

**PERMAINAN PAPINKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK USIA 5-6 TAHUN****Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Nadilah masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D. Metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini di Desa Padang Guci Hilir telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasi dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan. Pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka) ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran ini anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak dan disana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahunnya dan disana didalam pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran, Papan Pintar Angka,

Abstract

This research was motivated by the low counting ability of children in PAUD Nadilah. This is due to the role of the teacher in implementing conventional teaching strategies and methods during learning. Therefore we need the right strategy or game method to be able to invite children to focus

Virida Mirantika¹**Fatrica Syafri²****Buyung Surahman³**¹virida.mirantika@gmail.com²fatrica.syafri@iainbengkulu.ac.id³buyung.s@gmail.com^{1,2,3}IAIN Bengkulu



on paying attention to teachers in learning activities. The method used in this research is the R&D development method. Research and development methods are used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Based on the results of the research that has been done, the authors conclude that the process of research and development of learning media for the Smart Number Board (Papinka) on the numeracy skills of children aged 5-6 years of early childhood in Padang Guci Hilir Village has produced a validated product that has rated by experts and has received a very good category by practical teacher experts. And so it can be concluded that the product developed in this study is suitable for use. The development of this media is very good after the child does or is given the Smart Number Board (Papinka) activity by the children's researcher given a learning medium where children can socialize, interact and can practice the numeracy skills of children aged 5-6 years and there. We can see that the children have looked good in playing the Smart Number Board (Papinka) game on the numeracy skills of children aged 5-6 years and there in the pre-test the children get development with a value of 32.28% in the Start Developing category while the results of post- The test of children getting development with a value of 82.85%, we can conclude that this game is very suitable for use with early childhood in the development of numeracy skills of children aged 5-6 years.

Keywords: Counting Ability, Learning Media, Smart Number Board,

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan

formal maupun informal. Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut ahli permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal.²

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2013) h. 22

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 20



Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. 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.³

Dalam UU no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA), atau bentuk lain yang

sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.⁴

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. 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, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta, Gava Media, 2016), h. 1

⁴Titik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child*

Development, (Jurnal Ilmiah Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016), h. 52



PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan rangsangat terhadap pembelajaran.⁵

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah 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, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.⁶

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. 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 sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup.⁷

PAUD Nadilah adalah salah satu paud yang berada di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur, paud ini sudah berdiri lama dari tahun 2014. Paud Nadilah adalah salah satu paud yang masih menjadi pilihan para orang tua anak untuk menyekolahkan anaknya pada usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru di PAUD Nadilah Padang Guci Hilir⁸, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Nadilah masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar.

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, h. 5

⁶ Mira Yanti Lubis, *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*, (Jurnal Ilmiah Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2, No. 1, Mei 2019), h. 50

⁷ Kamim Zarkasih Putro, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, (Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 16, Nomor 1, 2016), h. 1.

⁸ Observasi awal melalui wawancara dengan guru Paud Fadela Padang Guci Hilir, pada 14 Maret 2017 pukul 08.30 Wib



Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka penulis mengambil judul **“Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini; bagaimana Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur?, bagaimana pengembangan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur?

Pengertian 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, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.⁹

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa/anak didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.¹⁰

Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengan menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.¹¹

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

⁹ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 3

¹⁰ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

¹¹ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 5



keterampilan, atau sikap.¹²Penyebab atau alat yang urut ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya fungsi peran dan *mediator* yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pembelajaran di samping itu, mediator pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran medias mulai dari guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media. Sementara itu media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, dan computer.

Jadi, televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.¹³Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁴

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan

usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.¹⁵

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau prantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁶

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat diambil sebuah

¹²Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA, 2015) h. 33

¹³Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 34

¹⁴Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 35

¹⁵Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 5

¹⁶Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010), h. 1



pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk penyampaian pesan. Baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁷ 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.

Selanjutnya, dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pada hekitatnya manusia dilahirkan dalam keadaan lemah dan tidak berdayas, namun ia memiliki potensi bawaan yang bersifat laten yang dapat dikembangkan. Sejak dilahirkan ia telah membawa fitrah beragama, fitrah ini baru berfungsi setelah melalui proses pendidikan.¹⁸ Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Ar-rum ayat 30 :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ
النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ
وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

¹⁷ Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 111

¹⁸ Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), h. 5



Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahuhi. (Q.S. Ar Rum: 30)

Pengertian Berhitung

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.¹⁹

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²⁰

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

Pengertian Papan Pintar Angka

Media papan pintar angka adalah sebuah media pembelajarana menyusun kartu angka atau nomor. Media papan pintar angka merupakan permainan yang dilemparkan dengan dadu dan di hitung jumlah titik pada balok angka yang disesuaikan dengan 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.²¹

Menurut Sucahyo media papan pintar merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Media papan pintar dalam permainan papan pintar ini dibentuk dengan

¹⁹Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 97

²⁰Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 97

²¹ Nur Habibah Mutho'I, *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekwagir*, (Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1 Desember 2018)



cara bermain yang ditegakkan potongan-potongan balok kemudian disusun atau ditata di dalam papan pintar angka sehingga membentuk suatu bangun datar yang mudah dipahami dan tahap ini merupakan tahap kognitif.²²

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris *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 di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga

digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikolog, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.²³

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur . Namun mengingat saat ini masih dalam kondisi Pandemi Kovid-19, maka pelaksanaan penelitian dilakukan di desa dengan mengumpulkan anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur yang berjumlah 12 orang anak. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan Pre-Test dan Post-Test. kegiatan Pre-test dilakukan dengan menggunakan yang dinilai dari kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sebagaimana diketahui bahwa berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi

²² Sucahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. (Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216)

²³ Punjai Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h.7



serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.²⁴ Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk menembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²⁵

Selanjutnya pada kegiatan post-test dalam penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa anak-anak di belajar dengan menggunakan alat yang sudah disediakan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) adalah salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak, tidak hanya kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak saja namun seluruh aspek

perkembangan anak usia dinidapat dikembangkan melalui media permainan Papan Pintar Angka (Papinka).

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses kegiatan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat dengan mempermudah pemahaman anak mengenai pembelajaran yang disampaikan. Sebagaimana di ketahui bahwa media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana teori mengenai media pembelajaran yang di utarakan oleh ahli bahwa media mempunyai banyak manfaat, diantaranya:²⁶ a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi; e) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja; f) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; f) Kualitas belajar dapat

²⁴Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 97

²⁵Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 97

²⁶Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA, 2015) h. 5



ditingkatkan; g) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Dengan adanya beberapa manfaat yang menggambarkan betapa pentingnya media dalam pembelajaran dengan baik, tepat dan benar, seseorang pendidik tidak diperkenankan menggunakannya secara sembarangan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk Papan Pintar Angka (Papinka) yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini yakni:

Tabel 1 Data peningkatan persentase Pre-Test dan Post-Test Terhadap Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun Anak

Produk	Pre-Test	Post-Test	Meningkat Pengembangan
Pembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka)	32,28%	82,85 %	50,57 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam bermian Papan Pintar Angka (Papinka) di pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 32,28%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang

sangat baik 82.85 % diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 50,57%. Sehingga dengan adanya media permainan papan pintar angka kemampuan berhitung anak diharapkan dapat meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data-data penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur. Bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur sebelum di berikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pretest 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 berkerja sama dengan baik, dan anak berinteraksi dengan baik dengan rekannya, sehingga dengan adanya permainan papan pintar angka (Papinka) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Pengembangan Permainan Papan PintarAngka (Papinka) Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan



Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur : bahwa dengan adanya media papinka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat baik diterapkan, ini dibuktikan dengan adanya anak melakukan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka) oleh peneliti anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak, dan di sana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dapat meningkat dengan baik. Dalam kegiatan pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori *mulai berkembang* sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. 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 praktik. Sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)
- Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010)
- Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015)
- Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*, (Jakarta: Amzah, 2018)
- Kamim Zarkasih Putro, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, (Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 16, Nomor 1, 2016)
- Mira Yanti Lubis, *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*, (Jurnal Ilmiah Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2, No. 1, Mei 2019)
- Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta, Gava Media, 2016)
- Nur Habibah Mutho'I, *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekkagir*, (Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1 Desember 2018)
- Punjai Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010)

	Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education ISSN : 2599-2287 E-ISSN : 2622-335X Vol.3 No.2 Januari 2020	Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Virda Mirantika, Fatrica Syafri, Buyung Surahman
---	--	--

Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018)

Sucahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. (Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216)

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2013)

Titik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*, (Jurnal Ilmiah Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016).