

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH ANGKA
UNTUK PENGENALAN ANGKA PADA ANAK USIA DINI
DI RA TADIKA ADNANI**



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

OLEH:
DEVI SAPUTRI MATONDANG
NIM. 19030011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devi Saputri Matondang
Nim : 19030011
Semester / T.A : (Delapan)/2023
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tempat / Tgl Lahir : Suka Menanti, 25 Juli 2002
Alamat : Muara Parlampungan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul :
"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka untuk Pengenalan
Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani" adalah benar hasil karya
sendiri kecuali kutipan-kutipan yang di ambil dari sumbernya dan saya bertanggung
jawab penuh atas semua data yang termuat di dalamnya.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Juni 2023

Hormat Saya



Devi Saputri Matondang
Nim. 19030011

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 seperfunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Devi Sriputri Matondang

Nim : 19030011

Judul skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah
Angka Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia
Dini di RA Tadika Adnani

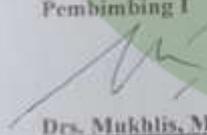
Sudah dapat diajukan kembali kepada Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu pada bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Mukhlis, M.Si
196309081992021001


Svansiah Depalina Siregar, M.Pd
198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Juntuk Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani" a.n Devi Saputri Matondang, NIM. 19030011, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah di munaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada Tanggal 08 Agustus 2023.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/ NIP Penguji	Jabatan Dalam TIM	Tanda tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Irma Suryani Siregar, M.A NIP. 198510162019032009	Ketua sidang/Penguji I		10/08/2023
2	Sartika Dewi Hrp. M.Hum NIP. 199108122019082001	Sekrearis Penguji II		10/08/2023
3	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Penguji III		11/08/2023
4	Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		11/08/23

Panyabungan, Agustus 2023
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal


Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag
NIP. 197403132003121002

MOTTO

**“JIKA KAMU TIDAK MAMPU TERBANG MAKA BERLARILAH KARENA
TIDAK ADA YANG TIDAK BISA JIKA KAMU INGIN MENCOBA”**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah.. Alhamdulillahirabbil'alamin.....

Sujud syukur kupersembahkan kepadaMu tuhan yang maha agung atas takdirMu telau kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani hidup. Semoga pencapaian ku saat ini merupakan salah satu bentuk keberhasilan yang akan menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita besarku.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda tercinta, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dengan jenjang perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga menyanggah gelar sarjana.
2. Pintu surgaku, Almarhumah Ibunda tercinta, terimakasih penulis ucapkan atas segala bentuk kasih sayang yang telah diberikan meski hanya 13 tahun. Beliau tidak menemani proses pendewasaan serta pendidikan penulis sampai mendapat gelar sarjana tetapi tanpa beliau mungkin penulis tidak akan sampai pada titik ini. Ibu yang seharusnya tempat untuk pulang namun diusia penulis yang terbilang masih remaja ibu telah berpulang ke Rahmatullah.
3. Keempat saudara kandung penulis atas nama Alm.Anwar Beni, Ahmad Rizki, Rahmi dan Nur Hazizah yang telah menjadi orang yang paling memberi *support* kepada penulis ditengah kurangnya dukungan ekonomi keluarga dan jahatnya omongan tetangga. Mungkin gelar sarjana ini merupakan salah satu impian dari saudara penulis namun dengan keterbatasan ekonomi yang membuat mereka membuang impian mereka dan membuat penulis menjadi seorang sarjana.
4. Kepada Muhammad Ali Lubis sebagai salah satu partner penulis yang sudah mendampingi, memberikan motivasi dan bantuan secara materi kepada penulis selama penulis berada dijenjang perkuliahan, yang selalu mengingatkan untuk selalu sabar dalam menghadapi masalah baik di dunia Pendidikan maupun non Pendidikan.
5. Devi Saputri Matondang, *last but not least*, diri saya sendiri. Terimakasih sudah menepikan ego, terimakasih sudah bertahan sampai pada titik ini, terimakasih atas kesabaran yang tiada tara. Rasa sedih dan senang bercampur aduk karena telah berhasil mencapai salah satu keinginan seisi rumah. Pada proses pencapaian gelar sarjana mu akan menjadi sebuah pelajaran berarti dan sangat berharga bahwa segala sesuatu yang diawali dengan niat, restu orangtua, rasa sabar, ikhlas dan doa pasti akan membuahkan hasil yang memuaskan.

Devi Saputri Matondang, S.Pd

ABSTRAK

Devi Saputri Matondang, NIM. 19030011, 2023. Judul skripsi “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani”.

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengenal angka yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di RA Tadika Adnani. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif rumah angka, memahami karakteristik, menguji kepraktisan, memastikan keefektifan dan menggambarkan apa saja kesulitan yang dialami peserta didik dan pendidik dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif rumah 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. Penilaian 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 95% 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 rumah angka valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran mengenal angka pada Anak Usia Dini.

Kata kunci : *Alat Permainan Edukatif, Pengenalan Angka, Rumah Angka, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Devi Saputri Matondang, NIM. 19030011, 2023. Entitled Development Judul skripsi “The Development of Educational Game Tool *Rumah Angka* in Knowing Number on Toodler at RA Tadika Adnani.

The problem of this research is the limited competence of students in knowing number, It caused of using learning media still low. The aimed of this research is to development Educational Game Tool, understanding it characteristic, examining the practicality, determining it effectiveness and describing the students' difficulties in using it.

Research methodology that used in this research is *research and development*. It used ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) model. The collecting qualitative data comes from observations, interviews, and documentations. Meanwhile, quantitative data comes expert questionnaire, students' and teachers' questionnaire.

The result of this research is the Educative tool game is valid as educational tool, it can showed from the result of questionnaire instrument got 91%. Result from media expert got 80%, it means valid. Scoring from teachers' responses got 95% it said valid. Scoring from students got 100%, it means valid. Based on the percentage, it can be concluded that the development of The Educational Game Tool is valid and can be used as the learning media for toddler.

Kata kunci : *Educational Game Tool, Numbers, the numbers home, toddler.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmad-Nya sehingga terselesaikan Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani*”. 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 Samnur Matondang yang selama ini memperjuangkan penulis baik dari materi maupun arahan serta motivasi yang sangat berkesan demi keberhasilan penulis hingga ketahap sekarang ini dan tidak lupa rasa syukur dan ucapan terima kasih saya sertakan kepada ibunda Rayani Nasution yang telah melahirkan saya meskipun tidak dapat menemani proses saya sampai mendapatkan gelar sarjana.

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, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Annisa Wahyuni, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Drs. Mukhlis, M.Si, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis

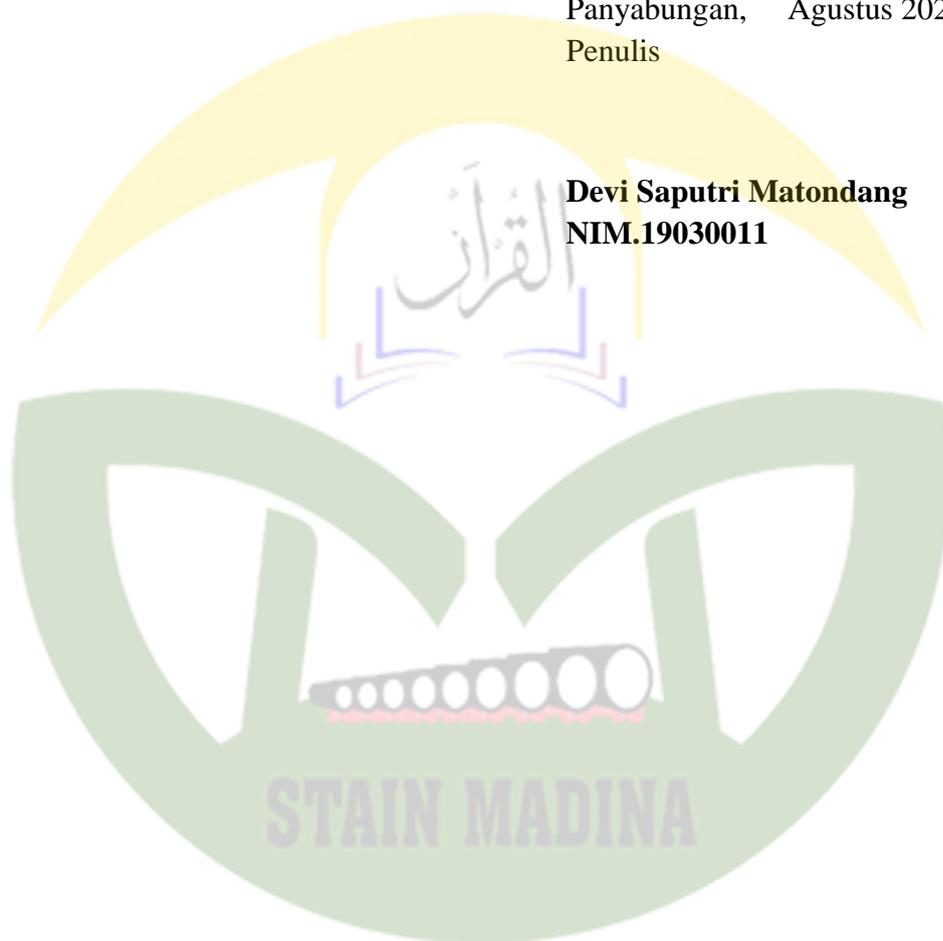
5. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis
6. Ali Masran Daulay, M.A, selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan pada saat seminar proposal
7. Aulia Rahman, M.Pd, sebagai Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan pada saat seminar proposal
8. Dr. Irma Suryani Siregar, M.A, selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan pada saat sidang munaqasyah
9. Sartika Dewi Hrp, M.Hum, selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan arahan pada saat sidang munaqasyah
10. Seluruh Bapak/Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik saya mulai dari semester awal sampai dengan akhir
11. Terimakasih juga saya ucapkan kepada seluruh pihak yang bersangkutan di RA Tadika Adnani yang telah memberikan saya kesempatan dan membantu saya untuk melakukan penelitian di sekolah RA Tadika Adnani
12. Saudara kandung penulis alm. Anwar Beni, Ahmad Riski, Rahmi Dan Nur Hazizah serta kakak dan abang ipar Ali Syukur dan Putri Andini yang telah memberikan dukungan baik itu materi maupun motivasi kepada penulis
13. Saudara sepupu penulis Nova Andriani, Silvia Agustina dan Pahrizal yang juga memberikan banyak bantuan, dukungan, pengetahuan serta motivasi kepada penulis
14. Teman-teman sealmamater Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Khususnya Nanda Padliyah dan Lanni Fadilah yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

15. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Muhammad Ali Lubis yang telah bersedia membantu penulis secara materi selama penulis mengerjakan skripsi

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

Panyabungan, Agustus 2023
Penulis

Devi Saputri Matondang
NIM.19030011



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
MOTTO	i
PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Teoritik	9
1. Alat Permainan Edukatif	9
1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif	9
1.2 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif.....	10
1.3 Karakteristik Alat Permainan Edukatif	15
1.4 Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif ...	17
2. Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini.....	19

2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.2 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	20
2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini ...	21
3. Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini.....	21
3.1 Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini.....	21
3.2 Pengenalan Angka Dengan Rumah Angka Pada Anak Usia Dini	23
4. Anak Usia Dini	24
4.1 Pengertian Anak Usia Dini	24
4.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	25
4.3 Aspek- Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	26
4.4 Hubungan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Dengan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	27
5. Model Pengembangan Pembelajaran.....	28
5.1 Model Pengembangan ADDIE	28
5.2 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	30
5.3 Model Pengembangan 4D	30
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Subyek Uji Coba.....	37
D. Jenis Data.....	37
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisi Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	40
B. Deskripsi Dan Analisa Data Hasil Uji Coba	46
C. Kajian Produk Akhir	47
D. Pembahasan.....	64

BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 menara lingkaran	11
Gambar 2.2 menara geometri.....	12
Gambar 2.3 bola karet.....	12
Gambar 2.4 congklak	13
Gambar 2.5 buku cerita bergambar.....	13
Gambar 2.6 rumah angka	14
Gambar 4.1 produk sebelum direvisi	45
Gambar 4.2 produk sesudah direvisi.....	45
Gambar 4.3 angka sebelum direvisi.....	46
Gambar 4.4 angka setelah direvisi	46
Gambar 4.5 mengukur kardus sesuai ukuran yang dibutuhkan	51
Gambar 4.6 memotong kardus yang sudah diukur.....	52
Gambar 4.7 potong pola angka yang diukir	52
Gambar 4.8 mewarnai pola angka.....	53
Gambar 4.9 mewarnai dinding rumah angka	53
Gambar 4.10 melengketkan sisi-sisi dinding rumah.....	54
Gambar 4.11 membuat atap menggunakan kardus dan ijuk	54
Gambar 4.12 proses melengketkan atap pada dinding rumah.....	55
Gambar 4.13 melengketkan serbuk kayu pada teras rumah angka	55
Gambar 4.14 proses melengketkan kerikil pada teras rumah angka.....	56
Gambar 4.15 rumah angka dan pola angka.....	56

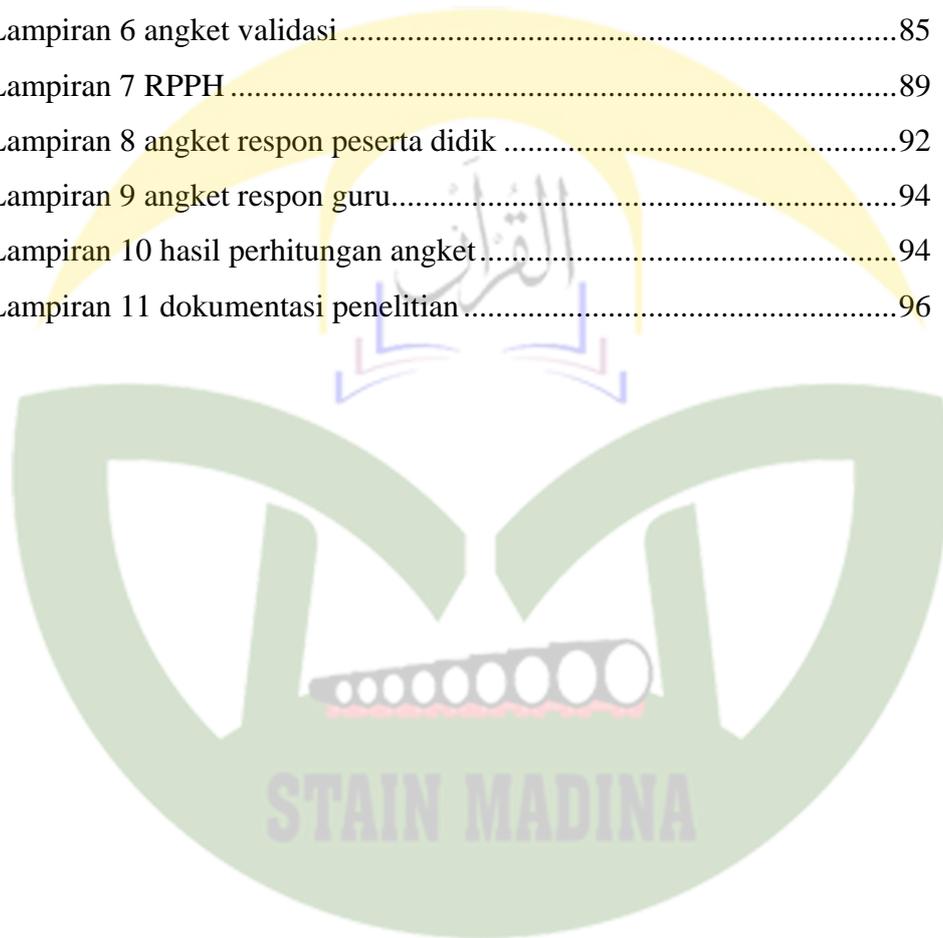
DAFTAR TABEL

Tabel 1 respon peserta didik	67
Tabel 2 hasil praktikalitas APE rumah angka angket respon guru	69
Tabel 3 hasil praktikalitas buku panduan rumah angka angket respon guru	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	78
Lampiran 2 surat pengantar izin penelitian.....	80
Lampiran 3 surat keterangan penelitian	81
Lampiran 4 lembar observasi	82
Lampiran 5 pedoman wawancara.....	83
Lampiran 6 angket validasi	85
Lampiran 7 RPPH	89
Lampiran 8 angket respon peserta didik	92
Lampiran 9 angket respon guru.....	94
Lampiran 10 hasil perhitungan angket.....	94
Lampiran 11 dokumentasi penelitian.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2013:6). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar” (Undang-Undang, 2003). Menurut Direktorat PAUD (2002:65) Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk layanan pendidikan untuk anak usia 3-6 tahun yang membantu mengembangkan segala aspek perkembangan yang diperlukan oleh anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga anak siap untuk melanjutkan kejenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada Anak Usia Dini mendapat perhatian lebih dari Pemerintah dan masyarakat sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2020:1) dan dibuktikan dengan banyaknya pendidikan Anak Usia Dini di Perkotaan maupun di Pedesaan. Pemerintah Desa mendukung hal ini dengan pengadaan Pendidikan Anak Usia Dini di desanya. Hal tersebut adalah bentuk dukungan Pemerintah Desa, sedangkan perhatian dari masyarakat dapat dilihat dari partisipasi yang dilakukan oleh para orangtua terhadap sekolah salah satu contohnya adalah orang tua berpartisipasi menjadi tenaga sukarela dan menjadi penyokong bagi sekolah untuk mencapai prestasi yang unggul.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk anak usia 3-6 tahun. Pendidikan Anak Usia dini bertujuan untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak termasuk perkembangan jasmani fisik-motorik dan rohani anak,

dengan pemberian rangsangan berupa pendidikan sebagai bekal anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mulyasa (2012:16) mengatakan bahwa “Pertumbuhan dan perkembangan pada masing-masing individu berbeda, begitu juga dengan prosesnya ada yang lambat dan ada yang cepat. Pertumbuhan dapat diukur dengan satuan panjang, sementara perkembangan dapat diukur dengan kemampuan, kematangan psikis dan kejiwaan anak”. Seorang pendidik berperan aktif dalam membantu mengembangkan segala aspek perkembangan Anak Usia Dini. Sejalan dengan pendapat Ramayulis dan Nizar (2010:139) bahwa “pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan Anak Usia Dini”. Ada beberapa fungsi pendidik yaitu : 1) Pendidik sebagai pengajar, 2) Pendidik sebagai pemimpin, 3) Pendidik sebagai pelaksana administrasi, 4) pendidik sebagai motivator dan 5) Pendidik sebagai pengelola proses belajar mengajar (Wijaya dan Rusyan, 2010:143) Peran pendidik terhadap perkembangan Anak Usia Dini tergantung kompetensi seorang pendidik.

Kualitas proses belajar mengajar di kelas dapat kita lihat dari bagaimana kreativitas pendidik pada saat mengajar. Undang- Undang Sisdiknas (2003) menetapkan bahwa pendidik dituntut untuk memiliki *skill* dan menguasai seni dalam mengajar yang efektif, termasuk kreativitas dalam mengajar. Menjadi seorang pendidik yang kreativitas tidaklah mudah, harus dipenuhi dengan pembelajaran dan kemauan karena setiap individu memiliki kreativitas yang berbeda. Sejalan dengan pendapat Sudarman (2013:75) bahwa “kreativitas seorang pendidik merupakan upaya maksimal yang dilakukan oleh pendidik untuk menemukan cara atau strategi pembelajaran baru, yang dikembangkan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan disetiap satuan pendidikan”. Kreativitas pendidik dapat dilihat dari cara atau penggunaan media bahan ajar pada saat proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus sesuai dengan Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut Susilo (2013:23), Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini bersifat mingguan, bulanan dan tahunan guna untuk memudahkan guru dalam mengembangkan kurikulum. Hurlock (2013:33), mengemukakan pengembangan kurikulum untuk Pendidikan Anak Usia Dini menggunakan pola yaitu : 1) Berdasarkan keilmuan PAUD; 2) Mengembangkan anak secara menyeluruh; 3) Relevan, menarik dan menantang; 4) Mempertimbangkan kebutuhan anak; 5) Mengembangkan kecerdasan anak; 6) Menyenangkan; 7) Fleksibel; 8) *Unifed and Integrated* dan 9) Rencana belajar. Pengembangan kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini tidak terlepas dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam pembelajaran (Khadijah,2015:124). Harjanto (2010:43), mengatakan bahwa “media pembelajaran terbagi dua yaitu: 1) media dalam arti sempit, media yang terencana dan hanya digunakan pada saat proses pembelajaran saja; 2) media dalam arti luas, media yang mencakup keseluruhan bukan hanya untuk media komunikasi saja tetapi ada media slide, fotografi, diagram dan lain-lain”. 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 saat 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.

Alat permainan edukatif adalah permainan yang dibuat oleh pendidik dijadikan media pembelajaran. Dalam pembuatan Alat

Permainan Edukatif, bahan yang digunakan harus aman, nyaman dan tidak berbahaya untuk Anak Usia Dini (Zaman,2016:127-138). Permainan edukatif memiliki keseimbangan antara pembelajaran dan permainan. Berdasarkan kurun waktu Alat Permainan Edukatif terbagi menjadi dua yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Sebuah permainan bisa dikatakan edukatif jika permainan tersebut memiliki nilai guna, efektivitas dan efisiensi yang mengarahkan pembelajaran ke arah yang positif. Rahman (2010:17) mengatakan penggunaan Alat Permainan Edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu pendidik dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar pada Anak Usia Dini. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki jangka waktu panjang dan pendek yang dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam belajar.

Rahayu (2020:31), melakukan penelitian tentang implementasi Alat Permainan Edukatif pohon angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan pada Anak Usia Dini. Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus. Hasil dari penelitian tersebut adalah meningkatnya kemampuan Anak Usia Dini dalam mengenal konsep dan lambang bilangan. Terlepas dari Alat Permainan Edukatif pohon angka, ternyata Alat Permainan Edukatif Kartu Angka juga dapat meningkatkan pemahaman anak tentang angka. Hal ini terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulistiana (2016:42) yang menggunakan Alat Permainan Edukatif Kartu Angka untuk mengenalkan angka pada Anak Usia Dini. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka sebagai media pembelajaran untuk pengenalan angka pada Anak Usia Dini.

Mengenalkan angka pada Anak Usia Dini sangat penting karena dengan adanya pengenalan angka pada anak secara tidak langsung anak akan belajar tentang syariat islam yang berkaitan dengan hitungan angka,

seperti jumlah rokaat sholat, jumlah puasa, jumlah rukun islam dan lain sebagainya. Adapun anjuran dalam Al-Quran tentang pembelajaran perhitungan terdapat pada surah Yunus ayat 5 yaitu :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ
مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

“Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu), Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui”.

Dari ayat diatas, kita diwajibkan untuk mempelajari perhitungan, baik itu perhitungan hari, waktu dan jumlah. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran mengenal angka yang ada pada pembelajaran Anak Usia Dini di RA, pengenalan angka pada anak menjadi dasar dan pedoman bagi anak dalam pembelajaran berhitung. Pengenalan angka pada anak dapat dilakukan melalui permainan yang bernilai edukatif salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif Rumah Angka.

Rumah Angka adalah sebuah Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berbentuk seperti rumah yang terbuat dari bahan bekas (*loose part*). Penggunaan rumah angka sangat sederhana dan dapat memudahkan anak dalam mengenal angka. Selain itu, penggunaan rumah angka sebagai media pengenalan angka kepada Anak Usia Dini dapat membayangkan bentuk rumahnya sehingga anak akan lebih mudah mengingat angka dari model rumah tersebut. Proses pembuatannya mudah dan bahan yang digunakan ramah lingkungan. Alat Permainan Edukatif rumah angka dibuat dengan beragam warna yang berbeda dan pada rumah angka terdapat kerangka nomor atau angka,

sehingga anak nantinya akan diminta untuk menempel angka pada kerangka yang sudah tersedia.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap ibu Mahrani (2023) selaku wakil ketua Ikatan Guru Raudathul Atfal (IGRA) di Kabupaten Mandailing Natal, ada 21 RA yang ada di daerah Mandailing Natal. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sebuah RA yang berada di Panyabungan yang beralamat di Jalan Abri yaitu RA Tadika Adnani. Lokasi yang strategis dari kampus Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, alasan lainnya adalah belum pernah di RA Tadika Adnani menggunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka. Kegiatan observasi lapangan juga mendukung peneliti untuk melakukan penelitiannya di RA tersebut. dimana hasil observasi awal Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani masih lemah dalam mengenal angka dan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka dapat menjadi solusi yang tepat untuk masalah Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Rumah Angka dengan judul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani”

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 Tadika Adnani.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Permainan rumah angka dikembangkan hanya sebatas untuk pengenalan angka

2. Permainan rumah angka ini merupakan media visual bukan auditif.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka untuk pengenalan angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani?
2. Bagaimana karakteristik Alat Permainan Edukatif Rumah Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani?
3. Bagaimana kepraktisan Alat Permainan Edukatif rumah angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani?
4. Bagaimana keefektifan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani?
5. Bagaimana kesulitan anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka Dalam pengenalan angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani?

E. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan alat Permainan Edukatif Rumah Angka untuk pengenalan angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani
2. Untuk memahami karakteristik Alat Permainan Edukatif Rumah Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani
3. Untuk menguji kepraktisan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani
4. Untuk memastikan keefektifan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani
5. Untuk menggambarkan kesulitan anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka dalam pengenalan angka pada Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif Rumah Angka. Rumah angka adalah sebuah Alat Permainan Edukatif yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Rumah angka terbuat dari bahan bekas (*loose part*) sehingga dapat mengajarkan anak untuk ramah lingkungan. Rumah angka dibuat dengan beragam warna dan pada rumah dibuat kerangka nomor atau angka. Cara memainkan Alat Permainan Edukatif Rumah Angka adalah peneliti terlebih dahulu mengenalkan angka kepada anak, kemudian anak diminta untuk menempelkan angka sesuai dengan kerangka angka yang terdapat di Rumah Angka. Permainan rumah angka ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Alat permainan rumah angka ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Memiliki perangkat keras yang terbuat dari bahan *loose part*.
2. Memiliki pesan pembelajaran yaitu mengenalkan dan menghitung angka
3. Permainan rumah angka bisa digunakan secara individu dan kelompok.

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 rumah 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.