

**PENGEMBANGAN MEDIA *NUMBER PLATE* UNTUK KEMAMPUAN  
MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

***DEVELOPMENT OF NUMBER PLATE MEDIA TO ENHANCE NUMBER  
RECOGNITION SKILLS (1-10) IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS***

**Dzikri Amaliah<sup>1)</sup>, Habib Hambali<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

<sup>1</sup>Email: [dzikriamaliah11@gmail.com](mailto:dzikriamaliah11@gmail.com)

*Naskah diterima tanggal 09-04-2026, disetujui tanggal 02-05-2026, dipublikasikan tanggal 04-05-2026*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal angka 1–10 di RA Yapika Terpadu Petanahan dan Pos PAUD Darma Tiwi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang cenderung berulang, seperti metode bercerita dan bernyanyi, serta minimnya penggunaan media belajar yang mampu menarik perhatian anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Number Plate* sebagai sarana untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka 1–10. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelompok A taman kanak-kanak beserta guru pendamping. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, dokumentasi, serta penyebaran angket validasi kepada ahli dan pengguna media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Number Plate* mudah diterapkan dalam kegiatan belajar, mampu menarik minat anak, serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media ini memiliki petunjuk penggunaan yang jelas dan dapat meningkatkan partisipasi anak selama proses belajar berlangsung. Hasil uji coba pada skala kecil maupun skala besar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal dan mengurutkan angka 1–10. Penggunaan warna cerah serta penggunaan bahan yang aman turut membuat anak lebih antusias saat mengikuti kegiatan belajar. Kesimpulannya, media *Number Plate* efektif digunakan sebagai media pembelajaran numerasi yang menyenangkan dan interkatif, serta dapat menjadi Solusi inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: anak usia dini; pengenalan angka; media pembelajaran; *number plate*; kemampuan kognitif

**ABSTRACT**

*This study was conducted due to the low ability of children aged 4–5 years in recognizing numbers 1–10 at RA Yapika Terpadu Petanahan and Pos PAUD Darma Tiwi. This condition was influenced by repetitive learning methods, such as storytelling and singing, as well as the limited use of learning media that could attract children's attention. The purpose of this study was to develop a learning medium called Number Plate to help improve children's cognitive abilities, particularly in recognizing numbers 1–10. This study employed the Research and Development (R&D) method*

*using the 4-D development model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects consisted of Group A kindergarten students and their accompanying teachers. Data collection techniques included observation, documentation, and the distribution of validation questionnaires to experts and users of the learning media. The results showed that the Number Plate media was easy to implement in learning activities, attracted children's interest, and assisted teachers in achieving learning objectives. In addition, the media provided clear instructions for use and increased children's participation during the learning process. The results of both small-scale and large-scale trials indicated an improvement in children's ability to recognize and arrange numbers 1–10. The use of bright colors and safe materials also made children more enthusiastic in participating in learning activities. In conclusion, the Number Plate media is effective as an enjoyable and interactive numeracy learning medium and can serve as an innovative solution in the learning process at schools.*

*Keywords: early childhood; number recognition; learning media; number plate; cognitive ability*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berfokus pada pembinaan dan pemberian rangsangan bagi anak sejak usia dini guna mendukung proses pertumbuhan serta perkembangan secara optimal. Oleh sebab itu, pendidikan pada masa awal kehidupan anak perlu memperoleh perhatian yang serius agar dapat membantu mengembangkan kemampuan fisik, sosial, emosional, dan intelektual anak. Dalam pelaksanaannya, PAUD tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan potensi setiap peserta didik. Setiap anak memiliki kemampuan serta keunikan yang berbeda, sehingga diperlukan pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat untuk menunjang perkembangan mereka secara maksimal. Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, karena kreativitas dapat membantu anak menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan keluarga maupun kehidupan sehari-hari (Saputra, 2018).

Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat cepat serta sering disebut sebagai masa emas atau *golden age*. Pada masa ini, berbagai aspek perkembangan mulai berkembang secara optimal, mulai dari kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berpikir, kreativitas, bahasa, komunikasi, hingga perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan religius sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Jaoza, 2024). Oleh karena itu, anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri. Masa *golden age* menjadi periode yang sangat penting bagi perkembangan anak, baik dari sisi fisik

maupun mental, sehingga anak memerlukan stimulasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangannya secara menyeluruh (Khasanah & Fitri, 2021).

Salah satu fase penting dalam kehidupan manusia adalah masa anak usia dini, yaitu periode perkembangan anak yang berlangsung sejak usia 0–8 tahun menurut ketentuan NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*). Di Indonesia, kategori anak usia dini umumnya berada pada rentang usia 0–6 tahun. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang khas diberbagai aspek, seperti kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, moral, serta sosial emosional. Masa ini menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter dan perkembangan anak di masa mendatang. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi serta pendidikan yang sesuai agar mampu berkembang menjadi individu yang mandiri, memiliki rasa tanggung jawab, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan keluarga maupun masyarakat (Talango, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan di RA Terpadu Yapika Petanahan dan Pos PAUD Darma Tiwi, pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1–10 masih didominasi oleh metode bercerita dan bernyanyi. Penggunaan metode yang cenderung monoton tersebut membuat sebagian anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan mudah merasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menjelaskan materi melalui cerita dan lagu yang berkaitan dengan angka 1–10, kemudian memberikan contoh penulisan angka di papan tulis untuk ditirukan anak pada buku tulis masing-masing. Namun, kegiatan pembelajaran tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep lambang bilangan secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1–10 masih memerlukan peningkatan. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran di RA Terpadu Yapika Petanahan dan Pos PAUD Darma Tiwi. Selain itu, pemanfaatan media belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini belum diterapkan secara maksimal. Situasi tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi sehingga anak mudah merasa jenuh dan kurang bersemangat saat belajar. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar untuk meningkatkan perhatian anak sekaligus membantu mereka memahami konsep lambang bilangan dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media papan *Number Plate* sebagai sarana untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal angka 1–10. Media ini dirancang dengan memanfaatkan kombinasi warna dan bentuk yang menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh anak usia dini. Kehadiran media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan minat belajar anak, serta membantu mengembangkan kemampuan dasar numerasi sejak dini. Selain

bermanfaat bagi peserta didik, media ini juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif bagi lembaga RA Terpadu Yapika Petanahan, Pos PAUD Darma Tiwi, maupun orang tua dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan tersebut, eneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Number Plate untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 pada Anak Usia 4–5 Tahun”, dengan harapan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif baik bagi peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran (Saputra, 2018). Perkembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia terus mengalami peningkatan, yang ditunjukkan dengan banyaknya lembaga pendidikan yang telah berdiri hingga mencapai 230.370 lembaga pada tahun 2019 (Kemendikbud, 2019). Seiring bertambahnya usia, perkembangan anak juga menjadi semakin kompleks, meliputi aspek fisik, kognitif, kepribadian, serta sosial emosional. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu dilakukan secara terpadu dan menyeluruh agar setiap aspek perkembangan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Lismayani & Khalisah, 2023). Dalam pelaksanaannya, pendidik dituntut lebih kreatif dalam memberikan stimulasi dan mengembangkan potensi anak sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga perlu memahami kemampuan serta karakteristik unik yang dimiliki setiap anak. Pemahaman tersebut penting agar proses stimulasi dan pengembangan dapat diberikan secara tepat, mengingat usia dini merupakan masa yang sangat menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Saputra, 2018).

Masa usia dini merupakan fase yang sangat krusial dalam proses tumbuh kembang anak, sebab pada periode ini anak cenderung lebih responsif dan mudah menyerap berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan di sekitarnya. Masa tersebut sering disebut sebagai *golden age* karena anak mulai peka terhadap berbagai stimulus dan proses pendidikan, baik yang diberikan secara sengaja maupun tidak sengaja. Pada fase ini terjadi perkembangan fungsi fisik dan psikis yang mendukung munculnya berbagai kemampuan dalam kehidupan sehari-hari (Jaoza, 2024). Perkembangan anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan sejak masa konsepsi hingga akhir kehidupan. Proses tersebut mencakup aspek perkembangan anak, di antaranya aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral, serta sosial emosional yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Talango, 2020).

Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif. Aspek ini berkaitan dengan proses berpikir, kemampuan memahami, belajar, serta kecerdasan anak dalam merespons lingkungan di sekitarnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif muncul melalui upaya anak dalam memahami dan berinteraksi dengan dunia sekitarnya sehingga proses berpikir anak terus berkembang melalui pengalaman yang diperolehnya (Talango, 2020). Oleh

karena itu, pemberian stimulasi kognitif menjadi salah satu tanggung jawab penting bagi pendidik di lembaga PAUD. Stimulasi yang tepat dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir anak, termasuk dalam mengembangkan kemampuan bernalar dan memahami berbagai konsep dasar sejak usia dini (Rohmah, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli, perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai proses mental yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, memahami informasi, serta memecahkan masalah. Proses ini memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan, memahami lingkungan, dan menentukan tindakan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang penting untuk ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kemampuan berpikir dan bernalar yang baik memungkinkan seseorang memahami perbedaan antara perilaku yang tepat dan tidak tepat, menentukan pilihan secara bijaksana, serta menemukan solusi terhadap berbagai masalah yang dihadapi.

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kecerdasan serta kemampuan anak dalam belajar dan berpikir. Dalam aspek ini, anak belajar memahami lingkungan sekitar, memperoleh pengetahuan baru, serta menggunakan ingatan untuk menyelesaikan masalah sederhana. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif ialah kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan anak dalam mengenali dan menggunakan simbol maupun angka sebagai bagian dari proses berpikirnya. (Nurjannah & Trianggono, 2024). Pada anak usia 4–5 tahun, kemampuan tersebut terlihat melalui kegiatan membilang, mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan jumlah benda, serta menyusun urutan angka 1–10. Karena pola berpikir anak usia dini masih bersifat konkret, pengenalan angka perlu dilakukan melalui media dan benda nyata agar anak lebih mudah memahami konsep bilangan secara bertahap (Nurjannah & Trianggono, 2024).

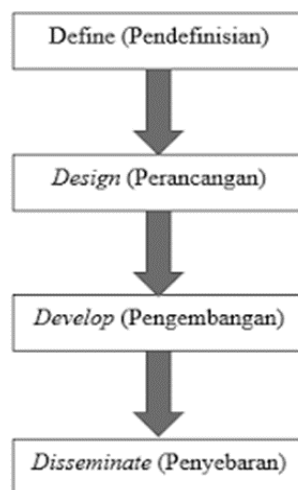
*Number Plate* adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung anak usia 4–5 tahun dalam mengenal simbol bilangan dari 1 hingga 10. Dalam media pembelajaran *number plate* ini nantinya membutuhkan bahan-bahan yang menarik agar anak semakin tertarik dalam kegiatan pembelajarannya. Anak akan semakin tertarik dalam kegiatan pembelajarannya ketika dalam pembelajarannya terdapat media yang asik dan menyenangkan.

Pembelajaran anak usia dini sangat membutuhkan media sehingga kelas lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1 hingga 10 adalah *Number Plate*. Media ini disusun menggunakan stiker bergambar yang ditempel pada piring plastik berwarna putih, kemudian digunakan anak untuk menghitung jumlah benda sesuai dengan angka yang ditampilkan. Melalui media tersebut, anak dapat belajar mengenal angka dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat dipahami (Jaoza, 2024).

Produk ini juga akan dibuat dari bahan-bahan ramah lingkungan dan aman digunakan oleh anak-anak untuk memastikan keamanan sekaligus mendukung keamanan lingkungan. Selain memperhatikan faktor keamanan, media ini juga dibuat dengan warna-warna cerah dan bentuk yang menarik agar mampu meningkatkan minat anak saat belajar. Peneliti juga berencana melengkapinya dengan panduan bagi orang tua atau pendidik untuk memaksimalkan manfaat dari media ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang dinilai sesuai untuk pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan (Rahayu, 2025, hlm. 459). Model ini diterapkan dalam pengembangan media *Number Plate* agar menghasilkan produk yang menarik, praktis digunakan, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada anak usia dini. Proses pengembangannya dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga tahap penyebaran dan uji coba di lapangan (Montori & Jacobus, 2025). Model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan dan Semmel pada tahun 1974 terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dalam bidang pendidikan, model ini sering dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek validitas, kemudahan penggunaan, serta efektivitas sesuai dengan kebutuhan peserta (Rahayu, 2025).



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan 4D

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. *Define* (Hasil Kebutuhan Produk)




Tahap awal dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *Number Plate* yang bertujuan untuk mendukung anak usia 4–5 tahun mengenal konsep bilangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak serta kebutuhan proses pembelajaran di kelas. Setelah media dinyatakan valid,

selanjutnya dilakukan tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media tersebut. Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Proses ini meliputi analisis awal, analisis kebutuhan anak, kajian tugas yang harus dikuasai, penelaahan konsep yang relevan, serta perumusan tujuan pembelajaran (Fitriani & Adawiyah, 2020).

**2. Design (Hasil Desain Produk)**

Tahap design dilakukan dengan merancang desain awal media berbasis media pembelajaran *number plate*. Pada tahap ini Peneliti mempersiapkan berbagai alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media, seperti plate, lem tembak, gunting, velcrow, kertas ivory, box, benda (menyesuaikan tema yang sedang berjalan misalnya sayuran). Selanjutnya peneliti Menyusun sketsa desain media dengan menentukan bentuk plate, warna plate, desain plate. Proses pembuatan media *Number Plate* dilakukan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh serta aman bagi anak usia din. Setelah seluruh komponen terpasang dengan rapi, peneliti Menyusun petunjuk penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu anak diminta maju untuk menghitung benda yang sudah disediakan, menyebutkan angkanya sesuai dengan jumlah bendanya dan mencocokkan sesuai dengan jumlah benda yang sudah dihitung, serta menyebutkan angka yang sudah urut, sehingga anak akan lebih paham konsep bilangan angka (Lestari & Kurniawan, 2021).

**Tabel 1. Gambar media *number plate***

Komponen	Media <i>Number Plate</i>
Bagian plate untuk menempelkan lambang bilangan angka	
Benda yang dihitung	
Desain lambang bilangan angka	

**3. Develop (pengembangan)**

Kegiatan validasi ahli dilakukan guna menilai tingkat kesesuaian media pembelajaran *Number Plate* sebelum diterapkan pada tahap uji coba pembelajaran. Proses penilaian ini mencakup validasi materi dan media dengan tujuan memastikan bahwa produk yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pembelajaran bagi anak usia

dini. Tahap validasi dilakukan bersama ahli materi, yaitu Anti Isnaningsih, serta ahli media, yaitu Aprilia Wahyuning Fitri yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan anak usia dini.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi**

Komponen	Saran Revisi
Kesesuaian materi	Saran Validator Materi sudah sesuai. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun
Kesesuaian tujuan	Saran Validator Sangat sesuai
Kesesuaian konsep media <i>Number Plate</i>	Saran Validator Media <i>Number Plate</i> sudah sesuai untuk anak usia dini dan menarik
Kesesuaian konsep perkembangan anak usia 4-5 tahun	Saran Validator Sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun
Kesesuaian petunjuk penggunaan	Saran Validator Sudah bisa digunakan

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan validator, selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan media oleh ahli yang dianalisis menggunakan metode Aiken's V. Nilai koefisien Aiken's V berada pada rentang 0,00-1,00 yang menunjukkan tingkat kesepakatan penilaian antar ahli. Berdasarkan hasil analisis Aiken's terhadap media pembelajaran "*number plate*" yang dikembangkan, diperoleh nilai keseluruhan berada pada kisaran 0,05 hingga 1,00. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, sehingga dinilai layak untuk diterapkan pada tahap initial testing maupun quantitative testing. Hal ini sesuai dengan kajian literatur yang menyatakan bahwa nilai Aiken's V pada rentang 0,50-1,00 menunjukkan tingkat kesepakatan ahli yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *Number Plate* yang telah dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Suryani dkk., 2018).

## Hasil Uji Coba Produk

### Uji kelayakan

Uji kelayakan produk dilaksanakan dengan melibatkan 4 guru dan 41 anak usia 4-5 tahun dari dua lembaga pendidikan, yaitu RA Terpadu Yapika Petanahan dan Pos PAUD Darma Tiwi. Sebelum pelaksanaan diuji coba peneliti terlebih dahulu memberikan arahan kepada guru mengenai tata cara penggunaan media pembelajaran "*number plate*" sehari sebelumnya. Hal ini bertujuan agar guru dapat memahami prosedur penggunaan media serta memaksimalkan penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan media tersebut ke dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Setelah penggunaan media selesai, guru diminta mengisi angket

respons yang berisi penilaian serta saran terhadap media yang dikembangkan. Angket disusun dalam bentuk lembar pertanyaan yang dilengkapi dengan kolom komentar, sehingga guru dapat memberikan penilaian sekaligus masukan yang terkait kelebihan dan kekurangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang diperoleh melalui konversi skor penilaian, diketahui bahwa rata-rata presentase kelayakan media pembelajaran “*number plate*” berada pada kategori sangat layak. Hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kesesuaian yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran konsep bilangan 1 hingga 10 pada anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi dari ahli serta tanggapan pengguna, media pembelajaran Number Plate dinyatakan layak digunakan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Wahyuni, 2020).

**Tabel 3. Validasi Pengguna pada Uji Kelayakan**

No	Komponen	Skor Total	Kriteria Penilaian
1	Pendahuluan	4,8	Sangat Layak
2	Konseptual	4,7	Sangat Layak
3	Komponen Media Pembelajaran	4,9	Sangat Layak
4	Kebahasaan	4,8	Sangat Layak

**PENELITIAN**

P-ISSN 2580 - 7781

E-ISSN 2615 - 3238

Uji kepraktisan media dilakukan dengan melibatkan 5 guru dan 30 anak usia 4–5 tahun di Pos PAUD Darma Tiwi. Berdasarkan hasil penilaian yang mengacu pada pedoman evaluasi, diperoleh rata-rata persentase sebesar 4,8 sehingga media pembelajaran *Number Plate* dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Number Plate* sebagai sarana untuk membantu anak mengenal angka 1–10. Berdasarkan hasil uji materi dan uji kelayakan, media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik sehingga dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

**Tabel 4. Validasi Pengguna pada Uji Kepraktisan**

No	Komponen	Skor Total	Kriteria Penilaian
1	Kemudahan	4,8	Sangat Praktis
2	Ketertarikan	4,9	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	4,9	Sangat Praktis
4	Keefisienan	4,7	Sangat Praktis

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Number Plate* yang digunakan sebagai sarana dalam membantu anak usia 4–5 tahun mengenal angka 1 hingga 10. Media tersebut dinilai dapat menunjang perkembangan kognitif anak, terutama dalam memahami konsep bilangan. Hal ini diperkuat oleh hasil uji materi dan uji kelayakan yang menunjukkan hasil sangat baik. Oleh karena itu, media *Number Plate* yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kelayakan serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

**4. Dissemination**

Setelah produk terujikan layak dan praktis maka dilakukan pencetakan buku panduan dan menyebarluaskan di sekolah PAUD Kebumen. Sekolah utama yang dibagikan adalah tempat penelitian RA Terpadu Yapika Petanahan dan Pos Paud Darma Tiwi. Untuk sekolah selain itu didistribusikan secara bertahap pada kegiatan pertemuan organisasi RA dan TK atau secara langsung di sekolah.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan proses pengembangan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran *Number Plate* dinilai sesuai untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan bilangan 1–10 pada anak usia dini. Hasil validasi dari para ahli juga memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan telah

**PENELITIAN**

P-ISSN 2580 - 7781

E-ISSN 2615 - 3238

memenuhi kriteria validitas sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji kelayakan memperoleh penilaian sangat baik berdasarkan tanggapan guru sebagai pengguna media. Uji kepraktisan juga memperlihatkan bahwa media ini mudah digunakan serta mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik. Penilaian. Penilaian dari ahli materi dan ahli media yang dianalisis menggunakan Aiken's V menghasilkan koefisien antara 0,05 sampai 1,00, yang menunjukkan tingkat kesepakatan ahli terhadap kualitas produk berada pada kategori tinggi. Dari aspek materi, media *Number Plate* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun dalam memahami dan mengenal bilangan 1–10. Sementara itu, dari aspek desain, media ini dinilai menarik, aman digunakan, dan dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas sehingga memenuhi syarat kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran pada cakupan yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Fitriani, N., & Adawiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 123–130.
- Jaoza, S. N. (2024). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Global Leadership Organizational Research in Management*, 2(2), 01-09.
- Khasanah, Nur, & Fitri, Aprilia Wahyuning. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui media ular tangga untuk anak usia 5-6 tahun. *STIMULUS Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 54.
- Lestari, L., & Kurniawan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 102–110.
- lismayani, angri, & khalisah, miftah nur. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Anak di Kelompok B1 TK Nusa Kota Makassar. *Jurnal Jendela Bunda PG PAUD UMC*, 10(2), 43.
- Montori, S., & Jacobus, S. N. H. (2025). Penerapan Model Four-D (4D) dalam Pengembangan Media Video Materi Keanekaragaman: Meningkatkan Toleransi dan Kebhinekaan pada Peserta Didik. *Journal Of Social Science Research*, 5(4), 36–37

**PENELITIAN**

P-ISSN 2580 - 7781

E-ISSN 2615 - 3238

- Nurjannah, S., & Trianggono, M. M. (2024). Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Wit Ongko pada Anak Usia Dini Kelompok A. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(02), 101-112.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 463.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130-138.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 1-9.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 98
- Wahyuni, S. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45-56.