III (*Development*)

Pada tahap memproduksi pengembangan produk media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 merupakan tahap realisasi produk yang akan di implementasikan.

Tahap IV (*Implementation*)

Tahap pengemplementasian media untuk menguji kepraktisan yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba kelompok besar

Tahap V (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yaitu melakukan revisi pada tahap-tahap sebelumnya termasuk revisi dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media dan juga respon dari peserta didik setelah melakukan uji coba media

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi yaitu suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) dengan tujuan memperoleh informasi dari yang diwawancarai. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari responden tentang kebutuhan objek yang diteliti. Hasil wawancara yang didapat dengan mewawancarai Kepala KB serta Guru yang ada di KB Puspa Bangsa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan seperti kurikulum pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta kesulitan dalam proses pembelajaran.

Angket atau kuisioner

adalah cara mengumpulkan informasi dengan memberi seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden yaitu peserta didik, guru, dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Kuesioner atau angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis kuesioner atau angket tertutup, sebab responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah,, prasasti notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Adapun dokumentasi penelitian ini berupa foto pada saat wawancara,, foto ketika observasi, dan lain-lain serta tulisan anak usia dini di KB Puspa Bangsa OKU selatan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang ada..

Teknik Analisis Data

1. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, saran atau komentar validator dan lembar respon dari guru di KB Puspa Bangsa OKU Selatan yang dihimpun untuk memperbaiki produk media papan pintar yang diperoleh dari kuisioner selanjutnya dikonversi ke data kualitatif dengan skala likert untuk mengetahui kualitas produk.
2. Dan kuantitatif (Teknik analisis dari Data Lembar Validasi Ahli) Data lembar validasi ini menggunakan skala likert. Skala ini dipilih untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Skala ini dipilih karena dianggap sesuai untuk mengukur validasi dan Lembar Respon peserta didik pada papan pintar yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Adapun hasil penelitian ini yang berjudul Pengembangan Media Papan Pintar untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 anak Usia 4-5 Tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan. Pengembangan media papan pintar memakai prosedur *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Berikut merupakan tahapan uraian dalam pengembangan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan sebagai berikut:

Pengembangan Media Papan Pintar

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kurikulum dan Materi

Tahap analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar enda-benda disekitar baik bentuk jumlahnya yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran berupa media papan pintar. Sehingga pada tahap perencanaan desain media, struktur dan komponen media sesuai dengan kurikulum 2013. Peneliti melakukan analisis melalui kurikulum yang digunakan di sekolah. Dari hasil analisis kurikulum dan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum PAUD 2013 indikator anak usia 4-5 tahun tentang lingkup perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan yang tertuang dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 anak sudah mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10 dan sesuai dengan kompetensi dasar pengetahuan berpikir

simobik dengan materi ajar disekolah yaitu anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang huruf vokal dan konsonan.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini data diperoleh dengan menganalisis kebutuhan pengenalan lambang bilangan. Berikut adalah hasil wawancara dengan kepala KB dan guru KB Puspa Bangsa OKU Selatan. Pembelajaran yang dilakukan dengan hanya menggunakan buku ini tentunya membuat proses pembelajaran tidak efektif, jumlah anak di kelas yang banyak membuat anak tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti rangkum dengan kepala KB dan guru KB Puspa Bangsa OKU Selatan pada tabel di atas dapat dianalisis bahwa ada beberapa kendala yang harus diatasi, antara lain kurangnya motivasi belajar yang dihadapi anak dikarenakan LKA terkesan kaku sehingga sering kali siswa merasa bosan pada saat kegiatan mengenal lambang bilangan di kelas. Hal ini menunjukkan masih perlu adanya media pembelajaran pendukung lain agar lebih variatif yang dapat membantu menjelaskan konsep pada kegiatan mengenal lambang bilangan sehingga mempermudah pemahaman sekaligus membuat anak tertarik terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Desain media papan pintar yang dikembangkan peneliti dilihat dari segi materi yaitu media papan pintar yang digunakan sebelumnya dikembangkan untuk mengenalkan huruf dalam melatih kemampuan bahasa dan pembaruan dari peneliti yaitu media papan pintar yang dikembangkan yaitu untuk mengenal lambang bilangan 1-10. Selanjutnya untuk desain media dari segi penggunaannya media papan pintar yang dikembangkan sebelumnya untuk mengenalkan huruf digunakan dengan cara bongkar pasang huruf sedangkan pembaruan dari peneliti media papan pintar yang dibuat untuk mengenal lambang bilangan 1-10 digunakan dengan cara mencocokkan lambang bilangan yang ditempel diatas papan dengan menarik setiap lambang bilangan atau angka yang sama pada kotak atau rumahnya, sehingga melalui media papan pintar diharapkan anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10. Tahap perencanaan merupakan langkah nyata untuk menuju realisasi dari desain yang telah dibuat dalam bentuk produk berupa media papan pintar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menguji cobakan produk yang dibuat melalui proses validasi, revisi, dan uji coba ke lapangan.

1. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk ini bertujuan untuk mengembangkan papan pintar yang sudah dibuat. Pada tahap ini peneliti melibatkan dosen pada tahap pengembangannya,

dan dalam pembuatan media papan pintar peneliti memakan waktu kurang lebih 2 pekan, peneliti menemukan adanya kesalahan dalam penulisan ikon lambang bilangan 1-10, kurangnya lapisan belakang pada papan pintar. Selain itu juga saran dari dosen terhadap perbaikan papan pintar ditambahkan kaki fortable dan dibuat semenarik mungkin agar anak usia dini tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10. Dari hasil pengembangan produk ini peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan kebutuhan dasar pembuatan papan pintar.

2. Kevalidan Media Papan Pintar

Validasi Materi

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap desain yaitu tahap validasi oleh validator dimana yang dinilai yaitu materi. Hasil validasi materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi materi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari ahli materi.

Validasi Bahasa

Tahap validasi bahasa dilakukan oleh validator dimana yang dinilai yaitu bahasa. Hasil validasi ahli bahasa digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi bahasa.

Validasi Media

Tahap validasi media oleh validator dimana yang dinilai yaitu desain tampilan media. Hasil validasi ahli desain digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi desain tampilan.

Validasi Praktisi

Tahap validasi praktisi dilakukan oleh validator dimana yang dinilai yaitu kerpaktisan media papan pintar. Hasil validasi ahli praktisi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan. Dari hasil penilaian validasi praktisi tidak ada revisi sehingga hanya dilakukan satu kali.

Ahli Materi

Hasil validasi yang berupa masukan dari validator ahli materi selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan Validasi ahli materi yang terdiri dari teori media papan pintar, mengenal lambang bilangan, kisi-kisi butir ahli media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10, dan nilai poin-poin yang diisi melalui kisi-kisi penilaian.

Ahli Bahasa

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator ahli bahasa selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang dikembangkan. Setelah merevisi media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 maka akan dihasilkan media papan pintar yang layak untuk diujicobakan di KB Puspa Bangsa OKU Selatan.

Ahli Media

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator ahli media selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang dikembangkan. Setelah merevisi media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 maka akan dihasilkan media papan pintar yang layak untuk diujicobakan di KB Puspa Bangsa OKU Selatan.

Ahli Praktisi

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator ahli media selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang dikembangkan. Setelah merevisi media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 maka akan dihasilkan media papan pintar yang layak untuk diujicobakan di KB Puspa Bangsa OKU Selatan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Media papan pintar yang sudah teruji kevalidan dan kepraktisannya kemudian dapat diimplementasikan di lapangan yaitu media ini digunakan ataupun dipakai di sekolah penelitian yaitu di KB Puspa Bangsa dan juga di dua sekolah tetangga yaitu KB Bina Insani OKU Selatan dan KB Nagari Agung Jaya OKU Selatan sebagai media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran matematika terutama dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pada tahap ini peneliti juga mengimplemtasikan media papan pintar untuk menguji tingkat keefektifannya.

1. Keefektifan Media Papan Pintar

Ketika melakukan proses pembelajaran, tentunya peneliti memperhatikan tingkat keefektifan media papan pintar yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan untuk mengukur hal tersebut peneliti menggunakan angket instrumen penelitian. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

a. Uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil (*Small Group*), dilaksanakan pada tanggal 22-24 Mei 2023, yang melibatkan anak usia 4-5 Tahun sebanyak 5 anak di KB Puspa Bangsa OKU Selatan. Kegiatan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) ini merupakan tahap awal untuk mengetahui keefektifan media papan pintar yang peneliti kembangkan. Pada tahap uji coba kelompok kecil (*Small Group*) ini peneliti menjelaskan cara bermain menggunakan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 sesuai kegiatan yang akan dilakukan. Peserta didik memberikan respon positif dan menyukai media papan pintar yang dikembangkan selain itu, pada saat sebelum bermain media papan pintar anak terlihat penasaran dan ingin tahu bahkan sampai saat bermain anak terlihat sangat antusias dan senang. Dengan adanya media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 yang didalam kemasannya mempunyai ikon lambang bilangan dengan berbagai warna yang menarik dan tambahan gambar buah jeruk, berhasil menarik perhatian anak sebagai media yang memfasilitasi anak untuk

mengenal lambang bilangan 1-10. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung hasil uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

b. Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil (*small group*) pada tahap selanjutnya dilakukan penilaian pada uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 25-29 Mei 2023. Kegiatan uji coba kelompok besar ini merupakan tahap lanjutan untuk mengetahui keefektifan media papan pintar yang peneliti kembangkan. Tahap ini peneliti mengujicobakan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 kepada 10 orang anak berusia 4-5 tahun yang ada di KB Puspa Bangsa OKU Selatan. Sama halnya dengan tahapan sebelumnya, peneliti menjelaskan cara penggunaan atau memainkan media papan pintar dan peserta didik juga tertarik untuk belajar dengan menggunakan media papan pintar yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang dilakukan mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih bagus atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian dari penggunaan media papan pintar yang juga dilakukan di KB Bina-Insani dan KB Nagar Agung Jaya. Anak-anak sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan media papan pintar ini bertujuan untuk menghasilkan "Media Papan Pintar untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di KB Puspa Bangsa OKu Selatan" yang valid, praktis dan efektif. Media papan pintar merupakan pengembangan media dari papan flannel. Mukhtar mengemukakan media papan pintar merupakan media grafis yang juga termasuk kedalam media dua dimensi untuk penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran. Artinya media papan pintar merupakan media visual yang menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan secara visual melalui gambar, simbol atau tulisan yang ditampilkan pada papan pintar.

Kamaldani juga menyatakan bahwa media pembelajaran papan pintar merupakan salah satu nama media yang diberikan pada benda dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Maghfi media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat memberikan pesan kepada target. Dengan kata lain media papan pintar dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran dengan menampilkan gambar ataupun simbol-simbol materi, sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami materi tersebut.

Dalam penelitian Indah Sukma dkk "Pengembangan Media Papan Pintar digunakan untuk Mengenalkan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini" dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa media papan pintar yang dikembangkan untuk pengenalan huruf-huruf pada anak usia dini secara umum dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian Cut Maranda Suryanti dkk "Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar digunakan untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kapatihan Tulung Agung" dari hasil penelitiannya media papan pintar bergambar untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun di Paud Sunan Pandan Aran Teg Kapatihan Tulung dinyatakan layak digunakan, dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan pendidik dengan kategori sangat layak, serta hasil keefektifitasan media berdasarkan pengujian yang menyatakan adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest, serta adanya peningkatan pengembangan kemampuan berpikir logis anak.

Kegunaan dan manfaat dari media papan pintar adalah media ini dapat dipakai untuk jenis pembelajaran apa saja sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, salah satunya dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional yaitu pada tahap dimana anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas daripada tahap sebelumnya, yakni anak mulai mengenal simbol-simbol yang artinya anak membentuk representasi simbolik atas benda-benda dan pengalaman dengan menamai atau menggambarkannya melalui kata-kata. Sehingga perkembangan anak melalui simbol-simbol seperti mengenal konsep dasar pengenalan bilangan dapat menggunakan media yang terfokus pada pengenalan lambang bilangan dengan desain yang menarik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata mengenal merupakan proses mengetahui, kenal, tahu akan sesuatu, seperti mengetahui ciri dari sesuatu tersebut. Menurut Anderson dan Krathwohl mengenal (memahami) merupakan kemampuan untuk mengetahui, menangkap makna, dan arti dari bahan yang dipelajari. Dan Taksonomi Bloom menyebutkan bahwa mengenal (memahami) merupakan jenjang kognitif terkait kemampuan pemahaman yang meliputi translasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain), interpretasi (kemampuan menjelaskan materi), dan ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti). Seperti menurut Copley bilangan adalah lambang-lambang atau simbol-simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan dua buah angka yaitu 1 dan angka nol. Menurut Merserve bilangan merupakan sesuatu yang abstrak, yang artinya bilangan bukan hanya sekedar bilangan saja menuliskan bilangan harus sesuai dengan lambang bilangan yang disajikan oleh bilangan itu sendiri.

Dapat disimpulkan lambang bilangan merupakan sesuatu yang muncul karena ingin ditampakkan agar dapat diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa mengenal lambang bilangan merupakan proses mengetahui, menangkap makna dan, mengubah simbol, terhadap banyaknya benda atau jumlah kuantitas anggota himpunan yang kemudian digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan dilambangkan dengan angka (1,2,3,4,5 dan seterusnya).

Netti Herwati dan Bachtiar Bahri menyebutkan bahwa mengenal lambang bilangan merupakan proses mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya mengenal simbol dari lambang bilangan, akan tetapi anak memiliki kesanggupan untuk mengenal makna dari bilangan tersebut. Nining Sriningsih juga menyatakan bahwasanya mengenal angka/lambang bilangan merupakan cara untuk mengetahui angka dengan aktivitas konkrit, untuk melihat bahwa anak mendapatkan pemahaman tentang nilai dan tempat, seperti dapat membedakan angka/lambang bilangan 6 dengan 9. Sejalan dengan pendapat *Piaget* dalam mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap, salah satunya yaitu anak harus terlebih dahulu mengenal bahasa simbol. Bahasa simbol disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) abstraksi empiris yaitu dengan mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, sebagai contoh guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat dan seterusnya. Tahap praoperasional menurut teori *Piaget* difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Yang artinya pada tahap ini anak masih pada tahap berpikir konkret. Anak-anak akan mudah mempelajari suatu hal bersifat konkret atau nyata. Sementara itu anak masih terbatas untuk berpikir hal-hal yang bersifat abstrak. Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berpikir abstrak bagi anak. Mengenal lambang bilangan bukan hal yang mudah bagi anak praoperasional dengan keterbatasan berpikirnya. Maka dari itu diperlukan suatu media atau alat bantu yang menarik untuk membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Salah satunya dengan menggunakan media papan pintar yang akan peneliti kembangkan untuk mengenal lambang bilangan 1-10.

Menurut *Hurlock* perkembangan pemahaman bilangan permulaan, konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berbubungan dengan kata-kata ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang dialami anak yang memulai pendidikan di taman kanak-kanak umumnya belajar arti bilangan lebih cepat dibandingkan dengan anak yang tidak mengalami pendidikan di taman kanak-kanak. Pada saat anak, memasuki pendidikan baik jalur formal atau non formal pemahaman konsep bilangan akan berkembang dengan cepat sampai pada

peningkatan ketahap pengertian mengenai jumlah konsep bilangan ini berhubungan dengan penambahan dan pengurangan, sehingga secara bertahap bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media papan pintar untuk menghasilkan papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* yang dilakukan secara prosedural dan terstruktur serta sistematis. Adapun model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan terhadap perkembangan pada anak berusia 4-5 tahun dan menganalisis kurikulum serta materi. Pada kegiatan analisis kebutuhan dilakukan di KB Puspa Bangsa OKU selatan Media Papan Pintar untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 sangat memudahkan serta membantu dalam sebuah pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan di KB. Observasi juga dilakukan dengan mencari tahu mengenai media pembelajaran apa saja yang menunjang proses pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan sesuai dengan rangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase dari masing-masing validator, yaitu validator materi dengan rata-rata persentase 92,5%, validator ahli bahasa dengan rata-rata persentase 80%, validator ahli media dengan rata-rata persentase 98,3% dalam kategori sangat valid dan validator ahli praktisi dengan rata-rata persentase 96,6% dalam kategori "sangat valid". Papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis yaitu dilihat dari hasil uji kerpraktisan yang terdiri dari 8 penilaian dengan tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata persentase 97,5% yang dikategorikan "sangat praktis". Papan pintar untuk mengenal lambang bilangan 1-10 yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif yaitu dilihat dari persentase dari angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil (*small group*) sebesar 94% dan uji coba kelompok besar sebesar 94,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya produk pengembangan media papan pintar untuk mengenal

lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Bangsa OKU Selatan dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni, Ria. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak*, Jurnal Pendidikan Paud, Vol. 5. No. 4
- Chani, Alifah dkk. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal melalui Media Papan Flanel Pintar Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, P-ISSN.2527-4325 E.ISSN. 2580-7412, Vol 5. No. 4
- Dali. 1980. *Pendidikan Matematika 3*. (Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media)
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di TK*. (Jakarta: Dirjen Dikdasem)
- Depdiknas. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Familiani, Neti dan Suyadi. 2021. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui APE Papan Angka pada Anak Usia Dini*, Jurnal Perempuan Anak. Vol. 5. No. 1
- Herwati, Netti dan Bachtiar Bahri. 2018. *Prosiding Seminar Nasional; Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai wujud Investasi Bangsa, Jilid 2*, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas PGRI Ronggolowe Tuban
- Ilyas An Nissa Al Mu'Min Liu dan Kristina Sara. 2022. *Memahami Konsep Fisika Melalui Pratikum Laboratorium Virtual*, (Bandung: Media Sains Indonesia)
- Jeffrey dkk. 2021. *Perkembangan Anak: Konsepsi Dan Aplikasi Psikologi*, (Purwokerto: Nusamedia)
- Juanita, Copley. 2020. *Computers in Early Childhood Mathematics Nationalmatics*, (USA: Education of Young Children)
- Kamaladini. 2021. *Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Paedagoria, Vol. 1. No. 1
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/article/view/5693>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2003. *Edisi Ketiga*. (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional)
- Kamus Besar Bahass Indonedia. 2017. *Arti Lambang Bilangan*
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146

Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Maghfi. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar Smart Board*.
Jurnal Program Studi PGRA Vol. 6. No. 2
- Musi, Muhammdad Akil dkk. 2017. *Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak*, Universitas Negeri Makassar: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2. No. 1
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk anak usia Dini*, (Bandung: Pustaka sebelas)
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cetakan 3; Bandung: Alfabeta)
- Suhartono dan Anik Indramawan. 2021. *Group Investigation; Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran*, (Sekaran-Lamongan: Academia Publication)
- Sukma, Indah dkk. 2022. *Pengembangan Media Papan Pintar untuk Pengenalan Huruf Alfabet Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7. No.1
- Suryanti, Cut Maranda Dkk. 2021. *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Acch: Uin Ar-Raniry)
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam berbagai aspeknya*, (Jakarta: Kencana)
- Sutrisna, Suci. 2021. *Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulung Agung*, (Skripsi Piaud: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulung Agung)
- Sutrisna, Suci. 2021. *Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulung Agung*, (Skripsi Piaud: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulung Agung)
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing)
- Trianto. 2016. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Dini Awal SD/MI*. (Jakarta: Prenada Media