

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR ANGKA
(PAPIKA) BAGI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4 – 5
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) ARAFAH MADINA
(MANDAILING NATAL)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**OLEH
LANNI FADYLAH
NIM:19030025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lanni Fadylah
NIM : 19030025
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa saya akan menyerahkan jilid skripsi kepada UPT. Perpustakaan paling lambat tanggal 27 Oktober 2023, jika saya terlambat menyerahkan skripsi maka saya bersedia menerima sanksi dengan tidak mengikuti wisuda ke-V STAIN Madina tahun 2023.

Demikian surat ini disampaikan atas perhatian diucapkan terima kasih.

Panyabungan, Oktober 2023
Yang membuat pernyataan



Nama Lanni Fadylah
NIM. 19030025

STAIN MADINA

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Lanni Fadylah , NIM.19030025 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Arafah Madina (Mandailing Natal), memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Pembimbing I



Svamsivah Depalina Siregar, M. Pd
NIP. 198609192019082001

Pembimbing II



Annisa Wahyuni, M.Pd
NIP.199204102019082001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Hal : lembar persetujuan dan pengesahan
Lamp : -
Kepada Yth,
Ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
STAIN Mandailing Natal
Di
Mandailing Natal

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing bahwa skripsi saudara:

Nama : Lanni Fadylah
Nim : 19030025
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun
Di Raudhatul Athfal (RA) Arafah Madina (Mandailing Natal)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Svamsiyah Depalina Siregar, M. Pd
NIP. 198609192019082001

Pembimbing II







Annisa Wahyuni, M.Pd
NIP.199204102019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia 4-5 Tahun di RA (Raudhatul Athfal) Arafah Madina (Mandailing Natal)" a.n Lanni Fadylah , NIM. 19030025,Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal pada tanggal, pada tanggal 23 Agustus 2023.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Drs. Muklis, Msi NIP. 1963090819920021001	Ketua Penguji		29/08/23
2	Aulia Rahman, M. Pd NIP. 199410292019031008	secretaris Ben pengji II		30/08/23
3	Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji III		2/10 '23
4	Annisa Wahyuni, M. Pd NIP. 199204102019082001	Penguji IV		2/10.23

Mandailing Natal, Agustus 2023

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Dr. H. Samper Mulia Harahap, M.Ag

NIP. 197203132003121002

MOTTO

“ Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani)

Yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”.
(Ali bin Abi Thalib)



ABSTRAK

Lanni Fadylah, NIM 19030025, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Arafah Madina (Mandailing Natal).

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengenal angka yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di RA Arafah Madina. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka, menguji kepraktisan, memastikan keefektifan dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif papan pintar angka.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Data yang terkumpul pada penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil instrument angket validator, peserta didik, dan pendidik.

Hasil pengembangan yang didapatkan dari penelitian ini dinyatakan valid yang dapat dilihat dari nilai instrument angket. Penelitian oleh ahli materi mendapat nilai persentase 91% dinyatakan sangat valid. Penilaian oleh ahli media mendapat nilai persentase 80% dinyatakan valid. Penilaian angket respon guru mendapat nilai persentase 94% dinyatakan sangat valid dan penilaian angket respon peserta didik mendapat nilai persentase 100% dinyatakan sangat valid. Berdasarkan penilaian yang didapatkan maka dinyatakan bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif papan pintar angka layak dijadikan media pembelajaran mengenalkan angka pada Anak Usia Dini.

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif, Pengenalan Angka, Papan Pintar Angka, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Lanni Fadylah, NIM 19030025, 2023. The development of Smart Number Board Learning Media (PAPIKA) for the cognitive development of toodler range 4-5 years at Raudhatul Athfal (RA) Arafah Madina (Mandailing Natal).

The problem in this research is the lack of students' ability to recognize numbers it caused by the lack of use of learning media at RA Arafah Madina. The aim of this research is to develop children cognitive development through the Smart Number Board Educational Game Tool. Testing it practicality, ensuring it effectiveness in using the number smart board Educational Game Tool.

The development used the research method used in this research is research and development. The model of research ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) model. The data collected in this research used qualitative data obtained from observations and interviews and quantitative data obtained from validator, student and educator questionnaire instruments.

The development results obtained from this research are valid which can be seen from the value of the questionnaire instrument. Research by material experts received a percentage score of 91% which was very valid. The assessment by media experts received a percentage score of 80% which was declared valid. The assessment of the teacher response questionnaire received a percentage score of 94% which was very valid and the assessment of the student response questionnaire received a percentage score of 100% which was very valid. Based on the assessment obtained, it is stated that the development of a smart number board educational game tool is used as a learning media to introducing numbers to toodler.

Keywords: Educational Game Tools, Number Recognition, Number Smart Board, toodler.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmad-Nya sehingga terselesaikan Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (Papika) Terhadap perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Di RA (Raudhatul Athfal) Arafah Madina (Mandailing Natal)*”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, semoga kiranya hal ini dapat dimaklumi karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bimbingan, pengarahan, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Terutama dan paling utama kepada kedua orang tua penulis ayahanda Parlindungan dan ibunda Enni yang selama ini memperjuangkan penulis baik dari materi maupun arahan serta motivasi yang sangat berkesan demi keberhasilan penulis hingga ketahap sekarang ini.

Dalam kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
2. Kholidah Nur, S.Ag, M.Aa, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Annisa Wahyuni, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis

5. Annisa Wahyuni, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis
6. Drs. Mukhlis, M. Si, selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan dalam setiap ujian untuk perbaikan skripsi ini
7. Aulia Rahman, M.Pd, sebagai Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan dalam setiap ujian untuk perbaikan skripsi ini
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik penulis mulai dari semester awal sampai dengan akhir
9. Saudara Kandung penulis Abdul Wahyu, Rahmi Dan Rifki Ramadhan yang telah memberikan dukungan kepada penulis
10. Saudara sepupu penulis Desi Ramadani yang juga memberikan banyak bantuan, dukungan, pengetahuan serta motivasi kepada penulis
11. Teman-teman sealmamater Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Khususnya Nanda Padliyah dan Devi Saputri yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
12. Kemudian juga ucapan terima kasih kepada orang yang tidak dapat saya sebutkan namanya yang telah membantu penulis baik secara materi maupun non materi.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan, dan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Panyabungan, Agustus 2023



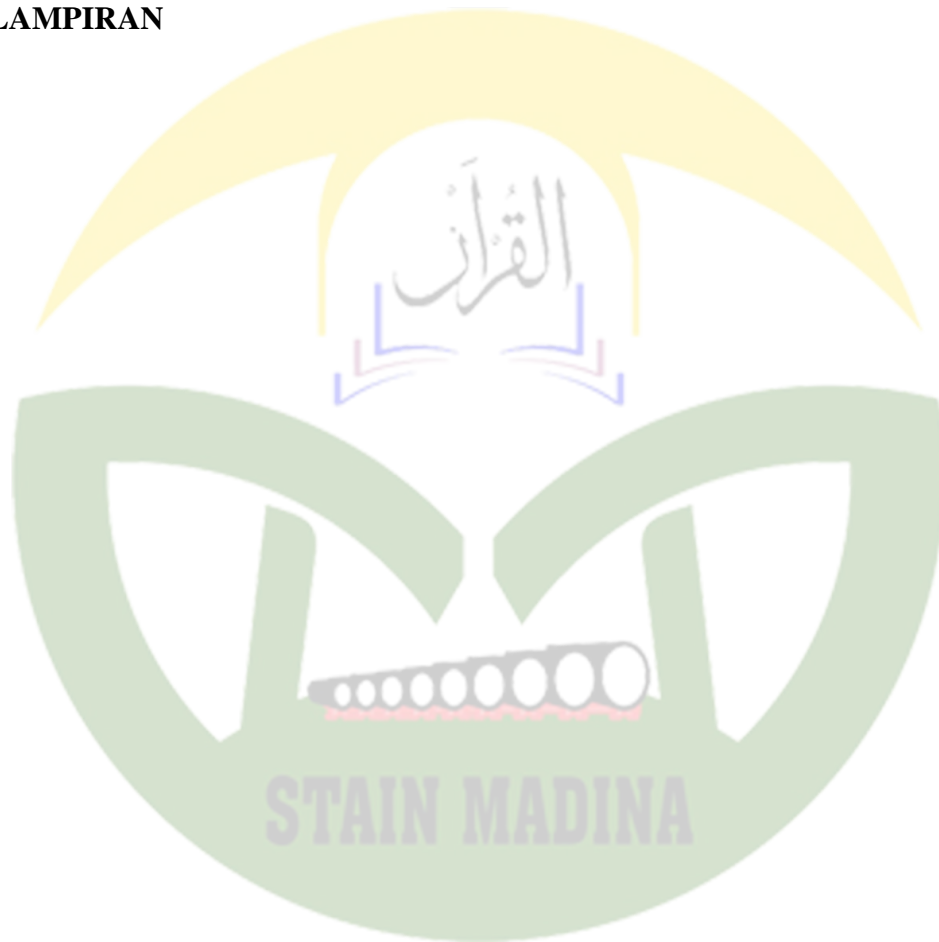
Lanni Fadylah
Nim. 19030025

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYTAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
MOTTO	
ABSTRAK	
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Aspek-aspek Perkembangan kognitif Anak Usia Dini.....	11
2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	18
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini	19
3. Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini.....	20
a. Pengertian Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini.....	20
b. Metode Pembelajaran Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini.....	21
c. Pengenalan Angka Dengan Papan Pintar Angka Pada Anak Usia Dini.....	22
4. Perkembangan Kognitif.....	22
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	22
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	23
c. Hubungan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Dengan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	24

5. Model Pengembangan Pembelajaran Papan Pintar	
Angka	25
a. Model Pengembangan ADDIE	25
b. Model Pengembangan <i>Brog and Gall</i>	25
c. Model Pengembangan 4D	26
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Model Pengembangan.....	29
3. Waktu Penelitian	30
B. Prosedur Pengembangan.....	30
1. Analisis.....	30
2. Desain.....	30
3. Pengembangan	31
4. Implementasi	31
5. Evaluasi	31
C. Subjek Uji Coba	32
1. Desain Uji Coba Papan Pintar Angka	32
2. Subyek Uji Coba Papan Pintar Angka	32
D. Jenis Data.....	33
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
a. Observasi.....	33
b. Wawancara.....	33
c. Angket.....	33
d. Dokumentasi	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	35
1. Data Uji Coba.....	35
2. Revisi Produk	38
B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba.....	42
C. Kajian Produk Akhir	43
D. Pembahasan	59
1. Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif papan pintar angka	59
2. Proses Penyusunan buku panduan penggunaan Papan Pintar angka	61
3. Kepraktisan penggunaan buku panduan papan pintar angka	63
4. Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka Praktis Sebagai Media Pembelajaran.....	63

5. Buku panduan penggunaan rumah angka praktis pada saat digunakan	64
6. Papan Pintar Angka efektif digunakan sebagai media pembelajara Mengenal angka	64
7. Buku panduan penggunaan papan pintar angka eektif digunakan Sebagai pedoman penggunaan papan pintar angka	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	66
Tabel 2	68
Table 3.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	39
Gambar 2	40
Gambar 3	40
Gambar 4	41
Gambar 5	47
Gambar 6	48
Gambar 7	48
Gambar 8	49
Gambar 9	49
Gambar 10	50



STAIN MADINA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	74
Lampiran 2 RPPH	76
Lampiran 3 Instruktur Mengenalkan Angka pada AUD	79
Lampiran 4 Angket Respon Kepala Sekolah	81
Lampiran 5 Angket Respon Guru	82
Lampiran 6 Lembar Observasi	84
Lampiran 7 Pedoman Wawancara.....	85
Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik	87
Lampiran 9 Angket Validasi	
Lampiran 10 SK Pembimbing	
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	
Lampiran 12 Surat Balasan	
Lampiran 13 Kontrol Konsultas	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan lembaga utama yang memainkan peranan penting dalam membangun dan menumbuh kembangkan peradaban yang lebih maju (Kadar, 2013:1). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013: 22). Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal maupun informal. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum pendidikan dasar yang berbentuk pendidikan taman kanak-kanak, Raudhatul Athfal (RA) dan kelompok bermain.

Menurut Peraturan Menteri Agama RI Tahun 2018 Nomor 72 mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi dan kepribadian yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui Raudhatul Athfal adalah bagian dari layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk usia 4-5 tahun. Anak-anak yang berusia 4-5 tahun termasuk ke dalam masa kanak-kanak, yang mana pada usia ini perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional (Piaget dalam suyanto, 2005: 53-67). Perkembangan kognitif anak berkembang dan berfungsi sedemikian rupa yang dapat dilihat cara anak berpikir dan rasa ingin tahu yang besar.

Ada berbagai upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Ardy, 2016: 1). Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan mengenal angka. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya misalnya keluarga, sejalan dengan perkembangan

kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan bakat terhadap pembelajaran.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, dan lain sebagainya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Lubis, 2019: 50). Dari jenis kegiatan bermain tersebut akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak, khususnya anak usia 4-5 tahun, karena pada usia 4-5 tahun segala aspek perkembangan anak sudah mulai berkembang terutama pada perkembangan kognitifnya. Sejalan dengan pendapat Susanto (2016 :7) bahwa pada anak usia 4-6 tahun anak mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat, hal ini terlihat dari rasa ingin tahu anak yang besar terhadap apa yang ia lihat disekitarnya.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Pada saat bermain anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang suatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional, nilai dan sikap hidup (Putro, 2016: 1). Di dalam bermain anak akan merasa puas dengan apa yang dilakukannya dan juga dapat menuntun kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional, dan nilai moral.

Bermain juga merupakan istilah yang digunakan dalam setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Pengertian bermain juga dapat dijelaskan dengan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan bisa dikatakan anak mengisi hari-harinya dengan bermain.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam pembelajaran (EB, 2013:33). Media pembelajaran Anak Usia Dini merupakan media yang dirancang dan dibuat oleh pendidik sesuai dengan materi yang ada pada Rencana Pembelajaran Mingguan (RPM) guna untuk memudahkan anak pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan Anak Usia Dini. Ada berbagai jenis media pembelajaran pada Anak Usia Dini salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif.

Berikut ini jenis media pembelajaran menurut (Thoiruf, 2008: 20) antara lain: a) Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. b) Media visual yaitu media yang dapat untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual. c) Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film. d) Media lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dari keempat jenis media pembelajaran diatas maka peneliti tertarik dengan jenis media pembelajaran visual yaitu untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual dengan menggunakan media visual Papan Pintar Angka.

Papan Pintar Angka adalah permainan yang sangat mudah dibuat dengan menggunakan bahan dari triplek, kain flanel dan kardus. Penggunaan papan pintar angka sangat sederhana dan dapat memudahkan anak dalam mengenal angka. Selain itu penggunaan media papan pintar angka ini sebagai media pengenalan

angka kepada anak usia dini dapat meningkatkan anak kepada sebuah papan pintar angka sehingga anak akan lebih mengingat angka tersebut. Hal ini mendukung perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Perkembangan kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa dan kemudian menjadi paham karenanya. Disinilah praktek kecerdasan kognitif bekerja dalam memproses sebuah pengetahuan. Kognitif menurut (Marinda, 2020:116) bahwa perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Jean Piaget adalah salah satu tokoh yang meneliti tentang perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif mengacu pada proses mengingat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Perkembangan ini bisa berbeda-beda pada tiap anak. Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengingat, berpikir, perhatian, dan memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis serta memecahkan masalah.

RA Arafah adalah salah satu RA yang berada di kelurahan sipolu-polu Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal, RA ini sudah berdiri lama dari tahun 2014. RA Arafah ialah salah satu RA (Raudhatul Athfal) yang masih menjadi pilihan para orang tua anak untuk menyekolahkan anaknya pada usia 4 sampai 5 tahun. Awal mula guru Arafah tersebut mengajar di TK Al Barkah sejak tahun 1996-2013 dan berdiri secara mandiri sejak tahun 2014 sampai dengan sekarang. Yang beralamat di Jl, Bermula VI sipolu-polu Kec. Panyabungan, Kab. Mandailing Natal. Secara umum kondisi fisik sekolah ini masih kurang baik, dikarenakan sekolah ini masih bangunan rumah. RA(Raudhatul Athfal) ini memiliki 6 guru dan 1 kepala RA , kepala RA (Raudhatul Athfal) ini juga merangkap sebagai guru kelas. Sebenarnya RA ARAFAH ini kekurangan guru, karena setiap ruangan harus memiliki 2 guru. RA ARAFAH ini merupakan sebuah Yayasan Taman Pendidikan Islam dibawah naungan Kementrian Agama.

Seiring dengan berjalannya waktu RA tersebut sudah mulai berkembang dari jumlah murid, tenaga pendidik. Dari sekian banyak sekolah RA di Kabupaten Mandailing Natal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di RA Arafah.

Lokasi yang strategis dari kampus Sekolah Tinggi Islam Negeri Mandailing Natal, alasan lainnya adalah belum pernah di Pendidikan Anak Usia Dini tersebut menggunakan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka. Kegiatan observasi lapangan juga mendukung untuk melakukan penelitiannya di Pendidikan Anak Usia Dini tersebut. Dimana hasil observasi awal anak usia dini di RA Arafah tersebut peneliti menemukan masalah ialah, jadi dalam Alat Permainan Edukatif ini kiranya dapat membantu anak mengenal angka, disini peneliti memilih anak usia 4-5 tahun karena rata-rata anak yang bersekolah di RA ARAFAH yaitu anak yang rentang usianya 4-5 tahun.

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arafah Madina”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengenal angka
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif
3. Alat Permainan Edukatif yang belum pernah digunakan di RA Arafah Madina

C. Pembatasan Masalah

Beberapa keterbatasan dari pengembangan Alat Permainan Edukatif papan pintar angka ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan papan pintar angka dikembangkan hanya sebatas untuk pengenalan angka
2. Permainan papan pintar angka ini merupakan media visual bukan auditif

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan papan pintar angka bagi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana keefektifan dan kepraktisan pengembangan media Papan Pintar Angka bagi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun?

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Papan Pintar Angka. Papan Pintar Angka adalah sebuah media pembelajaran yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Papan Pintar Angka terbuat dari bahan bekas sehingga mengajarkan anak untuk ramah lingkungan. Papan Pintar Angka dibuat dengan berbagai warna dan bentuk serta dicantumkan angka yang ingin diperkenalkan. Cara memainkan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka adalah peneliti terlebih dahulu mengenalkan angka kepada anak, kemudian anak diminta untuk menempelkan angka sesuai dengan angka yang terdapat di Papan Pintar Angka. Permainan Papan Pintar Angka ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Alat permainan Papan Pintar Angka ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki pesan pembelajaran yaitu mengenalkan dan menghitung angka.
2. Mengajarkan anak agar lebih menjadi kreatif.
3. Permainan Papan Pintar Angka ini bisa dimainkan secara individu maupun kelompok.

F. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka untuk pengenalan angka pada Anak Usia 4-5 tahun di RA Arafah Madina.
2. Untuk memastikan keefektifan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka pada Anak Usia 4-5 tahun di RA Arafah Madina.
3. Untuk menguji kepraktisan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Angka pada Anak Usia 4-5 tahun di RA Arafah Madina.

G. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Guru

Dengan adanya penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan menjadi motivasi, inspirasi, serta masukan bagi guru agar menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif.

2. Anak

Adanya pengembangan dan penerapan papan pintar angka dalam pembelajaran peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam mengenal angka dan anak dapat belajar sambil bermain.

3. Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya.

