



## **PENGEMBANGAN MEDIA PETA HARTA KARUN: MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN DAN HURUF PADA KELOMPOK B DI RAM NU 251 AL-FATTAH GRESIK**

Nina Nuriyah Ma'arif  
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik, Indonesia  
ninamaarif77@gmail.com

Lilis Nor Dayani  
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik, Indonesia  
lilisnord@gmail.com

Riyadlotus Sholichah  
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik, Indonesia  
oliklotus@gmail.com

**Abstract:** In early childhood education (PAUD), teachers are required to carry out the learning process in a clear, interesting, fun, and educational manner. This can be done by using interesting and representative instructional media. This research focuses on the development of instructional media in order to introduce numbers and letters for pupils of Group B at RAM NU 251 Al-Fattah Gresik through the development of media "Peta Harta Karun". This research uses the five-step model of ADDIE, namely 1) analysis, 2) Design 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Based on validation carried out by media material experts, media of peta harta karun has revealed that this instructional media has very good validity criteria and very feasible eligibility criteria, namely 82%. The results of the media expert's assessment received a score of 92% and are declared very valid and the assessment of treasure map media learning practitioners received a score of 93 (93%), so this media is considered very valid and very feasible.

**Keywords:** *Early childhood, instructional media, letters, number symbol, peta harta karun.*

**Abstrak.** Dalam proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), guru dituntut untuk melakukan proses pembelajaran dengan jelas, menarik, menyenangkan, dan edukatif. Hal ini bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan representatif bagi anak usia dini. Penelitian ini memfokuskan kajian pada pengembangan media belajar dalam upaya mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada Kelompok B di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik melalui pengembangan media "Peta Harta Karun". Model pengembangan media belajar pada penelitian ini menggunakan lima langkah model dari ADDIE, yakni 1) analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), 5) Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi media peta harta karun dinyatakan dalam kriteria kevalidan sangat baik dan kriteria kriteria kelayakan sangat layak, yakni 82%. Hasil penilaian ahli media mendapatkan nilai 92% dan dinyatakan sangat valid dan penilaian praktisi pembelajaran media peta harta karun memperoleh skor 93 (93%), sehingga media ini masuk kriteria sangat valid dan sangat layak.

**Kata Kunci:** *Anak usia dini, media pembelajaran, huruf, lambang bilangan, peta harta karun.*

## PENDAHULUAN

Beradaptasi dengan perkembangan teknologi adalah keniscayaan. Masyarakat dari berbagai bidang dan profesi terus berupaya melakukan inovasi dan adaptasi dengan perkembangan teknologi untuk mempermudah serta efisiensi dalam bekerja. Pula para praktisi pendidikan dan guru pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD), para guru berlomba untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi maju dalam upaya mempermudah pelaksanaan pendidikan serta menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi anak.<sup>1</sup>

Dalam perkembangan teknologi ini, guru maupun tenaga pendidik berperan penting dalam pelaksanaan, pembuatan dan pemanfaatan teknologi. Guru dituntut untuk bisa berinovasi dan menciptakan ide-ide untuk perkembangan pelaksanaan pembelajaran. Tingkat pemahaman dan cara belajar anak yang beragam mengharuskan semua guru dari berbagai tingkat pendidikan untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.<sup>2</sup>

Media pembelajaran secara teknis merupakan sumber belajar yang berfungsi sebagai penyalur, penyampai dan penghubung antara guru dengan anak.<sup>3</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran, bisa menarik minat dan perhatian anak sehingga anak bisa fokus dan mengikuti pembelajaran dengan kondusif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran bisa menciptakan pengalaman langsung kepada anak dan memudahkan guru untuk menjelaskan melalui media yang konkrit.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran di PAUD, guru hendaknya menyampaikan pembelajaran dengan jelas, menarik, menyenangkan dan bersifat edukatif. Pelaksanaan pembelajaran yang jelas bisa dilaksanakan berdasarkan penggunaan bahasa dan cara penyampaian guru pengajar kepada anak, pembelajaran yang bersifat edukatif bisa dilaksanakan berdasarkan isi materi atau muatan pembelajaran yang diajarkan, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran dan metode.

Dalam penerapannya guru seringkali kekurangan media pembelajaran yang bisa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, aspek pengembangan dan usia anak. Salah satunya dalam pembelajaran tentang pengenalan lambang bilangan dan huruf. Pengenalan lambang bilangan dan huruf pada anak seringkali masih menggunakan sistem hafalan dan sistem ikal melalui tulisan angka-angka di papan tulis. Dan terkadang melalui benda-benda disekitar dan menggunakan media seadanya yang tidak bisa bertahan lama serta kurang menarik bagi anak. Sistem pengenalan yang seperti ini seringkali membuat anak cepat merasa bosan dan akhirnya mereka melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan dengan kondusif dan materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan serta diterima anak dengan baik.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun tentang mengenalkan lambang bilangan yakni menyebutkan angka 1-10 dan pengenalan huruf vokal dan konsonan masuk dalam aspek perkembangan Kognitif yakni berpikir simbolik.<sup>5</sup>

Pembelajaran mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada anak usia dini dimulai dari benda-benda nyata yang ada di sekitarnya. Anak bisa belajar mengenal angka dan huruf melalui media belajar atau benda nyata (konkret), ikonik melalui simbol-simbol dan gambar atau kata, dan melalui media ataupun alat permainan.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Yuliana Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 34.

<sup>2</sup> Purba, Ramen A, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*. (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 50.

<sup>3</sup> Muhammad Hasan, Mialawati, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), h.4.

<sup>4</sup> Aryadillah, Fifit Fitriansyah, *Teknologi Media Pembelajaran Teori Dan Praktik*, (Bogor: Herya Media, 2017), h.17.

<sup>5</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia, h. 26.

<sup>6</sup> Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. (Banten: Unsam Press, 2021), h.4.



Hasil obesrvasi selama penelitian diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf, yakni media kartu angka dan huruf. Media kartu angka ini merupakan media kartu yang dibuat dengan menggunakan kertas warna yang kemudian dibentuk membentuk cangkir dengan tulisan angka ditengahnya, sedangkan media kartu huruf dibuat dengan bentuk buah dengan tulisan angka di tengahnya. Dari media kartu dan huruf diketahui bahwa media kartu angka dan huruf ini hanya menyajikan angka-angka dan huruf-huruf dengan latar kartu yang berwarna. Media kartu yang digunakan monoton dengan bentuk cangkir dan buah yang sama, sehingga kurang menarik bagi anak dan terlihat monoton menjadikan anak cepat bosan. Media kartu yang terbuat dari kertas dan dilaminating juga kurang berwarna dan kurang tahan lama karna warna cepat memudar dan terkelupas. Dari segi materi kartu angka dan huruf dalam penyampaiannya hanya monoton mengenalkan angka dan huruf dalam bentuk tulisan sehingga anak kurang terlibat dalam pengenalan lambang bilangan dan huruf. Anak juga hanya mengenal lambang bilangan dan huruf melalui interaksi dengan guru sehingga tidak ada interaksi dengan teman dan masih kurang menarik keingin tahaun anak.

Hasil observasi diperoleh bahwa anak kelompok B RAM NU 251 Al-Fattah beberapa memiliki karakteristik, yakni memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik akan hal-hal yang baru, bersifat kompetitif, sangat tertarik dengan media visual gambar, selalu ingin belajar tentang hal baru, senang dengan suasana yang berbeda dan senang melakukan kegiatan yang eksploratif bersama.

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bernama “Peta Harta Karun” yang diharapkan bisa menarik minat anak untuk belajar dan bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak bosan untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada kelompok B.

Permainan peta harta karun dikembangkan dengan menggunakan bahan media cetak banner yang berbeda dengan media permainan-permain lainnya. Dengan menggunakan bahan ini bisa menjadikan mainan lebih bertahan lama, efisien dan penuh warna. Permainan peta harta karun didesain dan berisi tentang materi pengenalan lambang bilangan dan huruf bagi anak Kelompok B atau usia 5-6 tahun. Anak usia 5-6 tahun yang cenderung lebih aktif, lebih paham dan mengerti perintah lebih kompleks serta pemecahan masalah cocok menggunakan permainan ini.<sup>7</sup> Permainan peta harta karun bisa merangsang dan melatih pengetahuan anak tentang lambang bilangan dan huruf melalui misi-misi permainan yang akan diselesaikan oleh anak.

Permainan peta harta karun bisa dijadikan sebagai media untuk melatih dan mesntimulus pengetahuan anak dalam mengenal angka dan huruf. Pembiasaan yang sering dilakukan dalam mengenalkan lambang bilangan dan huruf melalui tulisan, nyanyian dan metode kelas ikal bisa dipadukan dengan penggunaan media peta harta karun ini. Melalui permainan peta harta karun anak akan dilatih untuk lebih mengenal dan distimulus tentang lambang bilangan dan huruf secara konkrit atau nyata. Dengan begitu anak akan bisa memahami dan mengenal lambang bilangan dan huruf dengan lebih cepat dan pengetahuan yang diperoleh akan bisa diterima oleh anak dengan lebih baik.

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan “Peta Harta Karun” serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut untuk pengenalan lambang bilangan dan huruf bagi anak Kelompok B dengan kisaran usia 5-6 tahun di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik.

## **METODE**

Studi ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang diperkenalkan oleh Dick and Carry. Model ADDIE ini dirasa cocok untuk mengembangkan media pembelajaran “peta harta karun” dalam upaya mengenalkan lambang bilangan dan huruf pda anak usia dini. Cheung menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE adalah model yang mudah

---

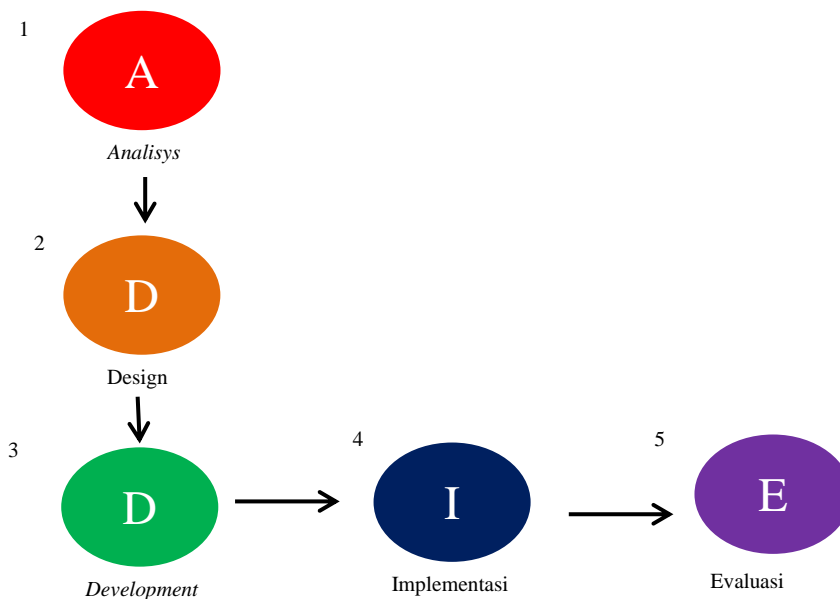
<sup>7</sup> Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini h. 24



untuk digunakan dan diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, “*The advantage of the ADDIE model is that it is simple to use and can be applied to curriculum that teaches knowledge, skills, or attitudes*”.<sup>8</sup>

Secara praktis, model ADDIE ini terdiri dari lima siklus komponen, yakni *analyze* (menganalisis kebutuhan), *design* (merumuskan kompetensi apa yang ingin dicapai), *development* (mengembangkan materi media dan metode yang akan digunakan), *implementation* (melaksanakan atau uji coba produk), dan *evaluation* (evaluasi produk).<sup>9</sup>

Gambar 1  
Model ADDIE



Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan proses mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh anak. Pada tahap analisis terdapat beberapa tahap yang dilakukan diantaranya melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

L. Cheung, “Using ADDIE model of Instructional Desing to Teach Chest Radiograph Interpretation”, *Journal of Biomedical Education*. (2016), h. 4.

Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h.75.



Tahap kedua adalah desain (*design*). Pada tahap ini, peneliti melakukan rancangan desain dan mendesain hasil dari analisa yang diperoleh. Peneliti juga merancang desain yang dituangkan dalam media dan permainan. Desain media dan permainan dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak.

Sedangkan tahap pengembangan (*development*) dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi atau pembuatan rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka desain media yang akan dikembangkan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih berupa konsep direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

Untuk tahap implementasi (*implementation*) rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yakni kepada anak. Selama implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Media pembelajaran digunakan dan diterapkan sesuai dengan prosedur cara penggunaan yang dikembangkan. Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Validasi dan Penilaian Ahli**

Produk media pembelajaran peta harta karun sebelum diuji coba peneliti melakukan validasi dan penilaian kepada ahli materi pendidikan anak usia dini yakni Ibu Dra. Hj. Nur Fadhillah, M.Pd. untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan materi media peta harta karun untuk anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf. Hasil penilaian ahli materi menyatakan bahwa media peta harta karun sudah layak untuk diuji coba dan digunakan oleh anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun. Materi yang disajikan dalam media dan alat-alat pelengkap permainan peta harta karun sudah sesuai dengan usia dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk pengenalan lambang bilangan dan huruf. Dalam pengisian kolom saran, ahli materi memberi saran dalam penyampaian materi guru atau pendamping membacakan perintah permainan dan mencontohkan atau melakukan demonstrasi sebelum permainan dilaksanakan.

Setelah melakukan validasi ke ahli materi, peneliti juga melakukan validasi ke ahli media pendidikan anak usia dini yakni Ibu Nur Fikriyatul Khasanah, M.Pd. untuk mengetahui kelayakan media dan alat-alat pelengkap permainan bagi anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf. Hasil penilaian ahli media menyatakan media peta harta karun sudah sangat layak digunakan dan menarik bagi anak usia 5-6 tahun. Bahan-bahan yang digunakan dalam media sudah bersifat tahan lama dan awet. Dalam kolom saran dan revisi, ahli media memberi saran dan perbaikan agar alat-alat dan perlengkapan seperti lambang bilangan 1-10, balok kayu, papan kayu dan *flash card* agar dilapisi dengan plastik sehingga media lebih tahan lama dan tidak mudah tergores dan rusak saat dimainkan anak.

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ke praktisi pembelajaran pendidikan anak usia dini yakni Ibu Wiwik Hardianti, S.Pd. untuk mengetahui kelayakan media peta harta karun untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada kelompok B atau anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran. Hasil penilaian praktisi pembelajaran menyatakan bahwa media peta harta karun layak dan sesuai untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf bagi anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun. Media peta harta karun sangat menarik dan bisa memotivasi anak-anak RAM NU 251 Al-Fattah dalam belajar tentang lambang bilangan dan huruf. Permainan peta harta karun juga menciptakan suasana bermain aktif dan ceria bagi anak sehingga anak tertarik dan selalu ingin tahu dengan pengenalan lambang bilangan dan huruf yang disajikan dalam permainan.

Selanjutnya media peta harta karun yang sudah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran diuji cobakan di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik pada tanggal 17-19 Mei 2022, pada anak kelompok B-1 sebanyak 22 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Materi yang diujikan dalam penelitian ini yakni berupa media dan permainan peta harta karun dengan tujuan mengenalkan lambang bilangan dan huruf bagi anak kelompok B. Tujuan ujicoba



ini yakni untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan dan respon anak saat menggunakan media peta harta karun.

### **Analisis Hasil Observasi**

Bersumber dari hasil observasi di RAM NU 251 Al-Fattah, diperoleh data yang dijadikan sebagai bahan analisis untuk digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan dan pembuatan produk pengembangan. Analisis yang dilakukan yakni analisis kinerja atau tugas, analisis kebutuhan dan karakteristik anak.

Analisis kinerja atau tugas dilakukan untuk mengetahui dan mengkasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini. Setelah dilakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf yakni media kartu angka dan huruf. Media kartu angka ini merupakan media kartu yang dibuat dengan menggunakan kertas warna yang kemudian dibentuk membentuk cangkir dengan tulisan angka ditengahnya, sedangkan media kartu huruf dibuat dengan bentuk buah dengan tulisan angka di tengahnya. Dari media kartu dan huruf diketahui bahwa media kartu angka dan huruf ini hanya menyajikan angka-angka dan huruf-huruf dengan latar kartu yang berwarna. Media kartu yang digunakan monoton dengan bentuk cangkir dan buah yang sama sehingga kurang menarik bagi anak dan terlihat monoton menjadikan anak cepat bosan. Media kartu yang terbuat dari kertas dan dilaminating juga kurang berwarna dan kurang tahan lama karna warna cepat memudar dan terkelupas. Dari segi materi kartu angka dan huruf dalam penyampaian hanya monoton mengenalkan angka dan huruf dalam bentuk tulisan sehingga anak kurang terlibat dalam pengenalan lambang bilangan dan huruf. Anak juga hanya mengenal lambang bilangan dan huruf melalui interaksi dengan guru sehingga tidak ada interaksi dengan teman dan masih kurang menarik keingin tahuan anak.

Analisis karakteristik anak kelompok B yakni mengobservasi karakteristik anak saat di sekolah dan selama belajar. Dari hasil analisis diketahui bahwa karakteristik anak kelompok B RAM NU 251 Al-Fattah memiliki karakteristik yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik akan hal-hal yang baru, bersifat kompetitif, sangat tertarik dengan media visual gambar, selalu ingin belajar tentang hal baru, senang dengan suasana yang berbeda dan senang melakukan kegiatan yang eksploratif bersama.

Analisis kebutuhan yakni menentukan kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak untuk mengenalkan lambang bilangan dan huruf yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media peta harta karun yang dirasa akan mampu mengenalkan lambang bilangan dan huruf kepada anak kelompok B dengan suasana belajar yang baru, desain media yang banyak gambar yang menarik dan dengan penyajian permainan yang bisa menstimulus dan menarik keingintahuan serta sifat eksploratis dan kerja sama anak. Selain itu, media peta harta karun ini juga dirasa akan bertahan lama dan bisa menciptakan suasana belajar yang lebih hidup antara guru dengan anak dan anak dengan anak lainnya.

### **Desain Media Peta Harta Karun**

Pendesainan pengembangan dalam media peta harta karun menggunakan dan memanfaatkan aplikasi desain grafis *Corel Draw X8*. Semua pendesainan dalam media peta harta karun ini yakni peta harta karun, alat dan perlengkapan permainan seperti lambang bilangan 1-10; papan kayu dan namanya; pohon-pohon angka; balok kayu dan *Flash Card*; kartu tujuan pulau; dan kartu kelompok di desain menggunakan aplikasi *Corel Draw X8* dengan *vector* atau gambar yang diperoleh dari halaman sumber-sumber template vector yang bersifat *free* atau gratis.

Sebelum melakukan desain di aplikasi *Corel Draw X8*, peneliti membuat rancangan sketsa awal desain media peta harta karun yang akan dikembangkan.



Gambar 3  
Sketsa Desain Permainan Setiap Pulau Peta Harta Karun



Gambar 4  
Sketsa Desain Media Peta Harta Karun



Selanjutnya, peneliti mulai mendesain media peta harta karun di *corel draw X8* dengan berpedoman pada sketsa desain yang sudah dirancang. Proses desain media peta harta karun dengan menggunakan aplikasi *corel draw X8* adalah sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi *corel draw X8*

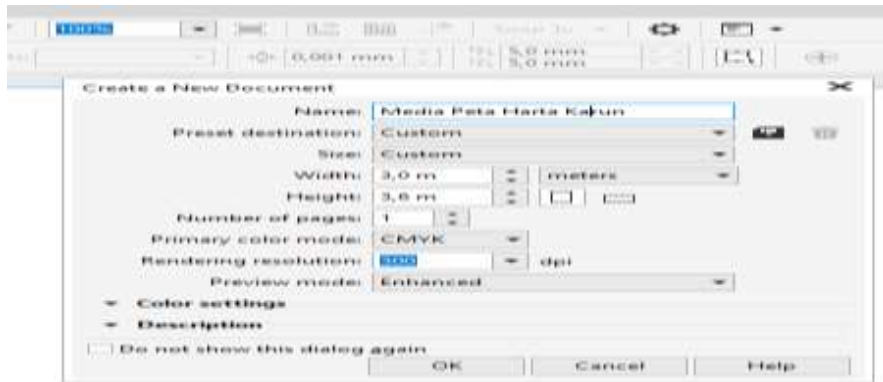
Gambar 4. Ikon Aplikasi Corel Draw X8



- b. Buat lembar kerja baru dengan ukuran 3,6 meter x 3 meter. Ukuran ini dibuat menyesuaikan dengan jumlah anak maksimal yang bisa memainkan permainan peta harta karun. Ukuran media ini juga menggunakan ukuran rata-rata ruangan kelas dan luar ruangan kelas bagi Anak Usia Dini.

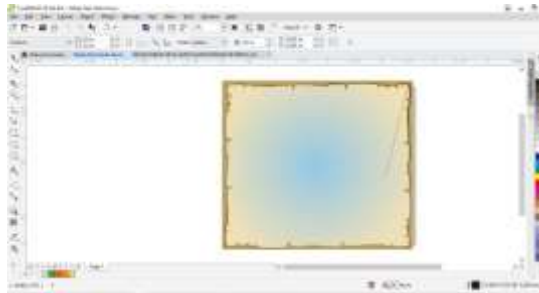


Gambar 5. Ukuran Media Peta Harta Karun



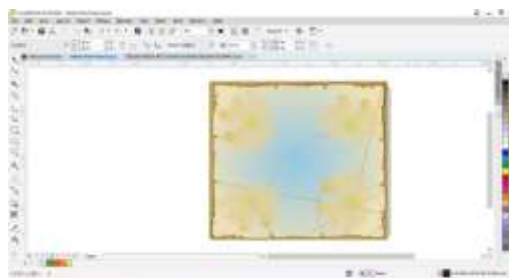
c. Buat Desain untuk Latar Peta Harta Karun. Latar peta harta karun dibuat dengan 3 layer vektor yakni layer pertama berwarna coklat tua seperti warna tanah, layer kedua berwarna coklat muda dengan bentuk seperti sobekan kertas mirip peta harta karun dan layer ketiga berwarna biru berbentuk siluet lingkaran seperti genang air di tengah daratan seperti pada gambar berikut.

Gambar 6. Desain Latar Media Peta Harta Karun



- d. Kemudian Tambahkan *Vector* Siluet Pulau, ukuran siluet pulau menyesuaikan ukuran media dan kebutuhan banyaknya permainan yakni dengan luas 1,283 m x 1,008 m dengan bentuk vektor pulau yang tidak beraturan seperti pada gambar.

Gambar 7. Desain Siluet Pulau



- e. Desain Permainan Pertama dan Tulis perintah Permainan. Jenis huruf untuk perintah permainan adalah Mikan DEMO dengan ukuran huruf 60,644 pt.

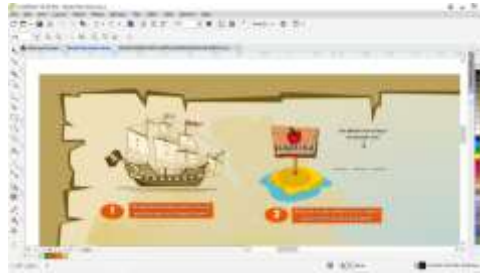




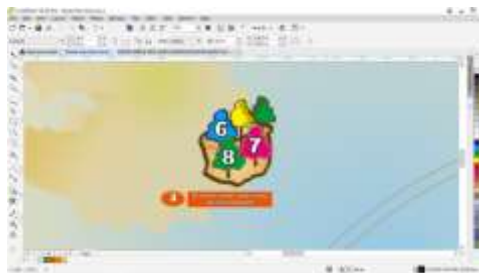
Gambar 8. Desain permainan Pertama



- f. Desain Permainan Kedua dan Tulis perintah Permainan  
Gambar 9. Desain Permainan Kedua



- g. Desain Permainan Ketiga dan Tulis perintah Permainan  
Gambar 10. Desain Permainan Ketiga



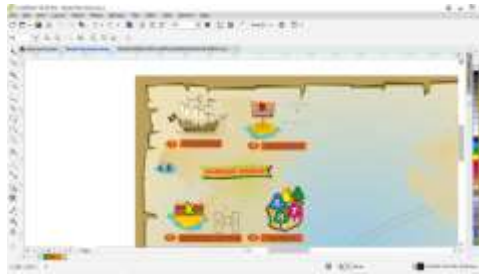
- h. Desain Permainan Keempat dan Tulis perintah Permainan  
Gambar 11. Desain Permainan Keempat



- i. Tambahkan Tulisan Nama Pulau  
Gambar 12. Desain Tulisan Nama Pulau



- j. Satu Desain Pulau Permainan Sudah Selesai.  
Gambar 13. Desain Pulau Permainan *Orange Island*



- k. Buat Desain Pulau Permainan Lainnya yakni Pulau Permainan *Blue Island*, *Pink Island*, *Green Island*. Tema warna di setiap pulau permainan mengikuti nama pulauanya yakni warna pada kolom perintah dan warna huruf pada pulau permainan.

Gambar 14 dan 15

Desain Pulau Permainan *Orange Island* *Blue Island*, *Pink Island*, *Green Island*.



- l. Beri Tulisan Nama Media yakni “Peta Harta Karun”. Jenis *font* yang digunakan adalah Beagris dengan ukuran 767,75 pt spasi antar huruf dan baris 100%.

Gambar 16 dan 17 Desain Media Peta Harta Karun dengan Tulisan



- m. Beri hiasan dan pernik-pernik bertema harta karun pada media.

Gambar 18 dan 19

Desain Media Peta Harta Karun dengan Tulisan



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media peta harta karun sangat layak untuk pembelajaran mengenalkan lambang bilangan dan huruf pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya kelompok B atau anak usia 5-6 tahun RAM NU 251 Al-Fattah Gresik. Hasil penelitian dari lembar validasi oleh ahli materi, media dan praktisi pembelajaran media peta harta karun dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil keaktifan anak dan tanggapan guru selama uji coba media peta harta karun memberikan tanggapan yang sangat baik. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi menyatakan kevalidan peta harta karun sangat baik dengan kriteria kelayakan sangat layak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan penilaian ahli materi dengan total skor penilaian 82 dengan presentase kevalidan 82% sehingga termasuk dalam kriteria kevalidan sangat baik dan kriteria kriteria kelayakan sangat layak. Hasil penilaian validasi oleh ahli media menyatakan kevalidan peta harta karun sangat baik dengan kriteria kelayakan sangat layak Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan penilaian ahli media dengan total skor penilaian 92 dengan presentase kevalidan 92% sehingga termasuk dalam kriteria kevalidan sangat baik dan kriteria kelayakan sangat layak. Hasil penilaian praktisi pembelajaran dengan skor penilaian 93 dengan presentase kevalidan 93% sehingga termasuk dalam kriteria kevalidan sangat baik dan kriteria kriteria kelayakan sangat layak. Hasil dari penilaian dan observasi penilaian perkembangan anak kelompok B-1 mengalami peningkatan jika dilihat dari hasil uji coba individu, kelompok kecil dan kelompok besar. Media peta harta karun sangat membantu guru dan anak dalam menstimulus dan menumbuhkan minat anak kelompok B dalam belajar mengenal lambang bilangan dan huruf.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arief. dkk. *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali. 1996.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta :PT. Rineka Cipta. 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011.
- Aryadillah, Fifit Fitriansyah. *Teknologi Media Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Bogor: Herya Media. 2017.
- Asnawir. Usman Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers. Jakarta Selatan. 2002.
- Bos. E.S. *Thematic Cartography*. Yogyakarta: Faculty of Geography. Gadjah Mada University. 1977.
- Budiyono, Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2017.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2008.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak*. Usia SD. SMP dan SMA. Bandung: Resmaja Rosdakarya. 2010.
- Dikmas. P. P. *Model Penumbuhan Sikap Kompetitif*. DIKMAS: 2016.
- Fatimah, Ida. 2015. *Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget*. Jurnal Volume 3.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni. 1980.
- Harefa, Noveri A.J, Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press. 2021.
- Hasan, Muhammad, Mialawati, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup. 2021.
- Hasan, Muhammad, Milawati, dkk. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group. 2021.
- J.W, Santrock. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. 2008.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2013.



- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada. 2010.
- Nova Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gaya Media. 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia.
- Purba. Ramen A. dkk. Pengantar Media Pembelajaran. (Medan : Yayasan Kita Menulis. 2020).
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Pekanbaru: Insani. 2009).
- Santrock, terj. A. Chusairi. Sinaga. *Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2017.
- Sudrajat. Hari. 2003. *Undang Undang Pendidikan Nasional*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT.Indeks. 2013.
- Sujiono. dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Sutisna, Icam. Sri Wahyuningsi Laiya. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo. 2020.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Sujiono. Yuliani N. dan bambang sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT.Indeks. 2013.
- Sumanto. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service. 2014.
- Trianto. Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Kencana. 2010.
- Wijaya. Cece. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya. 1991.
- Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada. 2010.
- Sujiono, Yuliana Nurani, dkk. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks. 2009.
- Agustin, setyowati. Kandungan kimia dan Uji Aktivitas Toksik Menggunakan Metode BSLT (Brine Shrimp Lethality Test) dari Ekstrak Daun Kersen Muntingia Calabura. *Jurnal Kimia dan Pendidikan 1(2)*. 2016.
- Anjelina, Bunga, dkk. “Pengaruh Permainan Jemuran Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Insan Utama 2 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru”. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. Februari. 2017.
- L. Cheung. “Using ADDIE model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation”. *Journal of Biomedical Education*. (2016).
- Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Molenda, M. “The Addie Model”. *Encyclopedia of Educational Technology*. ABC-CLIO. 2003.
- Sadiman, Arief. *Media Pembelajaran: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dekdikbud Clan PT.Raja Grafindo Persada. 2009.
- Salsabilah Arum Zahwa. dkk. “Pengaruh Metode Bermain Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B”. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran anak usia dini*. volume 5. nomor I. (April. 2018).
- Syahrida. U.. Wahyuningsih. S.. & Pudyaningtyas. A. R. Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar (Pada Anak Kelompok A Raudhatl Athfal Masyithoh) Plumpung Cawas Klaten Simbol-Symbol. *FKIP UNS Journal Systems*. 5(1). 2017.
- Tanjung, Nurmiati, Sean Marta Efastri. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru

