

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA (PAPINKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AS-SOFHA

Safiroh & Ahmad Jauharuddin, M.Si
PIAUD STIT AL-Khairiyah Cilegon

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam membentuk potensi yang dimiliki anak. Potensi jasmani, rohani, maupun akal dan keteampilan akan berkembang menjadi lebih baik ketika dibina sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kegiatan “pengembangan media papan pintar angka (papinka) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK As-Sofha”. Menjelaskan kondisi perkembangan kognitif berhitung anak dengan menggunakan media papinka. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Objek penelitiannya adalah media papinka, informannya adalah pakar dan siswa. Pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data, pengembangan produk, validasi pakar dan respons angket siswa dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK As-Sofha sebelum diberikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pre-test anak pada indikator berhitung masih belum berkembang dengan baik. Namun setelah diberikan media papan pintar angka (papinka) terlihat anak merespon permainan dengan sangat baik, anak dapat bekerjasama dengan baik, sehingga dengan adanya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Keywords: Media papan pintar angka, Kemampuan berhitung, AUD

A. Pendahuluan

Kurangnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK As-Sofha dan kurangnya media pembelajaran serta media yang kurang menarik untuk anak, sehingga terlalu banyak anak usia 5-6 tahun yang kurang semangat dalam belajar serta kesulitan dalam pembelajaran berhitung. Maka diperlukan alat/media pembelajaran yang menarik agar anak semangat dalam belajar dan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Salah satu media yang diperlukan untuk anak yaitu media papan pintar angka (papinka).

Media yang dikembangkan mengacu pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Media PAPINKA berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain”. Media permainan ini bertujuan akan membawa anak-anak ke dunia dikarenakan media

pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka masih terbatas. penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu anak belajar mengenai angka secara keseluruhan. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka dan menulis angka (Safa'ah, 2021, hal. 22-23).

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Proses berfikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada yang memiliki ide-ide dan belajar (Sarinah, 2020, hal. 15).

Berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yaitu Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab I pasal I ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurani, 2019:7).

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam membentuk potensi yang dimiliki anak. Potensi jasmani, rohani, maupun akal dan keterampilan akan berkembang menjadi lebih baik ketika dibina sejak usia dini. Sejak dalam kandungan orangtua hendaknya sudah harus merawat anak dengan baik memperhatikan hal-hal yang akan memengaruhi tumbuh kembang anak sehingga ia akan tumbuh normal. Begitu pula ketika lahir orangtua harus mengetahui bagaimana cara merawat, memelihara, menjaga, mengasuh, dan mendidik mereka (Dacholfany&Hasanah, 2018:54).

Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya Pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan Anak usia Dini (PAUD). PAUD dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal. (1) PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat; (2) PAUD jalur nonformal terbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA); (3) PAUD pada jalur pendidikan informal terbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan, seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS). Ragam PAUD jalur nonformal terbagi atas tiga kelompok, yaitu kelompok Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Kelompok Satuan PAUD Sejenis (Hayati, 2018:6).

Berdasarkan observasi dilapangan yaitu di TK As-Sofha, diketahui sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung angka anak-anak belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan mengenal bilangan masih kurang. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar salah satunya yaitu menggunakan media papan pintar angka.

B. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2019, hal. 3).

Menurut Heinich Et Al (2001) dalam Safira (2020:2) menjelaskan bahwa media ialah apapun yang membawa informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. AECT (Association of Education an Comunication Technology, 1997) dalam Arsyad (2014) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disisi lain Asyhar (2011) juga mendukung hal diatas dengan pernyataan bahwa media memiliki peran penting yang berupa saran atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata *intruction*. Kata *intruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pengajaran, jika kata pengajaran dalam konteks guru dan siswa di kelas (ruang) / formal maka pembelajaran mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran (Sundayana, 2018, hal. 6).

Fungsi dan Mnafaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran pada umumnya untuk membantu menyampaikan sebuah informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dari seorang guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Media menjadi peranan penting untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Terlebih lagi saat ini zaman terus berkembang, cara

berfikir anak pun lebih kritis sehingga mereka membutuhkan alat bantu yang membuat mereka lebih mudah memahami.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

1. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
2. Dalam pemakaian media pembelajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
3. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
4. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
5. Penggunaan alat ini utamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.
6. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif (Sundayana, 2018, hal. 8-9).

Selain itu manfaat media menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Safira (2020:18) antara lain:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah yang lebih produktif dan positif.

Pada proses pembelajaran anak usia dini tentu penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Jika dilihat dari karakteristik anak maka penggunaan media adalah hal yang wajib bagi pembelajarannya terlebih pada anak usia dini mereka merupakan pembelajar aktif dan perlu hal yang sekondit mungkin dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada mereka.

Manfaat media pembelajaran bagi anak usia dini antara lain untuk menarik perhatian mereka saat belajar, anak akan cepat merasa bosan jika kegiatan yang diberikan oleh guru hanyalah dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dengan metode monoton. Selain menarik perhatian anak, penggunaan media pembelajaran akan memfokuskan mereka pada proses pembelajaran, sehingga anak tidak terganggu konsentrasinya dalam hal diluar pembelajaran, contohnya: ketika anak sedang fokus pada pencampuran warna maka anak tidak akan terkecong pada aktifitas diluar kelas, seperti melihat temannya yang sedang berjalan ke toilet atau melihat ibunya yang sedang menunggunya diluar (Safira, 2020, hal. 18-21)

Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran untuk anak usia dini. Media-media yang ada dapat berupa benda habis pakai ataupun tidak habis pakai. Berikut jenis-jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran anak usia dini.

1. Model atau miniatur

Model atau miniatur adalah representasi tiga dimensi dari objek nyata. Hal ini bisa berupa barang tiruan yang digunakan oleh anak untuk belajar. Misalnya ialah alat kedokteran, alat pertukangan, atau maket yang dapat digunakan anak.

2. Media visual

Visual artinya ialah dapat dilihat dengan indra penglihatan. Media yang mengutamakan indra penglihatan seperti buku, majalah, dan lain-lain. Bagi anak usia dini media ini juga dapat berarti buku. Buku cerita, buku ensiklopedia, dan buku bergambar.

3. Media audio

Media audio lebih menekankan pada indra pendengaran. Media audio bagi anak usia dini dapat berupa radio anak-anak, lagu anak-anak, dan cerita yang diaudiokan untuk anak-anak.

4. Media audio visual

Media ini menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Banyak sekali video-video atau gambar cerita diam yang memiliki suara untuk menceritakannya. Saat ini banyak sekali video-video edukasi yang dibuat untuk anak usia dini. Misalnya dongeng, lalu lagu-lagu edukasi, dan video yang membacakan buku cerita.

5. Media digital

Media digital, yang saat ini sudah menjadi hal umum bagi masyarakat disemua usia. Gawai dan komputer menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh anak melalui fitur-fitur yang telah tersedia baik dari gawai dan komputer yang di desain khusus untuk anak usia dini.

6. Karyawisata

Karyawisata atau tamasya diluar kelas untuk mempelajari proses nyata, orang, dan objek, sering tumbuh dari kebutuhan siswa untuk pengalaman langsung. Itu memungkinkan bagi siswa untuk menemukan fenomena yang tidak dapat dibawa ke kelas untuk observasi dan belajar (Safira, 2020, hal. 32-42)

Konsep pengembangan kemampuan berhitung

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut susanto (2011:98) dalam skripsi Prawastiningtyas (2015:21) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Proses berfikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada yang memiliki ide-ide dan belajar (Sarinah, 2020, hal. 15).

Dalam skripsi Mirantika (2020:14) pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam pembuatan, yakni: penyusunan rancangan dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan

menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Konsep pembelajaran berhitung

Menurut Susanto (2011:98) dalam Khadijah (2020:143) disebutkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak un, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat me tuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinyaningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Depdiknas (2000:2) dalam Khadijah (2020:144-145) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di taman kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Media Papan Pintar Angka

Menurut Ani Safa'ah (2021:22-23) dalam jurnal *Jurmia* di sebutkan bahwa media papan pintar angka adalah sebuah media pembelajaran menyusun kartu angka atau nomor. Media ini beupa permainan yang dilemparkan dengan dadu dan dihitung jumlah titik dadu tersebut. Permainan dadu adalah salah satu permainan yang digemari anak-anak, media tersebut berjeniskan media visual yang hanya bisa dilihat dan dinikmati oleh indra penglihatan.

Media yang dikembangkan mengacu pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Media PAPAN BERPERMAINAN berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain”. Media permainan ini bertujuan akan membawa anak-anak ke dunia dikarenakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka masih terbatas. Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu anak belajar mengenai angkasecara keseluruhan. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka dan menulis angka (Safa'ah, 2021, hal. 22-23).

Dalam jurnal (Kamaladini, 2021, hal. 25-26) manfaat menggunakan media papan pintar dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
- 4) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

C. Metode penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *research and development* (RND). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

Al-Kahfi : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini P- ISSN : 2656-8284

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Media yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar, mengoptimalkan proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan anak didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK As-Sofha sebelum diberikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pre-test anak pada indikator berhitung masih belum berkembang dengan baik. Namun setelah diberikan media papan pintar angka (papinka) terlihat anak merespon permainan dengan sangat baik, anak dapat bekerjasama dengan baik, sehingga dengan adanya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan antara kegiatan pre-test dan post-test. Kegiatan pre-test dilakukan dengan menggunakan nilai dari kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sedangkan pada kegiatan post-test dalam penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa anak-anak belajar dengan menggunakan alat yang sudah disediakan yaitu permainan papan pintar angka (Papinka) adalah salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan melalui proses validasi ahli media dan pengisian angket anak kelompok B di TK As-Sofha sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media papan pintar angka (PAPINKA) yang telah dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran di anak kelompok B taman kanak-kanak As-Sofha.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test juga pada produk papan pintar angka (papinka) yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.9

Data peningkatan presentase pre-test dan post-test terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun

Produk	Pre-Test	Post-Test	Meningkat Pengembangan
Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papinka)	69,62%	91,11%	21,49%

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa media pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam bermain papan pintar angka (papinka) pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 69,62%, sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sangat baik 91,11% diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 21,49% sehingga dengan adanya media papan pintar angka (papinka) kemampuan berhitung anak diharapkan dapat meningkat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa : Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK As-Sofha sebelum diberikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pre-test anak pada indikator berhitung masih belum berkembang dengan baik. Namun setelah diberikan media papan pintar angka (papinka) terlihat anak merespon permainan dengan sangat baik, anak dapat bekerjasama dengan baik, sehingga dengan adanya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Dengan adanya media papinka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat baik diterapkan, ini dibuktikan dengan adanya anak melakukan kegiatan bermain papinka oleh peneliti anak-anak dapat melatih kemampuan berhitungnya. Dengan adanya penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasikan dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktif. Sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, L. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Adjie Media Nusantara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dacholfany, H. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah.
- Hayati. (2018). *Tangkas Fisik-Motorik Dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kamaladini. (2021). *Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar*. <https://repository.ummat.ac.id> (diakses pada 15 Januari 2023 pukul 10.15 WIB)
- Khadijah. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mirantika, V. (2020). *Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur*. Skripsi Virda Mirantika. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4805/1/VIRDA%20MIRANTIKA%20.pdf> (diakses pada tanggal 26 Agustus 2022 pukul 10:20 WIB).
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: CV. Campustaka.
- Safa'ah, A. (2021). *Pengaruh Media Papinka Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. JURMIA. <https://core.ac.uk/download/78032416> (diakses pada tanggal 10 Februari 2023 pukul 14.25 WIB)
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Sarinah. (2020). *Pengembangan Media Apron Hitung dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Diraudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. http://repository.iainbengkulu.ac.id/4798/1/SARINAH_TESIS.pdf (diakses pada tanggal 11 Februari 2023 pukul 11:36 WIB).
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Sundayana, R. (2018). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.