

**PENGEMBANGAN MEDIA GAURA (GAMBAR SUARA) UNTUK
PENGENALAN ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI



Oleh:

Syafiqah Andryana Nurahmah

NIM: 200105110029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAURA (GAMBAR SUARA) UNTUK
PENGENALAN ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh:

Syafiqah Andryana Nurahmah

NIM: 200105110029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

5/15/25, 1:49 PM

Print Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Angka Untuk
Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Darul Ulum

SKRIPSI

Oleh

SYAFIQAH ANDRYANA NURAHMAH

NIM : 200105110029

Telah Disetujui Pada Tanggal 14 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 198908052023212051

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk
Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun

SKRIPSI

Oleh

SYAFIQAH ANDRYANA NURAHMAH

NIM : 200105110029

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (S.Pd)
Pada 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Akhmad Mukhlis, MA

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012

3 Sekretaris Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051

Tanda
Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
NIM : 200105110029
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini Sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 19 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Syafiqah Andryana Nurahmah

NIM. 200105110029

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

5/15/25, 10:14 AM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
NIM : 200105110029
Konsentrasi : Perkembangan Bahasa dan Literasi
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
24%	17%	6%	1%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Mei 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

NOTA PEMBIMBING

5/15/25, 1:52 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110029
Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	28 Agustus 2023	1. Revisi latar belakang kurang lengkap dan belum runtut dalam pembahasan permasalahan 2. Tujuan penelitian kurang tepat	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Oktober 2023	1. Latar belakang belum merujuk pada aspek perkembangan bahasa dan media gambar suara 2. Penulisan belum rata kanan kiri	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	30 Januari 2024	1. Penulisan rumusan masalah, tujuan, manfaat belum rata kanan kiri 2. Manfaat media pembelajaran belum diberi kesimpulan 3. Revisi kerangka konseptual masih kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	1 Maret 2024	1. Penulisan rumusan masalah dan tujuan penelitian belum rata kanan kiri 2. Revisi pengertian media pada kesimpulan kurang lengkap	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	12 Maret 2024	Revisi teori pada tinjauan pustaka kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	26 Maret 2024	1. Tujuan, manfaat penelitian belum rata kanan kiri 2. Revisi subjek uji coba kurang lengkap	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	5 November 2023	1. Penulisan kurang rata kanan kiri 2. Penulisan belakang kurang ke*inti permasalahan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	9 Maret 2024	1. Teori di kajian terdahulu masih kurang 2. Kerangka konseptual kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

9	24 April 2024	Revisi penilaian kelayakan produk tidak teori	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	11 Juni 2024	Penulisan masih belum rapi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	22 Agustus 2024	1. Spesifikasi produk masih kurang lengkap 2. pada penulisan rumusan masalah, tujuan penelitian masih belum rata kanan kiri	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	4 Mei 2025	Revisi pada pembahasan dan kesimpulan masih kurang tepat	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 4 Mei 2025
Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang Maha Esa yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi, karena berkat rahmat dan ridha-NYA lah penulis mampu dan bisa menyelesaikan Skripsi mengenai Pengembangan Media Gaura (gambar suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun.

Tak lupa sholawat serta salam bagi junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kasih sayang yang melimpah pada umatnya sehingga berkat beliau manusia mampu keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang penuh ilmu yang wajib untuk dipelajari.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari banyak bantuan, dorongan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun material. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada:

1. Kepada Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Ibu Rikza Azharona Susanti M.Pd selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan doa dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu serta pelayanan yang baik selama masa perkuliahan.
5. Kedua Orang Tua Saya orang yang paling berjasa dan saya cintai, Bapak Eko Andry Sunariato dan Ibu Setyo Tri Wahyuni. Terimakasih yang sangat mendalam atas pengorbanan, cinta, motivasi, nasihat, semangat dan do'a, serta senantiasa menuturkan selama proses hidup saya terutama pada proses

perkuliahan.

6. Kakak saya tercinta, Syaarifah Andryani Nurahmah, serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, support yang positif terhadap saya.
7. Kepada para sahabatku Sifaul, Indi, dan Diva terima kasih karena telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah berkontribusi banyak dari awal hingga akhir penulisan, memberikan semangat, mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan selalu ada untuk penulis, baik dalam suka maupun duka.
8. Kepada teman-teman terdekat saya Eli, Zuy, Reni, Dea dan Dini yang telah memberi motivasi, support, dan semangat kepada peneliti serta setia mendengarkan curahan hati peneliti dalam pengerjaan skripsi.
9. Kepada sosok yang belum diketahui namanya namun sudah tertulis jelas di Lauhul Mahfuz. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai upaya memantaskan diri. Semoga kita berjumpa di versi kita masing-masing.
10. Terimakasih untuk diri sendiri, Syafiqah Andryana Nurahmah, yang sudah mampu melewati melawan rasa kemalasan dan mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Malang, 9 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME	iv
NOTA PEMBIMBING	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSTITERASI ARAB LATIN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
ABSTRAK ARAB	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	5
B. Kajian Teori	6
1. Aspek Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun	7
2. Media Pembelajaran.....	8
C. Kerangka Konseptual	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Model Pengembangan.....	19
C. Prosedur Pengembangan	20
D. Uji Produk	21
E. Jenis Data	22
F. Instrumen Pengumpulan Data	23
G. Teknik Pengumpulan Data	25

H. Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan.....	37
Pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	39
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	39
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Produk	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Ahli Media	23
Tabel 3.3 Instrumen Observasi.....	23
Tabel 3.4 Instrumen Media.....	24
Tabel 3.5 Instrument Materi.....	25
Tabel 3.6 Desain Penilaian Kelayakan Produk.....	27
Tabel 4.1 Instrument Ahli Materi.....	32
Tabel 4.2 Instrument Ahli Media	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	20
Gambar 4.1 Tahap Pembuatan Media	29
Gambar 4.2 Aplikasi Microsoft Power Point.....	30
Gambar 4.3 Memilih Template	30
Gambar 4.4 Membuat Media	31
Gambar 4.5 Cara Penggunaan Media	31
Gambar 4.6 Evaluasi Pengenalan Angka.....	32
Gambar 4.7 Sebelum Di Revisi	35
Gambar 4.8 Sesudah Di Revisi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Absensi Siswa	45
Lampiran 2. Instrumen Observasi.....	46
Lampiran 3. Instrumen Ahli Media	47
Lampiran 4. Instrumen Materi	48
Lampiran 5. Uji Validasi Ahli Media	49
Lampiran 6. Uji Validasi Ahli Materi.....	50
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media	51
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi	53
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	55
Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian	56
Lampiran 11. Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	57
Lampiran 12 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	58
Lampiran 13. Jurnal Bimbingan.....	59
Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Plagiarisme.....	61
Lampiran 15. Buku Panduan.....	62
Lampiran 16. Hasil Wawancara	67
Lampiran 17. Dokumentasi.....	68
Lampiran 18. Biodata Mahasiswa.....	69

PEDOMAN TRANSTITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=		ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Nurahmah, Syafiqah Andryana. 2025. **Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak di RA Darul Ulum, dan (2) mengetahui implementasi media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum. Jenis penelitian pengembangan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan paradigma pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil Penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media gambar dan suara dalam aspek kognitif memiliki kesimpulan bahwa media ini efektif meningkatkan keterampilan, terutama pada anak-anak. Kombinasi gambar dan suara dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman, dan memudahkan penguasaan kosakata baru. (2) Implementasi media gaura (gambar suara) dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sebelum diimplementasikan, media gaura (gambar suara) telah diuji kelayakan oleh ahli media dengan nilai 76%, ahli materi memberikan nilai 78%. Penilaian tersebut termasuk kategori baik.

Kata Kunci : media gaura, pengenalan angka, perkembangan kognitif

ABSTRACT

Nurahmah, Syafiqah Andryana. 2025. Development of Gaura Media (Image Sound) for Number Recognition for Children Aged 4-5 Years. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

This study aims to (1) determine the process of developing gaura (picture sound) number media for children's language development at RA Darul Ulum, and (2) determine the implementation of gaura (picture sound) number media for children's language development aged 4-5 years at RA Darul Ulum. The type of development research is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development paradigm. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data are obtained quantitatively and qualitatively.

The research results show the following: (1) The development of image and sound media in the language aspect has the conclusion that this media is effective in improving language skills, especially in children. The combination of images and sounds can increase learning motivation, strengthen understanding, and facilitate mastery of new vocabulary. (2) The implementation of gaura media (image sound) can affect children's language development. Before being implemented, gaura media (image sound) has been tested for feasibility by media experts with a value of 76%, material experts gave a value of 78%. The assessment is included in the good category.

Keywords: Gaura media, number recognition, cognitive development

الخلاص

نوراهمة، شفيقة أندريانا. ٢٠٢٥. تطوير وسائط الغورة (الصور الصوتية) للتعرف على الأعداد للأطفال من عمر ٥-٤ سنوات. أطروحة، برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم القرآن الكريم. جامعة مولانا مالك بن إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: ريكزا أزهرونا سوسانتي، ماجستير.

يهدف هذا البحث إلى: (١) معرفة عملية تطوير أرقام الغورة (الصورة الصوتية) لتطور لغة الأطفال فيدار العلوم برأس الخيمة، و(٢) معرفة تطبيق أرقام الغورة (الصورة الصوتية) لتطور لغة الأطفال الذين تتراوح نوع بحث التطوير هو البحث والتطوير باستخدام. أعمارهم بين ٥-٤ سنوات في دار العلوم برأس الخيمة (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). كانت تقنيات جمع البيانات ADDIE نموذج التطوير المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة والتوثيق. تم الحصول على البيانات من الناحيتين الكمية والنوعية.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) أن تطوير الوسائط المصورة والصوتية في الجوانب اللغوية قد خلصت إلى أن هذه الوسائط فعالة في تحسين المهارات اللغوية خاصة لدى الأطفال. ويمكن أن يؤدي الجمع بين الصور والأصوات إلى زيادة الدافعية للتعلم، وتقوية الفهم، وتسهيل إتقان المفردات الجديدة. (٢) يمكن أن يؤثر تطبيق وسائط الغورا (الصورة الصوتية) على التطور اللغوي للأطفال. وقد تم اختبار وسائط الغورا (الصور الصوتية) قبل تطبيقها من قبل خبراء الإعلام حيث حصلوا على درجة ٧٦ %، وأعطى خبراء المواد درجة ٧٨ %. تم إدراج التقييم في الفئة الجيدة.

الكلمات المفتاحية: وسائط جاورا، التعرف على الأرقام، التطور المعرفي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan mengenal angka pada anak sejak usia dini merupakan suatu tahap perkembangan sang anak dengan memperkenalkan berbagai lambang bilangan, kemampuan operasional berhitung sesuai tahapan perkembangan anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik dalam mengenal dan berhitung angka (Rahmawati, 2016). Kemampuan mengenal angka juga merupakan dasar-dasar dari pembelajaran matematika yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlunya dilatih sejak dini. Menurut Elvira, (2020) Terdapat tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu bertujuan untuk membentuk karakter anak hingga dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting dalam proses pendidikan, karena pada masa ini anak berada dalam fase pertumbuhan yang pesat, baik dalam kemampuan berpikir, berbahasa, maupun dalam mengenali simbol-simbol sederhana seperti angka. Menurut Lestari (2014:12) salah satu konsep pembelajaran anak usia dini adalah mengenalkan konsep dan lambang bilangan/angka. Bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memperkenalkan angka pada anak usia dini tidaklah mudah dalam proses pembelajarannya sebab anak sering kali menganggapnya sebuah rangkaian kata-kata yang kurang bermakna.

Perkembangan kognitif adalah tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan (Marinda, 2020). Menurut Mukhlis, (2020) kognisi dapat juga diartikan sebagai proses manusia memperoleh pengetahuan, pemahaman, menyimpan dan menggunakan pengetahuan tersebut.

Untuk anak usia dini, mengenal angka bisa dilakukan di mana saja dan kapan

saja. Tidak harus lewat buku tetapi bisa juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah satu alat untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam proses belajar, media pembelajaran itu sendiri sangat banyak dan beragam agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, guru di PAUD diharapkan memaksimalkan pemanfaatan berbagai jenis media yang ada lingkungan sekitar. Menurut Sari, (2020) media gambar adalah salah satu media yang sering digunakan di PAUD saat pembelajaran serta media yang sederhana, materi lebih mudah dipahami oleh anak. Anak usia dini belajarnya melalui bermain menggunakan media yang menyenangkan, media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* mempunyai bahasa latin dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan dengan menerima pesan. Ada beberapa hal yang termasuk ke dalam media yaitu film, televisi, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya (Amelia, 2019). Pembelajaran Anak Usia Dini tidak hanya sekedar menjelaskan atau menyanyi, tetapi memerlukan media yang dapat menstimulasi aspek kognitif.

Agar anak-anak memperhatikan guru saat menjelaskan, buatlah media yang menarik dan dapat menstimulasi konsentrasi anak. Penggunaan media yang menarik akan mudah dimengerti anak, dan juga berguna untuk anak dalam mengenal konsep pengenalan angka pada anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video. Anak boleh diberikan paparan video, karena video memungkinkan anak untuk 83% belajar melalui penglihatan dan 11% pendengaran sehingga memiliki pengalaman belajar yang efektif (Humairah and Handayani 2023). Video ialah media yang dapat digunakan sebagai alat informasi dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar gerak yang menarik dan merupakan media yang efektif sebagai media pembelajaran. Anak bisa melihat dan mendengarkan suara video tayangan yang diberi atau ditampilkan oleh pendidik (Haryani and Sari 2021). Dengan begitu jadi penggunaan media gaura (gambar suara) juga dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan mudah di mengerti oleh anak dalam pengenalan angka (Hidayat and Maesyaroh 2022) menyatakan bahwa anak pada usia 1-4 tahun tidak boleh melihat *gawai* lebih dari satu jam. Tetapi durasi penggunaan media gaura ini hanya 4 menit (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar *gawai* pada seseorang

tergantung kepada beberapa faktor dan yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar *gawai* penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak.

Berdasarkan studi pendahuluan observasi pada tanggal 6 september 2023 didapatkan data dari sebagian anak kelas A1 RA Darul Ulum bahwa 10 dari 15 anak tidak bisa mengucapkan angka, selanjutnya diperoleh data bahwa guru di RA tersebut mengenalkan angka hanya menggunakan lagu sedangkan anak usia 4-5 tahun belum bisa mengikuti lagu tersebut. Media pembelajaran digital seperti Gaura dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengenalkan angka melalui gambar dan suara. Namun dari hasil wawancara diperoleh bahwa di sekolah tersebut memang tidak memiliki media gaura seperti yang akan dirancang oleh peneliti media gaura menggunakan *power point* juga tidak ada sama sekali, sehingga dengan permasalahan tersebut peneliti memustuskan untuk melakukan penelitian pengembangan media gaura untuk perkembangan kognitifnya. Media pembelajaran digital seperti Gaura dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengenalkan angka melalui gambar dan suara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak di RA Darul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin di capai adalah untuk mengetahui proses pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak di RA Darul Ulum.

D. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam

perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media Gaura dan Angka di RA Darul Ulum.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi anak dan guru

1. Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu melancarkan perkembangan kognitif anak serta memberikan pengalaman penggunaan Gaura.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menggunakan media Gaura agar pembelajaran menjadi efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Susanti & Widodo, (2023) yang berjudul Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Hasil penelitian tersebut menyatakan media maze raksasa tema lingkunganku untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan.

Hasil Penelitian Donan Dana Iswara Jadi Saputri & Nurul Khotimah, S.Pd., (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilang 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil Penelitian bahwa media kartu angka bergambar sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun

Penelitian yang dilakukan oleh Gunanti et al., (2021) dengan judul Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak 4-5 Tahun. Jurnal Kumara Cendekia. Hasil Penelitian bahwa melalui pembelajaran berbasis multimedia bisa menjadikan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A1 Pra TK-TK Lazuardi Kamila GIS Surakarta mengalami peningkatan.

Dalam penelitian Rachmah & Kusumastuti, Octavian Dwi Tanto, (2023) penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO. Hasil penelitian ini bahwa pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini membutuhkan media atau metode yang menarik dan tidak membosankan agar hasilnya optimal.

Hasil penelitian Wahdini & Saputra, (2024) penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka 1-5 Melalui Metode Bermain Kartu Angka. Jurnal Pelangi Pendidikan. Hasil penelitian ini bahwa kapasitas kognitif siswa meningkat akibat adanya permainan angka.

Berdasarkan Jumaini et al., (2014) Penelitian dengan judul Upaya

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Membedakan Suara Melalui Media Audio Visual pada Anak Kelompok B2 TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil Penelitian bahwa adanya peningkatan setelah penggunaan media audio visual pada kemampuan kognitif membedakan suara anak

Dari beberapa penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan ke 6 penelitian sebelumnya, kesamaannya adalah sama-sama membahas pengenalan angka dan perkembangan kognitif anak. Adapun perbedaan dalam penelitian yang relevan ini yaitu, penelitian Susanti & Widodo fokus membahas tentang pengembangan media. Donan & Nurul fokus membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka. Sedangkan Gunanti fokus membahas tentang Mengenal konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia. Sedangkan Rachman fokus membahas tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10. Sedangkan Wahdini fokus membahas tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif. Jumaini et al, membahas tentang meningkatkan kemampuan kognitif membedakan suara melalui media audio visual.

B. Kajian Teori

1. Aspek Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun

a. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan berpikir. Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Nuria, 2024). Menurut Jean Piaget mengemukakan bahwa anak-anak melalui serangkaian tahapan perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Perkembangan kognitif itu sendiri mengacu dengan kemampuan anak buat memahami sesuatu (Martini & Masganti Sitorus, 2023). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan kemampuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa ataupun ia cium melalui indera yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak ataupun lembaga pendidikan lainnya, perkembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya fikir.

Mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Menurut Velsiana, (2024)

bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Pada dasarnya untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak yaitu bermain. Oleh Karena itu, dalam memberikan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini memiliki arti yang penting karena dalam bermain anak akan terangsang kemampuan kognitif sehingga anak menjadi lebih semangat dalam belajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan menggunakan media.

b. **Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif**

Menurut Marinda, (2020) aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam aspek kognitif dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih rinci yaitu:

1. Pengetahuan (knowledge)
2. Pemahaman (comprehension)
3. Penerapan (application)
4. Analisis (analysis)
5. Sintesis (synthesis)
6. Evaluasi (evaluation)

Penjelasan lebih lengkapnya sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan, yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, dan nama. Dengan pengetahuan, siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta, istilah-tilah, dan sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman, yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal - hal lain.
- 3) Penerapan/Aplikasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Aplikasi atau penerapan ini adalah merupakan

proses berpikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

- 4) Analisis yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh.
- 6) Evaluasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Alat pembelajaran tidak hanya buku, tetapi media juga termasuk alat pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara, yakni perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Contoh media misalkan film, televisi, bahan bercetak (*printed material*), dan serta computer (Amelia 2019). Sehingga media pembelajaran harus diperkenalkan kepada anak, karena media juga merupakan saluran komunikasi.

NEA (*Nation Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Hidayat and Maesyaroh 2022). Namun media audio visual juga sangat disukai oleh anak-anak karena pembelajaran tidak cepat bosan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011). Untuk pembelajaran diperlukan perencanaan dan perancangan yang secara sistematis dalam proses pembelajaran untuk pemanfaatan pembelajaran intraktif (Erfantinni 2022). Sehingga media pembelajaran diartikan sebagai sumber pesan dan penerima pesan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan materi pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara anak dengan lingkungan, manfaat media

dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran.

1). Ada beberapa kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut (Miraso, 2005)

- a) Media dapat memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga otak bisa berfungsi secara optimal.
- b) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak.
- c) Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya.
- e) Media menghasilkan adanya keseragaman pengamatan.
- f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g) Media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak.
- i) Media memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu secara kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
- k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi.
- l) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan anak.

2). Selain manfaat yang dimunculkan di atas ada juga manfaat lainnya menurut *Fima Oktaviani (2021)*:

- a). Membuahkan perubahan.
- b). Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan minat anak dengan meningkatkan motivasi belajar anak.
- c). Membawa variasi bagi pengalaman belajar peserta didik.
- d). Membuat pelajaran lebih belajar anak.
- e). Meningkatkan hasil belajar anak.
- f). Membantu anak mengetahui seberapa banyak yang telah dipelajari.

- g). Melengkapi pengalaman sehingga konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- h). Memperluas wawasan dan pengalaman anak.
- i). Meyakinkan diri anak bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang anak butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan bermakna.
- j). Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.

Dan berdasarkan beberapa manfaat di atas kita sederhanakan bahwa media gaura ini nanti manfaatnya anak lebih mudah berinteraksi dengan orang lain, memperluas wawasan dan pengalaman anak, membawa variasi bagi pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar anak.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Selain adanya manfaat pembelajaran menurut Pangestu (2017) juga memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran

d. Media Gaura (Gambar suara)

Media gaura merupakan singkatan dari gambar dan suara yang memiliki spesifikasi dengan suara dan gambar yang menarik. Adapun gambarnya yang berisikan tentang pengenalan angka-angka 1 hingga 15 dimana ketika membuka pada slide masing-masing angka akan memunculkan suara sesuai jenis angkanya.

Media gaura ini juga dapat mengembangkan aspek kognitif anak. Kognitif adalah Dari media gaura, anak dapat belajar angka dengan cara melihat video yang

angkanya dapat bergerak dan mengeluarkan suara sesuai dengan gambar, jika gambar angka 1 maka suara akan keluar ucapan angka 1 untuk menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak.

e. Spesifikasi Produk

Media GAURA (Gambar Suara) didesain dari *Power Point*. Pada setiap *slide* akan berisikan satu angka dan dapat mengeluarkan suara, suara tersebut dapat diikuti oleh anak-anak untuk belajar mengenal angka 1-15. Pada teori Piaget perkembangan kognitif, Jean Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi beberapa tahap. Pengenalan angka 1-15 umumnya terjadi pada tahap praoperasional, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan berpikir intuitif.

Produk yang dikembangkan adalah media GAURA (Gambar Suara), yang berisi tentang simbol angka yang dikembangkan melalui aplikasi / menggunakan PPT (*Power Point*), dan terdiri dari 11 *slide* yang berisikan tentang media gaura.

Berikut adalah penjelasan dari setiap *slide* nya

Tabel 2.1 Spesifikasi Produk

Slide	Deskripsi slide
Slide ke 1	Memunculkan judul tentang media gaura yang mengenalkan angka, dan media gauraini dibuat oleh Syafiqah Andryana Nurahmah, background berwarna biru muda dan terdapat gambar hewan monyet, matahari, buah apel.
Slide ke 2	Pada gambar angka 1-15 yang terdapat berbagai macam warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang
Slide ke 3	Gambar angka 1 yang berwarna pink, kuning, dan background berwarna biru terhiasi gambar bear, kelinci, bintang
Slide ke 4	Terdapat gambar buah apel, lalu terdapat

	tulisan satu buah apel yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, hewan kelinci
Slide ke 5	Gambar angka 2 yang berwarna pink, kuning, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang
Slide ke 6	Terdapat gambar buah semangka, lalu terdapat tulisan dua buah semangka yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, hewan kelinci
Slide ke 7	Gambar angka 3 yang berwarna ungu, dan background berwarna biru terhiasi gambar matahari, hewan monyet, buah apel
Slide ke 8	Terdapat gambar buah manggis, lalu terdapat tulisan tiga buah manggis yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar matahari, hewan monyet, buah apel
Slide ke 9	Gambar angka 4 yang berwarna pink, hitam, dan background berwarna biru terhiasi gambar buah pisang, hewan bear, bintang
Slide ke 10	Terdapat gambar buah belimbing, lalu terdapat tulisan empat buah manggis yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar buah pisang, hewan bear, bintang
Slide ke 11	Gambar angka 5 yang berwarna pink muda, pink tua, dan background berwarna hijau terhiasi gambar hewan jerapa, hewan babi, beberapa pohon dan bunga

Slide ke 12	Terdapat gambar buah pepaya, lalu terdapat tulisan lima buah pepaya yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar hewan jerapa, hewab babi, beberapa pohon dan bunga
Slide ke 13	Gambar angka 6 yang berwarna pink muda, dan background berwarna hijau terhiasi gambar gunung, air laut, bintang, awan
Slide ke 14	Terdapat gambar buah naga, lalu terdapat tulisan enam buah naga yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar gunung, air laut, bintang, awan
Slide ke 15	Gambar angka 7 yang berwarna biru, dan background berwarna hijau terhiasi gambar bintang, awan, hewan burung
Slide ke 16	Terdapat gambar buah alpukat, lalu terdapat tulisan tujuh buah alpukat yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar gambar bintang, awan, hewan burung
Slide ke 17	Gambar angka 8 yang berwarna ungu dan hijau, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan
Slide ke 18	Terdapat gambar buah kiwi, lalu terdapat tulisan delapan buah kiwi yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, bulan, awan
Slide ke 19	Gambar angka 9 yang berwarna biru, dan

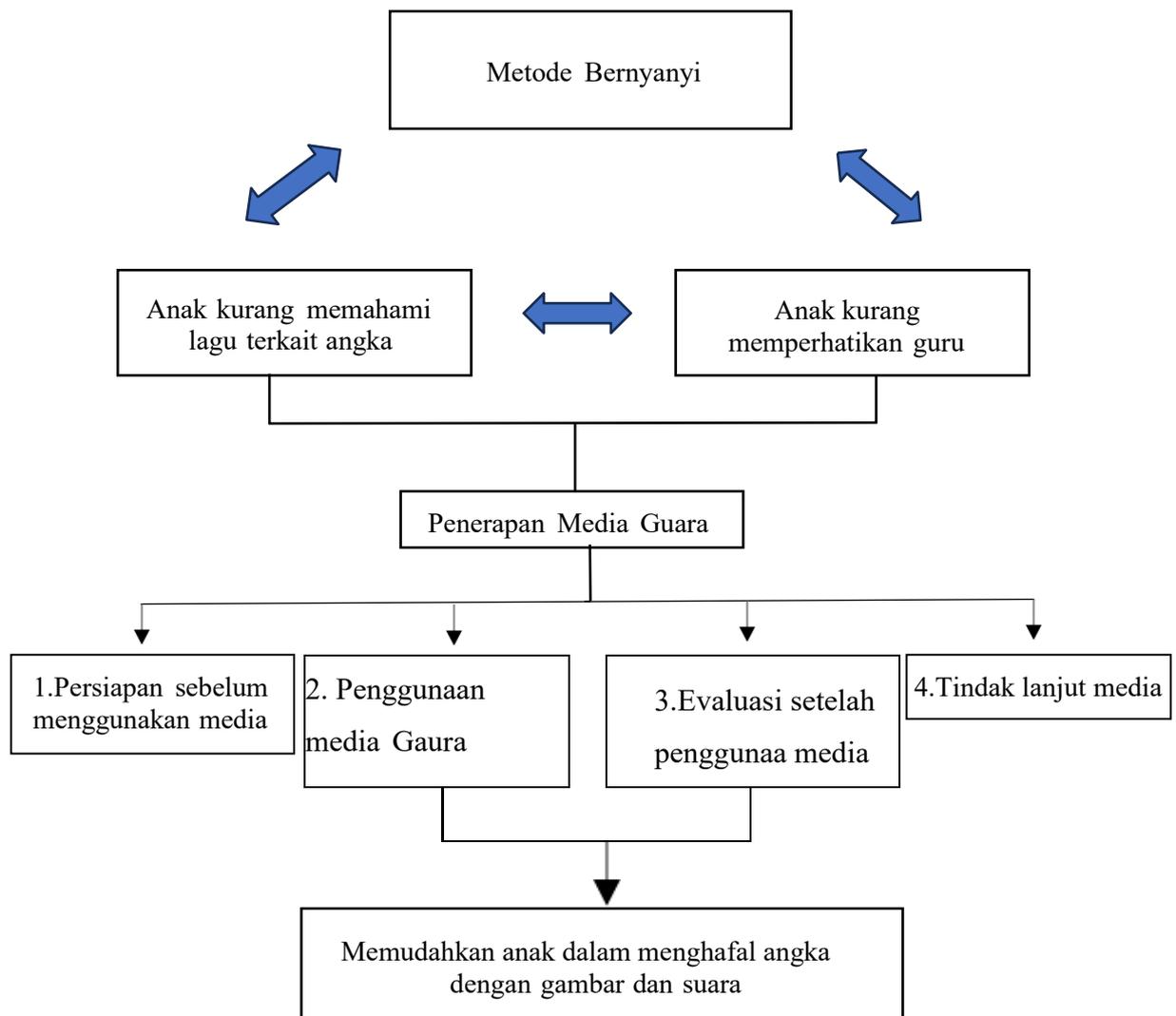
	background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, matahari, kelinci
Slide ke 20	Terdapat gambar buah nanas, lalu terdapat tulisan sembilan buah nanas yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, matahari, awan, kelinci
Slide ke 21	Gambar angka 10 yang berwarna pink, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, kelinci
Slide ke 22	Terdapat gambar buah mangga, lalu terdapat tulisan sepuluh buah mangga yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, bulan, awan, kelinci
Slide ke 23	Gambar angka 11 yang berwarna hitam dan kuning, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan
Slide ke 24	Terdapat gambar buah jambu, lalu terdapat tulisan sebelas buah jambu yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan
Slide ke 25	Gambar angka 12 yang berwarna putih dan hijau, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan
Slide ke 26	Terdapat gambar buah stroberi, lalu terdapat tulisan duabelas buah stroberi yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan
Slide ke 27	Gambar angka 13 yang berwarna hitam dan biru, dan background berwarna biru terhiasi

	gambar bintang, awan
Slide ke 28	Terdapat gambar buah jeruk, lalu terdapat tulisan tigabelas buah jeruk yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan
Slide ke 29	Gambar angka 14 yang berwarna hitam dan putih, dan background berwarna biru terhiasi gambar gunung, gambar air laut, bintang, awan
Slide ke 30	Terdapat gambar buah pisang, lalu terdapat tulisan empatbelas buah pisang yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar gunung, gambar air laut, bintang, awan
Slide ke 31	Gambar angka 15 yang berwarna merah dan putih, dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan
Slide ke 32	Terdapat gambar buah melon, lalu terdapat tulisan limabelas buah melon yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan
Slide ke 33	Pada slide ke 33 ini terdapat kalimat perintah yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, beberapa pohon, bunga, hewan babi, hewan jerapa, hewan ayam
Slide ke 34-48	Pada slide ke 34-48 ini terdapat angka 1-15 putus-putus yang akan ditebali oleh anak-anak untuk mengevaluasi anak-anak dan

	background berwarna biru terhiasi bintang, awan
Slide ke 49	Pada slide ke 49 ini terdapat contoh lembaran evaluasi dan background berwarna biru terhiasi bintang, awan
Slide ke 50	Pada slide ke 50 ini terdapat tulisan terimakasih yang berwarna biru dan background berwarna biru terhiasi bintang, awan

C. Kerangka Konseptual

Anak mempunyai kemampuan belajar yang beragam. Dengan menggunakan media gaura (gambar suara) yang dibantu media *power point*. Berdasarkan hasil proses pembelajaran di sekolah cenderung fokus pada gurudan siswa, sehingga mempermudah perannya sebagai penerima. Guru memperkenalkan angka hanya menggunakan lagu sedangkan anak usia 4-5 tahun belum bisa mengikuti lagu tersebut dan belum mengenal angka dengan spesifikasi. Berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti, yang dijelaskan dalam skema berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Langkah-langkah penerapan media gaura adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sebelum menggunakan media. Pada langkah pertama penerapan media gaura mempengaruhi peningkatan hasil belajar kemudian guru menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
2. Penggunaan media gaura. Pada langkah penggunaan gaura mempengaruhi hasil belajar bahasa. Hasil belajar bahasa media yang disajikan berupa gambar dan suara yang dapat diikuti oleh anak.
3. Evaluasi setelah penggunaan media. Pada evaluasi penggunaan media gaura menunjukkan bahwa langkah ini mempengaruhi perkembangan kognitif anak, pada langkah ketiga ini mempermudah anak untuk memperkenalkan angka. Selain itu pada tahap ini juga bisa untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dalam tayangan.
4. Tindak lanjut penggunaan media. Pada langkah tindak lanjut setelah dilakukan evaluasi penggunaan media menunjukkan bahwa langkah ini mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

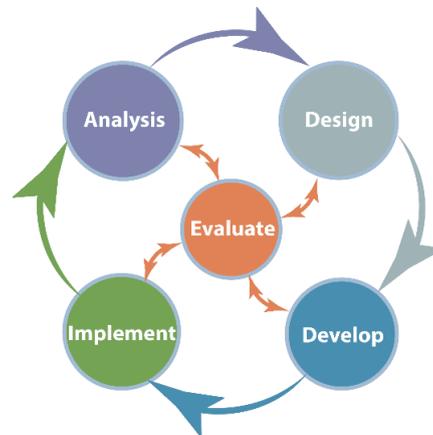
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono, 2020 *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan ini mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

B. Model Pengembangan

Pada penelitian yang dilaksanakan di RA Darul Ulum Malang menggunakan pengembangan ADDIE untuk membuat media GAURA yang dirancang secara bertahap. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media GAURA sebagai alat pembelajaran untuk mengenalkan angka 1-10 dengan cara berbeda. Penelitian ini dilakukan sesuai prosedur penelitian pengembangan ADDIE.

Penelitian telah memilih metode pengembangan ADDIE karena modelnya sederhana dan dapat digunakan secara sistematis dan bermanfaat untuk merancang pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks, untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Berikut adalah gambar pengembangan model ADDIE:



Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE

Sumber canvas.isnstructure.com

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan yang merujuk pada ADDIE. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Dalam media pembelajaran berupa video pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan fase dimana masalah-masalah diidentifikasi dalam konteks penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis peneliti mulai merancang produk. Pada tahap desain, peneliti merancang tampilan media yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan berupa media GAURA yang dirancang untuk membantu anak dalam proses pembelajaran pengenalan angka. desain media GAURA ini berupa gambar angka dengan memunculkan suara yang dapat diikuti oleh anak-anak.

3. Pengembangan (*Development*)

Dengan merujuk pada desain yang telah dipersiapkan, tahap selanjutnya produksi media. Media divalidasi untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran, menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada tahap pengembangan, berikut tahap-tahap yang harus dilakukan:

a. Pembuatan produk

Pada tahap ini produk GAURA dibuat sesuai rancangan yang telah disusun. Produk media GAURA ini nantinya digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan angka 1-15. Tujuannya untuk membuat pengenalan angka yang disampaikan lebih menarik dan bisa diikuti oleh anak-anak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Validasi Ahli

Pada tahap ini, produk yang sudah dikembangkan diuji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang telah dibuat sesuai dengan materi yang disampaikan.

7) Revisi

Pada tahap ini, media yang telah dibuat diperbaiki setelah menerima penilaian dari ahli media dan ahli materi. Evaluasi tersebut dijadikan panduan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar lebih layak digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media GAURA telah dibuat dan dianggap layak oleh validator. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dari segi tingkat kelayakan dari seorang guru di RA Darul Ulum, komentar dan saran guru yaitu media gaura angka terlalu banyak untuk dikenalkan ke anak usia 4-5 tahun

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Tahap pengujian oleh uji ahli ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kevalidan produk yang sedang dikembangkan. Desain uji ahli melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai pihak yang akan memvalidasi produk tersebut.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli ini akan melibatkan dosen yang memiliki keahlian di bidang materi dan media dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Ahli Media : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

2. Ahli Materi : Ainur Rochmah, M.Pd

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba mencakup rencana atau desain media GAURA (Gambar Suara) yang bertujuan mendukung pembelajaran, memudahkan pengenalan angka bagi anak-anak dan berpotensi meningkatkan hasil belajar. Tahap uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media GAURA (Gambar Suara).

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini akan dilakukan oleh anak RA Darul Ulum kelompok A yang berjumlah 15 anak.

E. Jenis Data

Data diperoleh menjadi dua yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

2. Data Kualitatif

Penelitian ini didapatkan dari hasil dari validasi bersama ahli materi dan ahli media yang berisi komentar, saran dan kritik. Hasil data dideskripsikan dalam bentuk narasi singkat yang digunakan untuk revisi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket penilaian ahli materi

Kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Kriteria	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
Kognitif (Berpikir Simbolik)	Mengenal konsep bilangan	1,2,3,4	4
	Mengenal lambang bilangan	5,6,7,8	4

b. Angket Ahli Media

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Ahli Media

Kriteria	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
Tampilan desain	Kemenarikan media	3	1
Kemudahan penggunaan	Kemudahan pengoperasian	2, 4	2
Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan belajar mengajar	1	1

(Beno et al., 2022), dimodifikasi oleh peneliti

Tabel 3.3 Intsrumen Observasi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Anak mampu mengenal simbol dengan meniru tulisan angka dalam media gambar suara.					
2	Anak mampu membedakan simbol-simbol angka.					
3	Anak mampu mengenal suara angka pada media gambar suara.					
4	Anak mampu membedakan suara angka					

	dan gambar angka.					
5	Anak mampu menirukan suara dan angka pada media gambar suara.					
6	Anak mampu membuat coretan angka pada kertas.					
7	Anak mampu memahami coretan angka yang ditulis pada kertas.					
8	Anak mampu meniru tulisan pada media gambar suara.					
9	Anak mampu mengucapkan angka 1-15					
10	Anak mampu menulis dan mengucapkan angka dengan baik dan jelas					

(Rahayu, 2018), dimodifikasi oleh peneliti)

Tabel 3.4 Instrumen Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media bermanfaat dalam pengenalan angka.					
2	Media menarik untuk digunakan.					
3	Suara dalam media terdengar jelas					
4	Angka dalam media terlihat jelas.					
5	Media bisa digunakan dimana dan kapan saja.					
6	Peraturan penggunaan media mudah dipahami.					
7	Media gambar suara mudah digunakan dalam pengenalan angka.					
8	Media dapat digunakan untuk pengenalan angka secara berkelompok.					
9	Penyajian gambar sesuai dengan suara					
10	Pemilihan warna sesuai dan menarik					

Tabel 3.5 Instrument Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi dalam media Gaura memudahkan anak untuk mengenal konsep bilangan					
2	Kesesuaian materi sesuai Indikator perkembangan anak usia 4 -5 tahun					
3	Isi materi mudah di pelajari dan dipahami					
4	Isi materi dapat mengeluarkan suara					
5	Isi materi memberikan keinginan anak untuk Membaca					
6	Isi materi mempermudah anak mengenal angka					
7	Materinya dapat didengar dengan sederhana					
8	Materinya dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun					
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
10	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami					

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk mendapatkan fakta, informasi dan pendapatterkait proses pembelajaran kelompok A di RA Darul Ulum Malang. Observasiini dilakukan saat melaksanakan pra penelitian untuk mencari permasalahan dalam proses pembelajaran di RA Darul Ulum kepada guru.

2. Angket

Angket dalam penelitian ini berperan sebagai alat untuk memperoleh penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi sebelum prosuk diuji coba kepada responden.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari subjek yang terlibat dalam proses pembelajaran, khususnya guru kelas yang memiliki pemahaman terhadap kondisi dan kebutuhan peserta didik

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengabadikan gambar selama proses penelitian di tempat penelitian.

H. Analisis Data

Analisa pembelajaran

Pembelajaran dilakukan dengan maksud untuk memahami bagaimana proses pengajaran pengenalan angka di RA Darul Ulum Malang yang telah berlangsung. Hasil analisa ini akan menjadi panduan dalam produk yang akan dikembangkan lebih lanjut. Analisa kelayakan produk

Untuk mengetahui kelayakan produk, dihitung menggunakan rumus menghitung data menurut Suharyadi & Purwanto (2015) adalah sebagai berikut

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Validasi

Tse = Skor yang diperoleh

Tsh = Skor maksimal

Terdapat empat alternatif jawaban untuk nilai menilai pertanyaan yangtelah telah disusun, meliputi skor 5 untuk kriteria sangat baik, skor 4 untuk baik, skor 3 untuk kriteria cukup baik, skor 2 untuk kriteria kurang baik, dan skor 1 untuk kriteria tidak baik . Alasan peneliti menggunakan alternatif lima jawaban karna untuk mempertegas hasil yang diperoleh dan membuat responden lebih tegas memilih jawaban.

Untuk mengukur persepsi responden dalam penelitian ini digunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018:152) skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa

pernyataan atau pertanyaan

Tabel 3.6 Desain Penilaian Kelayakan Produk

Skor	Kriteria Kelayakan	Skor Kelayakan
5	Sangat baik	81% - 100%
4	Baik	61% - 80%
3	Cukup baik	41% - 60%
2	Kurang baik	21% - 40 %
1	Tidak baik	0 – 20%

Sumber : (Riduwan, 2015)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan ini meliputi penciptaan media gaura (gambar suara) untuk pengenalan angka kepada anak-anak. Tujuan utamanya adalah memepromudah anak mengenal angka menggunakan gambar suara dan menciptakan pembelajaran yang menarik. Proses pengembangan ini disesuaikan dengan model ADDIE, berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada penelitian pengembangan, identifikasi masalah menjadi langkah penting untuk mengetahui permasalahan yang ada. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis masalah dan mencari solusi yang diperlukan, seperti analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti dengan pengambilan data awal penelitian melalui wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Vina sebagai wali kelas. Berdasarkan wawancara diperoleh bahwa anak usia 4-5 tahun di kelas A1 RA Darul Ulum masih belum dapat mengenal angka dengan metode yang digunakan adalah metode bernyanyi. Berdasarkan observasi bahwa 10 dari 15 anak tidak bisa mengucapkan angka, selanjutnya diperoleh data bahwa guru di RA Darul Ulum mengenalkan angka hanya menggunakan lagu sedangkan anak usia 4-5 tahun belum bisa mengikuti lagu tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka yang harus dilakukan oleh peneliti adalah membuat media pengenalan angka yang menarik untuk mengatasi permasalahan tersebut

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas A1 yaitu Ibu Vina mengenai kurikulum yang diterapkan di RA Darul Ulum. Pada tahun ajaran 2024-2025 RA Darul Ulum menerapkan kurikulum merdeka. Analisis yang dilakukan yaitu mengidentifikasi capaian pembelajaran pada kelas A1 mengenai mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan bentuk, jumlah serta warna.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan dalam menyusun media pembelajaran. Hasil dari observasi diketahui anak masih kurang dalam mengenal angka.

Hal tersebut dilatar belakangi oleh kurangnya kebiasaan mempelajari angka dalam bentuk gambar dan suara. Sehingga dalam permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk membuat media yang dapat membantu saat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Sehingga anak dapat mengulang beberapa kata sederhana yang bisa diikuti.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain pengembangan ada beberapa kebutuhan untuk mendesain media pembelajaran yang harus dipenuhi peneliti, yaitu: merancang desain media seperti materi, gambar, suara.

a. Mencari template *power point*

Peneliti mencari template di slidego yang disesuaikan dengan materi.

b. Mengumpulkan gambar buah dan angka

Peneliti mencari gambar angka 1 buah apel, 2 buah semangka, 3 buah manggis, 4 buah belimbing, 5 buah papaya, 6 buah naga, 7 buah alpukat, 8 buah kiwi, 9 buah nanas, 10 buah mangga, 11 buah jambu, 12 buah stroberi, 13 buah jeruk, 14 buah pisang, 15 buah pisang. Peneliti memilih gambar buah yang mudah dikenal sehingga anak dapat mengenal lebih mudah.

c. Mencocokkan jumlah gambar buah dengan angka

Peneliti membuat setiap slide media yang berisikan angka yang harus cocokan dengan jumlah buah



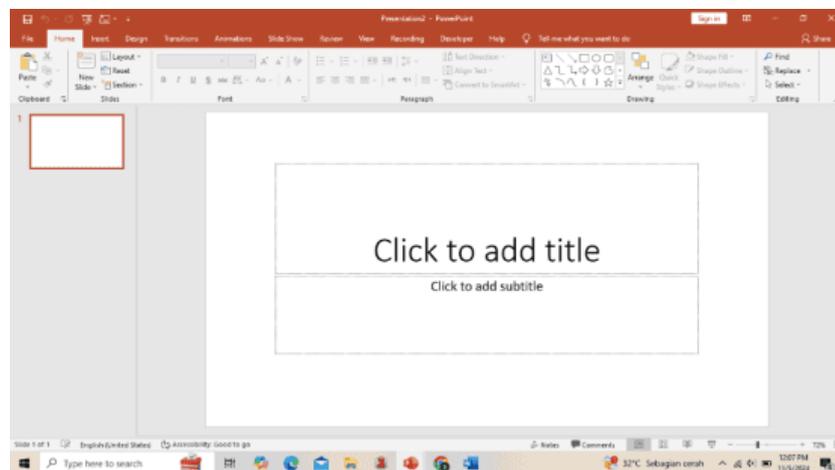
Gambar 4.1 Tahap Pembuatan Media

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media Gaura (gambar suara)

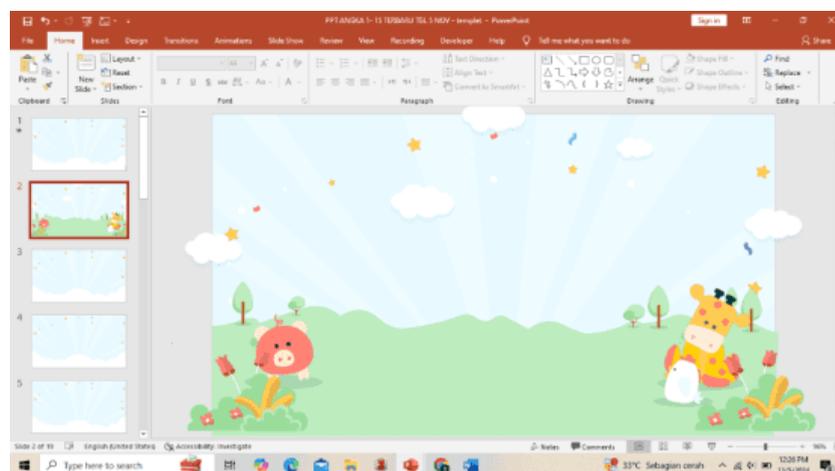
Peneliti memulai proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran media gaura yang telah direncanakan sebelumnya. Langkah-langkah dalam pembuatan media gaura sebagai berikut:

1. Gunakan aplikasi power point untuk menciptakan desain baru.



Gambar 4.2 Aplikasi Microsoft Power Point

2. Kemudian mencari templet yang anda inginkan pada google lalu ditempelkan pada power point.



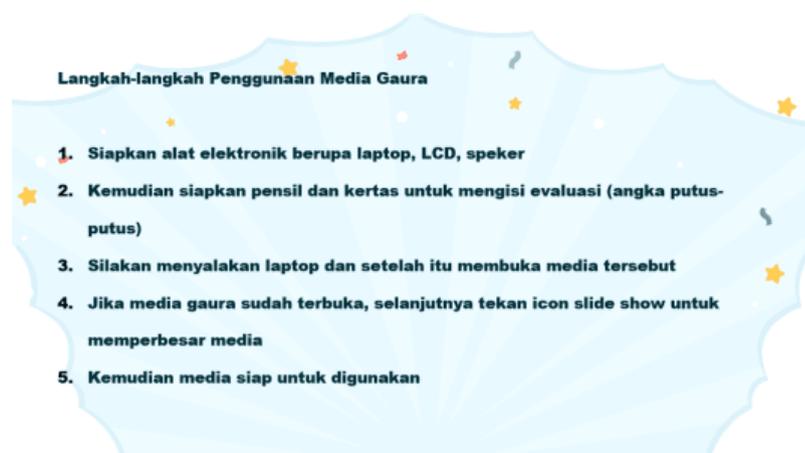
Gambar 4.3 Memilih Temple

3. Kemudian mengedit media dengan menambahkan gambar angka, buah, suara.



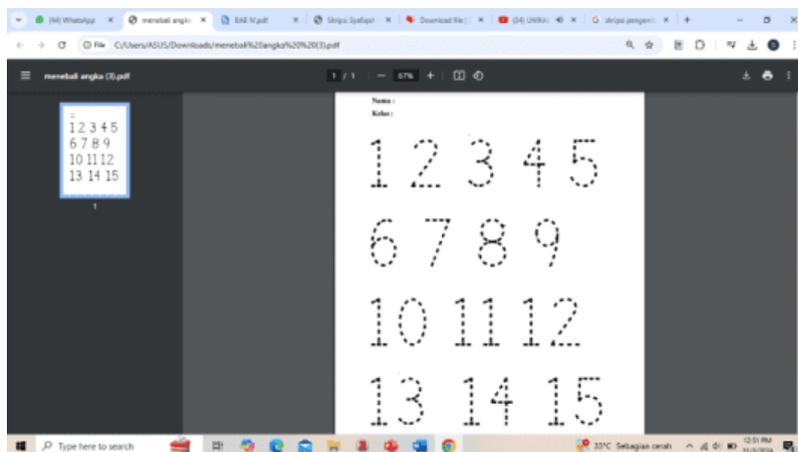
Gambar 4.4 Membuat Media

4. Langkah selanjutnya adalah membuat panduan penggunaan media.



Gambar 4.5 Cara Penggunaan Media

5. Selanjutnya membuat lembar evaluasi



Gambar 4.6 Evaluasi Pengenalan Angka

b. Validasi Ahli

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator sebelum diuji coba ke lapangan. Tujuan validasi untuk mengetahui kelayakan produk untuk diujikan.

1. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu Ibu Ainur Rochmah M.Pd. validasi dilakukan dua kali yaitu validasi tahap 1 pada tanggal 12 Oktober 2024, kemudian tahap 2 pada tanggal 26 Oktober 2024. Aspek yang dinilai oleh validator ahli materi yang terkait aspek bahasa.

Tabel 4.1 Instrument Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Isi materi dalam media Gaura memberikan pembelajaran bagi keterampilan membaca dan menghafal anak	4	5
2	Kesesuaian materi sesuai indikator perkembangan anak usia 4-5 tahun	3	5
3	Isi materi mudah di pelajari dan dipahami	4	5
4	Isi materi dapat mengeluarkan suara	4	5

5	Isi materi memberikan keinginan anak untuk membaca	4	5
6	Isi materi mempermudah anak mengenal anak	4	5
7	Materinya dapat didengar dengan sederhana	4	5
8	Materinya dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun	5	5
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	5
10	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	4	5
	JUMLAH	39	50

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{50} \times 100\% \\
 &= 78\%
 \end{aligned}$$

Hasil penelitian ahli materi memperoleh skor 39 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 78% sehingga dari segi materi produk Gaura dapat disimpulkan “Baik”.

2. Validasi Ahli Media

Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd . validasi dilakukan dua kali yaitu validasi tahap 1 pada tanggal 4 Oktober 2024, kemudian tahap 2 pada tanggal 11 Oktober 2024. Aspek yang dinilai oleh validator ahli media yang terkait aspek bahasa

Tabel 4.2 Instrument Ahli Media

No	Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Media bermanfaat dalam pengenalan angka	4	5
2	Media menarik untuk digunakan	4	5
3	Suara dalam media terdengar jelas	3	5
4	Angka dalam media terlihat jelas	3	5
5	Media bisa digunakan di mana dan kapan saja	5	5
6	Peraturan penggunaan media mudah dipahami	5	5
7	Media gambar suara mudah digunakan dalam pengenalan angka	3	5
8	Media dapat digunakan untuk pengenalan angka secara berkelompok	4	5
9	Penyajian gambar sesuai dengan suara	3	5
10	Pemilihan warna sesuai dan menarik	4	5
	JUMLAH	38	50

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Tse}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{50} \times 100\% \\
 &= 76\%
 \end{aligned}$$

Hasil penelitian ahli media memperoleh skor 38 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 76% sehingga dari segi media produk Gaura dapat disimpulkan “Baik”.

3. Revisi

Pada tahap ini, mendapatkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi berkomentar 1). Angka harus terlihat jelas atau 1 tema, 2). Suara kecil, 3). Tambahkan bahasa Indosesia, 4). Tambahkan konsep bilangan atau bendanya, 5). Tambahkan lagu dan game angka. Sedangkan komentar dan saran dari ahli materi yaitu 1). Suara terlalu cepat dan kurang keras, 2). Tambahkan indikator, peniruan dan membuat coretan, 3). Fokuskan pada pemahaman bentuk angka



Gambar 4.7 Sebelum Di Revisi



Gambar 4.8 Sesudah Di Revisi

4. Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan kemudian di implementasikan kepada anak kelas A di RA Darul Ulum, pada tanggal 24 Oktober 2024. Pelaksanaan uji media ini dilakukan dalam kelas. Sebelum memulai penggunaan media, peneliti menyiapkan peralatan pengembangan media Gaura. Kemudian peneliti menjelaskan tentang materi yang terdapat di media Gaura. Setelah itu, untuk evaluasi media pembelajaran peneliti membagikan lembar soal berisi angka yang akan ditebali oleh anak, bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terkait angka.

5. Tahap Evaluasi

a) Analisis data validasi media pembelajaran

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penerapan media gaura kepada anak yaitu 1). Mempersiapkan media menggunakan laptop, 2). Mengenal angka 1-15, 3). Anak bisa mengikuti suara pada media, 4). Anak berlatih menulis angka dengan lembar kerja.

b) Produk Akhir

Produk akhir yang berupa “ Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Angka Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Darul Ulum” akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian “ Pengembangan Media Gaura (gambar suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun” meliputi (1) pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak di RA Darul Ulum, (2) implementasi media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum

Pengembangan media gaura (gambar suara) angka untuk perkembangan kognitif

Menurut Jean Piaget mengemukakan bahwa anak-anak melalui serangkaian tahapan perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan

kemampuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa ataupun ia cium melalui indera yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak ataupun lembaga pendidikan lainnya, perkembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir, berbahasa, maupun dalam mengenali simbol-simbol sederhana seperti angka. Kemampuan mengenal angka pada anak sejak usia dini merupakan suatu tahap perkembangan sang anak dengan memperkenalkan berbagai lambang bilangan, kemampuan operasional berhitung sesuai tahapan perkembangan anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik dalam mengenal dan berhitung angka (Rahmawati, 2016).

Mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Menurut Velsiana, (2024) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Pada dasarnya untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak yaitu bermain. Oleh Karena itu, dalam memberikan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini memiliki arti yang penting karena dalam bermain anak akan terangsang kemampuan kognitif sehingga anak menjadi lebih semangat dalam belajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan menggunakan media.

Pengembangan yang telah dilaksanakan ini menghasilkan produk berupa media gaura (gambar suara), yaitu media gambar suara untuk mengenalkan angka pada pembelajaran anak usia dini. Alat pembelajaran tidak hanya buku, tetapi media juga termasuk alat pembelajaran. Contoh media yaitu film, televisi, dan computer (Amelia, 2019). Sehingga media pembelajaran harus diperkenalkan kepada anak, karena media juga merupakan saluran komunikasi.

Media Gaura memperlihatkan gambar dan suara dari gambar atau simbol dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak. Setelah media gaura (gambar suara) dinyatakan layak untuk diujicoba, media gaura (gambar suara) diujicoba pada kelas kelompok A, yaitu 16 anak kelompok A RA Darul Ulum.

Hasil ujicoba dilakukan pada Kamis, 24 Oktober 2024. Pengambilan data melibatkan 16 anak yaitu kelas A RA Darul Ulum. Berdasarkan hasil uji coba telah

diisi oleh 16 anak kelas A dan diperoleh hasil 76%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang diadopsi dari (Riduwan, 2015) diketahui bahwa produk Media Gaura (gambar suara) yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan 61-80% yang mana dapat dinyatakan baik untuk digunakan dalam pembelajaran disekolah.

Adapun penilaian kelayakan media gaura (gambar suara) dari ahli materi dan ahli media

a. Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi Ibu Ainur Rochmah M.Pd dalam bentuk tabel yang terdiri dari ahli materi sejumlah 1 orang responden diberikan angket yang terdiri dari 1 aspek dan 10 pertanyaan terkait aspek kognitif. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan hasil penelitian memperoleh skor 39 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 78% sehingga dari segi materi produk Gaura (gambar suara) dapat disimpulkan “Baik”. Adapun masukan, saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dan media untuk perbaikan produk media Gaura ini, menurut ahli materi yaitu: (1). Suara terlalu cepat dan kurang keras, (2). Tambahkan indikator peniruan dan membuat coretan, (3). Fokuskan pada pemahaman bentuk angka.

b. Ahli Media

Penilaian oleh ahli Media Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dalam bentuk tabel dan terdiri dari ahli media sejumlah 1 orang responden diberikan angket yang terdiri dari 4 aspek dan 10 pertanyaan yaitu aspek tampilan desain, aspek kemudaham penggunaan, aspek kemanfaatan, aspek keagrafisan. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan hasil penelitian ahli media memperoleh skor 38 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 76% sehingga dari segi media produk Gaura dapat disimpulkan “Baik”. Saran dan komentar menurut ahli media yaitu: (1). Angka harus terlihat jelas/ 1 tema, (2). Suara kecil, (3). Tambahkan bahasa Indonesia, (4). Tambahkan konsep bilangan/bendanya, (5). Tambahkan games angka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan media gambar dan suara dalam aspek kognitif memiliki kesimpulan bahwa media ini mudah untuk mengenal angka terutama pada anak-anak. Kombinasi gambar dan suara dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman, dan memudahkan penguasaan kosakata baru. Media Gaura memperlihatkan gambar dan suara dari gambar atau simbol dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak. Setelah media gaura (gambar suara) dinyatakan layak untuk diujicoba, media gaura (gambar suara) diujicoba pada kelas kelompok A, yaitu 16 anak kelompok A RA Darul Ulum.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan pada produk media Gaura berupa materi mengenal angka sebagai berikut:

a. Saran Pemanfaatan Bagi Guru

Saran bagi guru adalah agar guru menggunakan media Gaura yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat memotivasi anak untuk mengenal dan menghafal angka. Media ini dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* yang memiliki jaringan internet.

b. Saran Pemanfaatan Bagi Anak RA Darul Ulum

Saran bagi anak adalah anak menggunakan produk Gaura berupa mengenal angka sebagai salah satu fasilitas belajar yang efisien. Produk hasil pengembangan ini disarankan untuk dipelajari agar anak-anak mudah untuk mengenal angka.

2. Pengembangan Lebih Lanjut

Saran untuk peneliti lain apabila mengembangkan produk lebih lanjut terkait media Gaura pembelajaran berupa mengenal angka sebagai berikut:

a. Pengembangan media Gaura sebaiknya juga dilakukan pada capaian

pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang lain sehingga lebih banyak media Gaura yang disajikan sebagai fasilitas belajar mengenal angka anak.

- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Gaura berupa mengenal angka dalam bentuk aplikasi
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan fitur-fitur baru yang lebih menarik seperti video dan gambar animasi.
- d. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan *smartphone* agar lebih efisien dan bermanfaat untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T. (2019). Pengaruh pendekatan stem (Science, technology, engineering, and mathematic) terhadap keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah peserta didik kelas Xi pada mata pelajaranbiologi di MAN 2 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 110(9), 1689–1699.
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Paud Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3707>
- Donan Dana Iswara Jadi Saputri, & Nurul Khotimah, S.Pd., M. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Mennstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Donan Dana Iswara Jadi Saputri Nurul Khotimah , S . Pd ., M . Pd Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka dan Ka.*
- Elvira, Melly. (2020). *Ensiklopedia Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Malang: UIN Maliki Press
- Erfantinni, I. H. (2022). Desain Pembelajaran Daring Bernuansa Karakter: Suatu Kajian Pembiasaan Sikap dan Perilaku Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 40–52. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.586>
- Fima Oktaviani. (2021) *Pengembangan Media Wayang Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita.*
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(2), 66. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.47620>
- Haryani, Sri, and Veronica Meliana Sari. 2021. “Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(2):4365–4572.
- Humairah, A., and O. D. Handayani. 2023. “Pengembangan Video Dongeng Angka Untuk Anak 4-5 Tahun.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 6(2):2–9. doi: 10.31004/aulad.v6i1.502.
- Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. 2022. “Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1(5):356. doi: 10.36418/syntax- imperatif.v1i5.159.
- Handayani. 2020. “Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Kelompok B Tk Aba.”

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Ke 2* 93–102. Ita, E., Wewe, M., & Go.o, E. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 174–186. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7317>
- Jumaini, Sadiman, & Ragil, I. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Membedakan Suara Melalui Media Audio Visual Pada Anak B2 TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. 2(2337), 5–7.
- Khamidah Anis, & Yulia Nikmahtul Khoir Tri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4 -5 Tahun Di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 8–17.
- Khoir, U. (2014). Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 02(03), 1–11.
- Kholilullah, Hamdan, Heryani. 2020. “Www.Ejournal.Annadwahkualatungkal.Ac.Id 75 | P g E.” *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan* 10(Juni):75–94.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Martini, & Masganti Sitorus. (2023). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 6(1), 41–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.746>
- Miraso, M. pembelajaran. (2018). *Defenisi, Tujuan, Ciri, Dan Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–17.
- Mukhlis, Ahmad. (2020). *Ensiklopedia Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Malang: UIN Maliki Press
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Pangestu, Bayu Aji. 2017. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 121–126. Retrieved from <Http://Ap.Fip.Um.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2017/12/Bayu-Aji-Pangestu.Pdf>.” *Seminar Nasional Pendidikan* 121–26.
- Rachmah, M., & Kusumastuti, Octavian Dwi Tanto, N. (2023). Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(3).
- Rahayu, A. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Seri Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak DHARMA WANITA SUKARAME Bandar Lampung. *Skripsi*, 53(9), 169.

- Sari, B. (2020). *Penggunaan Media Gambar Dalam Mengembangkan*. 3(2), 2020. *Skripsi Oleh Fima Oktaviani NPM 1611070102 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*. (n.d.).
- Susanti, R. A., & Widodo, B. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.131-138>
- Velsiana. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN ENGGLEK*. 8(1), 440–444.
- Wahdini, E., & Saputra, A. H. (2024). *Jurnal Pelangi Pendidikan PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL ANGKA 1-5 MELALUI METODE BERMAIN KARTU ANGKA*. 1(2), 68–76.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Absensi Siswa

NO	Nama	Jenis Kelamin (L/P)
1.	Almeera	P
2.	Zhafran	L
3.	Lova	P
4.	Rafif	L
5.	Alfatih	L
6.	Abidatul	P
7.	Nuna	P
8.	Khusnul	P
9.	Daffa	L
10.	Rohman	P
11.	Zuhal	P
12.	Farah	P
13.	Naura	P
14.	Alisa	P
15.	Farel	L

Lampiran 2. Instrumen Observasi

Tabel 3.3 Intsrumen Observasi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Anak mampu mengenal simbol dengan meniru tulisan angka dalam media gambar suara.					
2	Anak mampu membedakan simbol-simbol angka.					
3	Anak mampu mengenal suara angka pada media gambar suara.					
4	Anak mampu membedakan suara angka dan gambar angka.					
5	Anak mampu menirukan suara dan angka pada media gambar suara.					
6	Anak mampu membuat coretan angka pada kertas.					
7	Anak mampu memahami coretan angka yang ditulis pada kertas.					
8	Anak mampu meniru tulisan pada media gambar suara.					
9	Anak mampu mengucapkan angka 1-15					
10	Anak mampu menulis dan mengucapkan angka dengan baik dan jelas					

Lampiran 3. Instrumen Ahli Media

Tabel 3.4 Instrumen Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media bermanfaat dalam pengenalan angka.					
2	Media menarik untuk digunakan.					
3	Suara dalam media terdengar jelas					
4	Angka dalam media terlihat jelas.					
5	Media bisa digunakan dimana dan kapan saja.					
6	Peraturan penggunaan media mudah dipahami.					
7	Media gambar suara mudah digunakan dalam pengenalan angka.					
8	Media dapat digunakan untuk pengenalan angka secara berkelompok.					
9	Penyajian gambar sesuai dengan suara					
10	Pemilihan warna sesuai dan menarik					

Lampiran 4. Instrumen Materi

Tabel 3.5 Instrument Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi dalam media Gaura memberikan pembelajaran bagi keterampilan membaca dan menghafal anak					
2	Kesesuaian materi sesuai Indikator perkembangan anak usia 4 -5 tahun					
3	Isi materi mudah di pelajari dan dipahami					
4	Isi materi dapat mengeluarkan suara					
5	Isi materi memberikan keinginan anak untuk Membaca					
6	Isi materi mempermudah anak mengenal angka					
7	Materinya dapat didengar dengan sederhana					
8	Materinya dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun					
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
10	Bahasa yang digunakan dalam media ,mudah dipahami					

Lampiran 5. Uji Validasi Ahli Media

Nama Validator: *Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd*
 NIP : *199012152019032023*
PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi angket validasi, dimohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini:

1. Validator dimohon membaca instrumen ahli media yang telah disediakan, kemudian mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (V) pada angka yang menurut Bapak/Ibu sesuai
2. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut.
 - a. Angka 5 berarti sangat baik
 - b. Angka 4 berarti baik
 - c. Angka 3 berarti cukup baik
 - d. Angka 2 berarti kurang baik
 - e. Angka 1 berarti tidak baik
3. Pada bagian akhir angket ini disajikan kolom komentar dan saran mengenai produk instrumen ahli media untuk diisi oleh Bapak/Ibu validator

Instrument Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Media bermanfaat dalam pengenalan angka.		✓			
2	Media menarik untuk digunakan.		✓			
3	Suara dalam media terdengar jelas			✓		
4	Angka dalam media terlihat jelas.			✓		
5	Media bisa digunakan dimana dan kapan saja.	✓				
6	Peraturan penggunaan media mudah dipahami.	✓				
7	Media gambar suara mudah digunakan dalam pengenalan angka.			✓		
8	Media dapat digunakan untuk pengenalan angka secara berkelompok.		✓			
9	Penyajian gambar sesuai dengan suara			✓		
10	Pemilihan warna sesuai dan menarik		✓			

Komentar dan Saran

- Angka harus terlihat jelas / 1 tema
 - Suara kecil
 - Tambahkan bahasa Indonesia
 - Tambahkan konsep bilangan / bendanya
 - Tambahkan lagu & game angka

Lampiran 6. Uji Validasi Ahli Materi

Nama Validator: Ainur Rochmah
 NIP : 199012092020122003

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi angket validasi, dimohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini :

1. Validator dimohon membaca instrumen ahli materi yang telah disediakan, kemudian mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (V) pada angka yang menurut Bapak/Ibu sesuai
2. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut.
 - a. Angka 5 berarti sangat baik
 - b. Angka 4 berarti baik
 - c. Angka 3 berarti cukup baik
 - d. Angka 2 berarti kurang baik
 - e. Angka 1 berarti tidak baik
3. Pada bagian akhir angket ini disajikan kolom komentar dan saran mengenai produk instrumen ahli materi untuk diisi oleh Bapak/Ibu validator

Instrument Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Isi materi dalam media Gaura memberikan pembelajaran bagi keterampilan membaca dan menghafal anak		✓			
2	Kesesuaian materi sesuai Indikator perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		
3	Isi materi mudah di pelajari dan dipahami		✓			
4	Isi materi dapat mengeluarkan suara		✓			
5	Isi materi memberikan keinginan anak untuk membaca		✓			
6	Isi materi mempermudah anak mengenal angka		✓			
7	Materinya dapat didengar dengan sederhana		✓			
8	Materinya dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun	✓				
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
10	Bahasa yang digunakan dalam media, mudah dipahami		✓			

Komentar dan Saran

- Suara terlalu cepat . dan kurang keras .
- tambahkan . indikator . penituan & membuat coretan .
- Fokuskan pada pemahaman bentuk angka .

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.2 Instrument Ahli Media

No	Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Media bermanfaat dalam pengenalan angka	4	5
2	Media menarik untuk digunakan	4	5
3	Suara dalam media terdengar jelas	3	5
4	Angka dalam media terlihat jelas	3	5
5	Media bisa digunakan di mana dan kapan saja	5	5
6	Peraturan penggunaan media mudah dipahami	5	5
7	Media gambar suara mudah digunakan dalam pengenalan angka	3	5
8	Media dapat digunakan untuk pengenalan angka secara berkelompok	4	5
9	Penyajian gambar sesuai dengan suara	3	5
10	Pemilihan warna sesuai dan menarik	4	5
	JUMLAH	38	50

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{38}{50} \times 100\% \\ &= 76\% \end{aligned}$$

Hasil penelitian ahli media memperoleh skor 38 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 76% sehingga dari segi media produk Gaura dapat disimpulkan “Baik”.

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.1 Instrument Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Isi materi dalam media Gaura memberikan pembelajaran bagi keterampilan membaca dan menghafal anak	4	5
2	Kesesuaian materi sesuai indikator perkembangan anak usia 4-5 tahun	3	5
3	Isi materi mudah di pelajari dan dipahami	4	5
4	Isi materi dapat mengeluarkan suara	4	5
5	Isi materi memberikan keinginan anak untuk membaca	4	5
6	Isi materi mempermudah anak mengenal anak	4	5
7	Materinya dapat didengar dengan sederhana	4	5
8	Materinya dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun	5	5
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	5
10	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	4	5
	JUMLAH	39	50

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{39}{50} \times 100\% \\ &= 78\% \end{aligned}$$

Hasil penelitian ahli materi memperoleh skor 39 dari skor maksimum 50. Apabila skor tersebut dipresentasikan maka diperoleh hasil 78% sehingga dari segi materi produk Gaura dapat disimpulkan “Baik”.

Lampiran 9.

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 3423/Un.03.1/TL.00.1/10/2024	24 Oktober 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala RA Darul Ulum Malang		
di		
Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Syafiqah Andryana Nurahmah	
NIM	: 200105110029	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2023/2024	
Judul Proposal	: Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik
		 Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIAUD 2. Arsip		

Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
RA DARUL ULUM MALANG
 Jl. Mayjen Sungkono II RT 004 RW 002 Kel. Buring – Kedungkandang,
 Kota Malang, Jawa Timur.

Assalamualaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Darul Ulum Kecamatan Kedung Kandang Kota Malang menerangkan :

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
 NIM : 200105110029
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melaksanakan Penelitian di RA Darul Ulum, atas izin Kepala Sekolah tentang Pengembangan Media Gaura (gambar suara) Untuk Pengenalan Angka di RA Darul Ulum Kecamatan Kedung Kandang Kota Malang Tahun Pelajaran 2023/2024 pada :

Tanggal : 24 Oktober 2024 s.d 6 Desember 2024
 Jam : 7.30-Selesai

Demikian surat balasan ini disampaikan atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wasalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 6 Desember 2024

Kepala Sekolah RA Darul


 Siti Fatona, S.Pd, S.Pd.I

Lampiran 11. Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-3146/Un.03/FITK/PP.00 9/10/2024 04 Oktober 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
NIM : 200105110029
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) untuk
Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 12 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B3147 /Un.03/FITK/PP.00.9/10/2024 04 Oktober 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Ainur Rochmah M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
NIM : 200105110029
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) untuk
Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Akademik

Walid, M.A
2000031002

Lampiran 13. Jurnal Bimbingan

Print Jurnal Bimbingan Skripsi

5/15/25, 1:52 PM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110029
 Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	28 Agustus 2023	1. Revisi latar belakang kurang lengkap dan belum runtut dalam pembahasan permasalahan 2. Tujuan penelitian kurang tepat	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Oktober 2023	1. Latar belakang belum merujuk pada aspek perkembangan bahasa dan media gambar suara 2. Penulisan belum rata kanan kiri	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	30 Januari 2024	1. Penulisan rumusan masalah, tujuan, manfaat belum rata kanan kiri 2. Manfaat media pembelajaran belum diberi kesimpulan 3. Revisi kerangka konseptual masih kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	1 Maret 2024	1. Penulisan rumusan masalah dan tujuan penelitian belum rata kanan kiri 2. Revisi pengertian media pada kesimpulan kurang lengkap	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	12 Maret 2024	Revisi teori pada tinjauan pustaka kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	26 Maret 2024	1. Tujuan, manfaat penelitian belum rata kanan kiri 2. Revisi subjek uji coba kurang lengkap	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	5 November 2023	1. Penulisan kurang rata kanan kiri 2. Penulisan belakang kurang ke'inti permasalahan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	9 Maret 2024	1. Teori di kajian terdahulu masih kurang 2. Kerangka konseptual kurang tepat	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

5/15/25, 1:52 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi

9	24 April 2024	Revisi penilaian kelayakan produk tidak teori	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	11 Juni 2024	Penulisan masih belum rapi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	22 Agustus 2024	1. Spesifikasi produk masih kurang lengkap 2. pada penulisan rumusan masalah, tujuan penelitian masih belum rata kanan kiri	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	4 Mei 2025	Revisi pada pembahasan dan kesimpulan masih kurang tepat	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 4 Mei 2025

Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Plagiarisme

5/15/25, 10 14 AM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
 NIP : 199010192019032012
 Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
 NIM : 200105110029
 Konsentrasi : Perkembangan Bahasa dan Literasi
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Original report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
24%	17%	6%	1%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Mei 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

Lampiran 15. Buku Panduan



UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG



UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG



PANDUAN PENGGUNAAN

MEDIA GAURA (GAMBAR SUARA) UNTUK PENGENALAN ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Penyusun
SYAFIQAH ANDRYANA NURAHMAH
200105110029

Pembimbing
RIZKA AZHARONA SUSANTI, M.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karuniannya sehingga penulis dapat menyusun buku panduan ini dengan judul Media Gaura (gambar suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun.

Buku panduan ini menyajikan informasi dan memberikan tuntunan (memandu) kepada pembaca dalam pengembangan Media Gaura (gambar suara), dimaksudkan terutama untuk memberikan wawasan dan membantu guru dalam meningkatkan kemampuan aspek bahasa pada anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun. pada tingkat pelaksanaannya tentu tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di sekolah. oleh karena itu, digarapkan melalui panduan Media Gaura (gambar suara) untuk pengenalan angka ini guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan sebagaimana mestinya.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak atas bantuan yang telah diberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penyusunan buku panduan ini. Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada ibu Rizka Azharona Susanti M.Pd sebagai pembimbing penulis.

Semoga buku panduan ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media gaura (gambar suara) pengenalan angka dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini. Selain itu, menjadi bahan masukan bagi pengembangan pembelajaran.

Malang, 2 Februari 2025

Penulis



UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG



UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAGIAN 1	
Latar Belakang.....	1
Tujuan dan Manfaat Media	3
BAGIAN 2	
Langkah Pembuatan Media.....	4
BAGIAN 3	
Alur Penggunaan Media.....	7
BAGIAN 4	
Spesifikasi Produk Media.....	8
BAGIAN 5	
Penutup.....	18

iii

1

Bagian 1

Latar Belakang

Media Gaura (gambar dan suara) merupakan dua jenis media pembelajaran yang terbukti efektif dalam membantu anak-anak memahami angka secara lebih cepat dan menyenangkan. Media gaura ini juga terkait dengan kemampuan aspek bahasa, dalam proses pembelajaran ini mengasah keterampilan berbahasa anak seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Santrock Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi baik itu lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem berbagai simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan dalam menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikan (Santrock, 2007).

Media Gaura (Gambar suara) yakni media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan suara dalam penyampaian materi. Media dirancang untuk menarik anak untuk mudah mengenal angka.

Media ini dirancang untuk memudahkan anak mengenal angka karena pada media tersebut anak bisa mengikuti suara angka dan melihat bentuk angka secara bersamaan. Media gambar dan suara memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan audio sekaligus, sehingga mampu merangsang lebih dari satu indera penerima.

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Media pembelajaran digital seperti Gaura dapat digunakan dalam proses pembelajaran mengenalkan angka dengan cara yang menarik. Media dirancang karena terdapat beberapa anak yang tidak bisa mengikuti gurunya yang menyebutkan angka dengan lagu.

Buku Panduan berjudul Media Gaura (Gambar Suara) Untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun. Media yang dirancang untuk mengatasi perkembangan bahasa agar anak mampu mengucapkan angka dan memahami bentuk angka. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi, pendidik, orang tua peserta didik untuk bersama mengembangkan aspek bahasa anak melalui Media Gaura (Gambar Suara).

2

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Tujuan Pengembangan Media

Media Gaura (gambar suara) memiliki tujuan yaitu dapat mempermudah anak untuk mengenal angka dan dapat menstimulasi aspek bahasa anak.

Manfaat Media

Media Gaura sebagai media pembelajaran yang memiliki manfaat, antara lain.

1. Anak lebih menarik untuk mengenal angka.
2. Belajar anak menjadi senang dan tidak cepat bosan

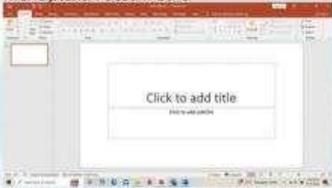
3

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Bagian 2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Gaura (Gambar Suara)

Langkah Pembuatan media Gaura (gambar suara) sebagai berikut:

- 1). Gunakan aplikasi power point untuk menciptakan desain baru



Gambar 1. Aplikasi Microsoft Power Point

- 2). Kemudian mencari templet yang anda inginkan pada google lalu ditempelkan pada power point



Gambar 2. Memilih Templet

4

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

- 3). Kemudian mengedit media dengan menambahkan gambar angka, buah, suara




Gambar 3. Membuat Media

5

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

4). Langkah selanjutnya adalah membuat panduan penggunaan media



Gambar 4. Cara Penggunaan Media

5). Selanjutnya membuat lembar evaluasi



Gambar 5. Evaluasi Pengenalan Angka

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Bagian 3 Alur Penggunaan Media Gaura (gambar suara)

- 1). Siapkan alat elektronik berupa Laptop
- 2). Kemudian siapkan pensil dan kertas untuk mengisi evaluasi (angka putus-putus)
- 3). Silakan menyalakan laptop dan setelah itu membuka media tersebut
- 4). Jika media gaura sudah terbuka, selanjutnya tekan icon slide show untuk memperbesar media
- 5). kemudian media siap untuk digunakan

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Bagian 4 Spesifikasi Produk Media Gaura (Gambar Suara)

slide ke 1: Memunculkan judul tentang media gaura yang mengenalkan angka, dan media gaura ini dibuat oleh Syafiqah Andryana Nurahmah, background berwarna biru muda dan terdapat gambar hewan monyet, matahari, buah apel

Slide ke 2: Pada gambar angka 1-15 yang terdapat berbagai macam warna dan background berwarna biru terhiasi gambar binatang

Slide ke 3: Gambar angka 1 yang berwarna pink, kuning, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka satu dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bear, kelinci, bintang

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Slide ke 4: Terdapat gambar buah apel, lalu terdapat tulisan satu buah apel yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, hewan kelinci

Slide ke 5: Gambar angka 2 yang berwarna pink, kuning, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka dua dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang

Slide ke 6: Terdapat gambar buah semangka, lalu terdapat tulisan dua buah semangka yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, hewan kelinci

<p>UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p> <p>Slide ke 7: Gambar angka 3 yang berwarna ungu, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka tiga dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar matahari, hewan monyet, buah apel</p> <p>Slide ke 8: Terdapat gambar buah manggis, lalu terdapat tulisan tiga buah manggis yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar matahari, hewan monyet, buah apel</p> <p>Slide ke 9: Gambar angka 4 yang berwarna pink, hitam, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka empat dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar buah pisang, hewan bear, bintang</p> <p>Slide ke 10: Terdapat gambar buah belimbing, lalu terdapat tulisan empat buah manggis yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar buah pisang, hewan bear, bintang</p> <p>10</p>	<p>UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p> <p>Slide ke 11: Gambar angka 5 yang berwarna pink muda, pink tua, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka lima dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna hijau terhiasi gambar hewan jerapa, hewan babi, beberapa pohon dan bunga</p> <p>Slide ke 12: Terdapat gambar buah pepaya, lalu terdapat tulisan lima buah pepaya yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar hewan jerapa, hewan babi, beberapa pohon dan bunga</p> <p>Slide ke 13: Gambar angka 6 yang berwarna pink muda, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka enam dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna hijau terhiasi gambar gunung, air laut, bintang, awan</p> <p>Slide ke 14: Terdapat gambar buah naga, lalu terdapat tulisan enam buah naga yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar gunung, air laut, bintang, awan</p> <p>11</p>
<p>UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p> <p>Slide ke 15: Gambar angka 7 yang berwarna biru, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka tujuh dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna hijau terhiasi gambar bintang, awan, hewan burung</p> <p>Slide ke 16: Terdapat gambar buah alpukat, lalu terdapat tulisan tujuh buah alpukat yang berbagai warna dan background berwarna hijau terhiasi gambar gambar bintang, awan, hewan burung</p> <p>Slide ke 17: Gambar angka 8 yang berwarna ungu dan hijau, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka delapan dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan</p> <p>Slide ke 18: Terdapat gambar buah kiwi, lalu terdapat tulisan delapan buah kiwi yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, bulan, awan</p> <p>12</p>	<p>UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p> <p>Slide ke 19: Gambar angka 9 yang berwarna biru, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka sembilan dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, matahari, kelinci</p> <p>Slide ke 20: Terdapat gambar buah nanas, lalu terdapat tulisan sembilan buah nanas yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, matahari, awan, kelinci</p> <p>Slide ke 21: Gambar angka 10 yang berwarna pink, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka sepuluh dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, kelinci</p> <p>Slide ke 22: Terdapat gambar buah mangga, lalu terdapat tulisan sepuluh buah mangga yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, bulan, awan, kelinci</p> <p>13</p>

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Slide ke 23: Gambar angka 11 yang berwarna hitam dan kuning, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka sebelas dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan

Slide ke 24: Terdapat gambar buah jambu, lalu terdapat tulisan sebelas buah jambu yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, bulan

Slide ke 25: Gambar angka 12 yang berwarna putih dan hijau, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka duabelas dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

Slide ke 26 : Terdapat gambar buah stroberi, lalu terdapat tulisan duabelas buah stroberi yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

14

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Slide ke 27: Gambar angka 13 yang berwarna hitam dan biru, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka tigabelas dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

Slide ke 28: Terdapat gambar buah jeruk, lalu terdapat tulisan tigabelas buah jeruk yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

Slide ke 29: Gambar angka 14 yang berwarna hitam dan putih, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka empatbelas dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar gunung, gambar air laut, bintang awan

Slide ke 30: Terdapat gambar buah pisang, lalu terdapat tulisan empatbelas buah pisang yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar gunung, gambar air laut, bintang awan

15

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Slide ke 31: Gambar angka 15 yang berwarna merah dan putih, lalu terdapat gambar sama dengan, dan terdapat tulisan angka lima belas dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

Slide ke 32 : Terdapat gambar buah melon, lalu terdapat tulisan limabelas buah melon yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan

Slide ke 33 : Pada slide ke 33 ini terdapat kalimat perintah yang berbagai warna dan background berwarna biru terhiasi gambar bintang, awan, beberapa pohon, bunga, hewan babi, hewan jerap, hewan ayam

Slide ke 34-48: Pada slide ke 34-48 ini terdapat angka 1-15, putus-putus yang akan diteball oleh anak-anak untuk mengevaluasi anak-anak dan background berwarna biru terhiasi bintang, awan

16

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Slide ke 49 : Pada slide ke 49 ini terdapat contoh lembar evaluasi dan background berwarna biru terhiasi bintang, awan

Slide ke 50: Pada slide ke 50 ini terdapat tulisan terimakasih yang berwarna biru dan background berwarna biru terhiasi bintang, awan

17

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

Bagian 5 PENUTUP

Buku panduan adalah buku yang menyajikan informasi terkait pedoman atau tuntunan kepada pembaca untuk menggunakan barang atau aplikasi. Sebuah buku panduan dikatakan berhasil apabila panduan yang disampaikan di dalam buku tersebut dapat di pahami dan di terapkan dengan baik oleh pembacanya. Penyusunan buku panduan penggunaan media gaura (gambar suara) ditujukan untuk mengenalkan angka anak usia 4-5 tahun. Pada tingkat pelaksanaannya tidak terlepas dari bantuan guru sebagai sumber belajar utama di sekolah. Oleh karena itu, diharapkan panduan penggunaan media Gaura (Gambar Suara) ini guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan sebagaimana mestinya.

18

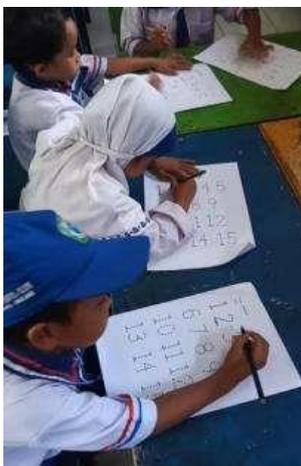
Lampiran 16. Hasil Wawancara

Nama Sekolah : RA Darul Ulun
Tanggal Wawancara : 6 September 2024
Wawancara Dengan : Ibu Vina (Wali Kelas A1)
Pewawancara : Syafiqah Andryana Nurahmah

Pertanyaan dan Jawaban Wawancara

1. Bagaimana cara Ibu mengenalkan angka kepada anak-anak dikelas A1 saat ini?
Jawaban : Saat ini saya mengenalkan angka dengan menggunakan lagu-lagu anak. Tapi beberapa anak kesulitan mengikuti lagu karena belum semua bisa berbicara dengan lancar.
2. Apakah anak-anak sudah bisa mengenal atau menyebut angka dengan baik?
Jawaban : Belum semua. Dari 15 anak, sekitar 10 anak masih kesulitan menyebut angka dengan benar danurut.
3. Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital seperti video atau animasi untuk mengenalkan angka?
Jawaban : Belum. Kami belum memiliki media seperti itu. Pembelajaran masih sederhana menggunakan lagu dan gambar di papan.
4. Bagaimana pendapat Ibu jika digunakan media pembelajaran baru berupa gambar dan suara?
Jawaban : Saya rasa itu sangat membantu, karena anak-anak lebih tertarik dengan gambar bergerak dan suara. Mungkin mereka akan lebih fokus dan mudah mengingat.
5. Menurut Ibu, apakah media seperti itu sesuai untuk anak usia 4-5 tahun?
Jawaban: Sangat sesuai, apalagi kalau media itu bisa menstimulasi penglihatan dan pendengaran anak secara bersamaan.

Lampiran 17. Dokumentasi



Lampiran 18. Biodata Mahasiswa

Nama : Syafiqah Andryana Nurahmah
Nim : 200105110029
Tempat/ Tanggal Lahir : Malang, 19 November 2001
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2020
No. Telp : 081325172177
Alamat Rumah : Jl. Jaksa Agung Suprpto III/132A
Alamat Email : fiqaha90@gmail.com