

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepentingan pendidikan bagi anak usia dini ini sangat penting sekali, sebab anak membawa pengetahuan, informasi, dan pengalaman yang manfaat bagi pertumbuhan mereka. Sesuai Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi spiritual, moral, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara (Erlangga, 2016). Lebih jauh lagi, pendidikan adalah perjalanan belajar, baik secara individu maupun bersama kelompok, yang membawa pengetahuan, wawasan, serta membantu dalam membangun keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi masa depan, mulai dari usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan bagi anak, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 156 Tahun 2014, yang mengacu pada anak dari lahir hingga usia 6 tahun. PAUD memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan fisik dan spiritual anak, mempersiapkan mereka untuk pendidikan lanjutan di masa depan. Tahap awal ini krusial dalam membentuk perkembangan anak ke depan. Prestasi anak dalam menyelesaikan tugas perkembangan pada satu tingkat akan memengaruhi kemampuan anak di tahap-tahap selanjutnya (Rita Zubaidah, 2013:22). Masa anak usia dini dianggap sebagai periode penting yang membentuk fondasi bagi kehidupan yang akan datang, sebuah konsep yang ditegaskan oleh Pramana (2020).

Pendidikan anak usia dini memberikan landasan yang kokoh untuk pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak, menjadikannya sebagai platform pendidikan yang sangat efektif. Lebih dari sekadar itu, pendidikan ini juga berperan penting dalam membentuk karakter positif anak-anak, yang nantinya akan membantu mereka menghadapi tantangan pendidikan di masa depan dengan lebih baik.

Secara umum, pendidikan anak usia dini merangsang beragam bidang perkembangan pada anak usia dini. Mengingat pentingnya tahun-tahun awal ini, adalah krusial bahwa perkembangan anak-anak diperhatikan dengan baik dan ditingkatkan melalui berbagai metode untuk meningkatkan kognisi mereka. Perkembangan anak-anak pada usia dini melibatkan aspek-aspek yang beragam, termasuk bahasa, sosial-emosional, kognitif, nilai-nilai agama dan moral, serta ekspresi seni yang kreatif (Masganti, 2017). Pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki dampak besar, dan banyak faktor, terutama lingkungan, dapat memengaruhi laju perkembangannya (Fadlilah, 2017). Meskipun setiap individu mengalami perkembangan, pengalaman ini bersifat subjektif dan tidak dapat diukur dengan tepat. Namun, meski setiap anak tumbuh dan berkembang dalam tempo yang berbeda, mereka semua memiliki pola-pola perkembangan yang serupa. Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan pertumbuhan anak-anak muda sesuai dengan tahap perkembangan mereka, memberikan pondasi yang kokoh untuk masa depan mereka.

Pada masa keemasan perkembangan anak usia dini, fokus utama pendidikan adalah perkembangan kognitif. Dalam fase ini, anak-anak diajarkan untuk berpikir kritis, logis, dan beralasan serta memahami hubungan sebab dan akibat. Proses ini unik bagi setiap anak, melibatkan pembelajaran tentang cara menyimpan informasi

dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Karim & W, 2014). Pada tahap anak usia dini dalam hal mengembangkan kecerdasan dan perkembangan kognitif menjadi suatu hal yang sangat penting, agar anak dapat mampu beradaptasi dengan lingkungannya, dapat menerima dan menyampaikan informasi dengan baik, dan keterampilan berfikir anak dapat berkembang dengan optimal.

Anak usia dini 5-6 tahun ini berada dalam tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif dasar yang penting untuk berhitung. Perkembangan berhitung pada usia 5-6 tahun anak mulai mengenal angka dan urutan angka hingga 10 atau bahkan lebih, anak mulai dapat menghitung hingga 20 atau lebih, dan mengenali urutan angka ini dengan lancar, anak dapat mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, dan mulai memahami bahwa kelompok tersebut dapat dihitung, anak dapat membandingkan dua kelompok objek dan menentukan mana yang lebih banyak atau lebih sedikit, anak mulai dapat memahami operasi berhitung sederhana dalam pikiran mereka, seperti menambahkan atau mengurangi angka kecil. Dengan penjelasan tersebut menurut teori Jean Piaget, guru dan orang tua dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung secara efektif.

Menyelami dunia berhitung tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak-anak usia dini untuk menjelajahi batas-batas kemampuan intelektual mereka, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka. Belajar berhitung juga dapat membantu mereka memupuk sikap-sikap dan perilaku positif yang beragam. Terdapat empat alasan penting mengapa mengajarkan berhitung kepada anak sangatlah relevan: (1) kurikulum anak usia dini saat ini terbatas dalam hal berhitung, (2) anak-anak dari

latar belakang keluarga berpenghasilan rendah sering menghadapi kesulitan dengan berhitung di sekolah, (3) anak-anak pada usia dini memiliki rasa ingin tahu yang alami dan kemampuan berhitung yang harus ditingkatkan, (4) dalam perkembangannya, anak-anak sedang mengalami perubahan signifikan dalam berpikir mereka, yang dipicu oleh peningkatan kegiatan belajar yang lebih kompleks dan menarik (Linder, M, & Stagellin, 2011). Pengenalan berhitung sejak dini penting agar anak dapat mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung adalah sebuah alat yang membantu memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan praktis (Syafdaningsih, 2020:3). Pengenalan konsep-konsep dasar berhitung dilakukan melalui kegiatan langsung ataupun pengalaman langsung pada anak usia dini (Syafdaningsih, 2020:16). Dengan demikian, pembelajaran berhitung memberikan manfaat besar bagi anak-anak pada tahap pendidikan dini.

Bagi anak usia dini, menguasai keterampilan berhitung adalah hal yang krusial. Untuk membangun dasar matematika mereka, kemampuan berhitung menjadi hal yang tidak terelakkan. Salah satu aspek yang ditekankan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini adalah penguasaan berhitung, khususnya bagi anak-anak di kelompok B, yang berusia antara lima sampai enam tahun (Novianti, 2015). Menurut (Kullberg, 2020) pemahaman awal tentang angka dan kemampuan berhitung dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih kompleks, seperti pemecahan masalah, logika, dan kemampuan berfikir kritis. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Sriningsih, 2008). Kemampuan berhitung pada anak usia

dini 5-6 tahun sangat penting karena merupakan fondasi utama untuk perkembangan kemampuan berhitung anak di masa depan.

Anak usia dini dapat melatih keterampilan berhitung dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menghitung secara berurutan, suatu proses yang seringkali dianggap sebagai dasar belajar berhitung. Selain itu, berhitung juga mencakup kegiatan menentukan jumlah atau kuantitas barang. Ini merupakan langkah awal dalam mengenalkan anak-anak pada konsep angka, dimulai dari satu dan mengaitkan benda-benda sehari-hari dengan konsep angka. Kemampuan berhitung sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, karena membangun dasar untuk pemahaman matematis yang lebih lanjut, termasuk operasi dasar seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang menjadi fondasi perkembangan anak usia dini (Oktariyani, 2017). Diharapkan bahwa dengan memperkenalkan konsep berhitung pada usia dini, anak-anak akan memiliki pemahaman yang kokoh terhadap keterampilan berhitung. Selain itu, penting untuk mengajarkan anak-anak berhitung untuk mengembangkan sikap-sikap seperti kritis, imajinatif, teliti, rasional, dan disiplin (D. Muijs, 2008). Oleh sebab itu, kegiatan berhitung yang dilakukan dengan media yang menarik atau melalui permainan dapat meningkatkan minat belajar dalam berhitung.

Pentingnya anak usia dini mempelajari konsep dan simbol bilangan tidak bisa diabaikan. Salah satu aspek yang menonjol dalam perkembangan kognitif adalah pemahaman terhadap simbol-simbol numerik. Sejak usia 18 hingga 24 bulan, anak-anak diperkenalkan dengan penghitungan dari satu hingga lima, sesuai dengan tahapan perkembangan yang mereka alami (Depdiknas, 2009). Konsep tentang banyak dan sedikit juga mulai dipahami pada usia tiga hingga empat tahun. Pada

tahap perkembangan kognitif selanjutnya, sekitar usia 5 hingga 6 tahun, anak-anak mulai mampu memahami huruf, angka, dan konsep bilangan dengan lebih baik. Pengenalan simbol-simbol bilangan pada usia dini memberikan dasar yang kuat bagi pemahaman matematika mereka.

Istilah "media" merujuk pada segala hal yang memfasilitasi penyampaian pesan atau materi pembelajaran, membangkitkan minat anak-anak, dan memusatkan perhatian mereka sambil mendorong mereka untuk berpikir, merasakan, dan berkreasi—semua ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik. Asal-usul kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang memiliki arti "tengah," "perantara," atau "fasilitator." Menurut Wina Sanjaya (2014), media pendidikan berfungsi sebagai penghubung antara penyampai informasi dan penerima informasi. Dengan dukungan dari media pendidikan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien karena mencegah kebosanan. Keseluruhan, media berperan sebagai penghubung yang mengantarkan informasi kepada anak-anak dalam berbagai bentuk, seperti peristiwa, materi, atau figur, sambil membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat media peraga yang digunakan sebagai alat dalam menyalurkan informasi (Arsyad , 2019). Sedangkan untuk media *box of number* berbasis tematik yang dibuat ini termasuk ke dalam media yang bersifat visual, yaitu dapat dilihat melalui simbol-simbol. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yaitu berupa pembelajarn aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan tetap menyenangkan pada kegiatan yang dilakukan mengutamakan belajar sambil bermain (Ulfah, 2013). Alat permainan edukatif kotak magnet (box magnet) adalah

media yang dapat menstimulus kemampuan berhitung yang ada pada kotak magnet. Kotak ajaib menurut (Rahayuningsih , 2019) adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreatifitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Segala sesuatu yang mampu menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerima dan membangkitkan keinginan belajar anak-anak tentang materi pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media ini, yang menggabungkan pengajaran dan pembelajaran menjadi satu kesatuan, memainkan peran yang unik dalam proses pendidikan. Alat permainan pendidikan bukan hanya sebagai alat instruksional semata, melainkan juga merupakan sumber hiburan yang menarik bagi anak-anak muda. Guru dapat memilih mainan pengembangan yang cocok dengan tahap perkembangan anak untuk membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan dasar. Mainan edukatif tidak hanya membantu dalam membangun keterampilan berpikir, berbicara, dan berinteraksi dengan rekan sebaya, tetapi juga mendukung perkembangan dan kemajuan anak secara holistik (Intan Pratiwi, 2017). Dengan setiap mainan edukatif memiliki karakteristiknya sendiri, mereka dapat memperkaya berbagai aspek perkembangan anak.

Semakin ditonjolkan peran media dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan penekanan pada tahap perkembangan awal anak-anak. Hal ini diyakini bahwa materi pendidikan yang disampaikan kepada anak akan memperkaya pengetahuan mereka secara langsung dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hasnida (2015), penggunaan media permainan edukatif memiliki keunggulan seperti memungkinkan partisipasi aktif anak dalam lingkungan belajar, memastikan konsistensi pembelajaran untuk setiap individu, meningkatkan motivasi belajar anak,

memberikan akses yang mudah bagi anak untuk memperoleh kembali konten pembelajaran, serta memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatur tempo dan arah pembelajaran mereka.

Pendidik perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan situasi yang menyenangkan dan memelihara semangat anak-anak usia dini, baik selama maupun di luar jam belajar. Namun terdapat beberapa penghambat kreatifitas sebagai guru seperti kurangnya sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Minimnya waktu yang dimiliki oleh kepala sekolah untuk melakukan peran dan pentingnya dalam meningkatkan kreatifitas guru juga menjadi salah satu faktor penghambat (Ratnawati, 2014). Pendidikan dapat terlaksana jika ada pendidik (guru) dan peserta didik (anak) didalamnya.

Saat mempelajari tentang angka, anak-anak mulai memahami jumlah dari benda-benda di sekitar mereka. Kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2003 yaitu, membilang angka 1-10, menghitung benda 1-10, membaca lambang bilangan 1-10, menghubungkan benda dengan 1-10. Penting bagi anak-anak usia dini untuk diperkenalkan pada gagasan angka ini karena hal ini akan membantu mereka dalam perkembangan pendidikan mereka di masa depan, terutama dalam bidang matematika (Sood & Mackey, 2015). Asmawati (2017) menegaskan bahwa mencatat dan menunjuk benda-benda (sementara mengenali konsep objek) dari 1 hingga 10, menunjuk benda secara berurutan sesuai dengan angka 1-10, dan mengelompokkan angka 1-10 dengan benda menjadi indikator keberhasilan dalam menguasai keterampilan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, pemahaman anak terhadap konsep angka memiliki signifikansi yang besar dan harus diperkaya sejak dini untuk membantu

mereka meraih kesuksesan di berbagai aspek kehidupan, baik saat ini maupun di masa depan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Permata Hati Bangkalan, kurangnya media pembelajaran yang nyata seperti penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Pada TK Permata Hati terdapat beberapa media seperti puzzle dan sebagainya. Karena di sekolah juga memang keterbatasan biaya, dan juga anak kurang bisa menjaga dalam media tersebut sehingga media dapat cepat rusak. Dan juga pada TK B1 dan B2 yang berjumlah 34 anak masih terdapat beberapa siswa yang masih kurang mampu dalam kemampuan berhitung dan guru lebih sulit memberikan gambaran dalam pembelajaran secara berlangsung pada saat menjelaskan materi sebab kurangnya media pembelajaran. Tidak hanya itu saja akan tetapi anak juga kurang mampu dalam berhitung pada kelas TK B, anak juga masih bingung dan terbolak balik pada lambang bilangan, anak masih kurang mampu dalam berhitung, kesulitan dalam mengenali angka, kesalahan dalam penambahan dan pengurangan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami angka dan mampu dalam berhitung.

Media yang akan dirancang adalah permainan edukatif berbentuk kotak magnet, di mana permainan ini membantu anak-anak mengenal angka. *APE Box Magnet* adalah media alat permainan edukatif yang dimodifikasi dengan tambahan fitur magnet untuk memudahkan memindahkan benda dan membuat benda lebih terlihat rapih. Media magnet ini memiliki daya tarik yang cukup tinggi, media magnet mendorong anak-anak untuk bereksperimen dan mengeksplorasi, media magnet juga dapat mengekspresikan kreatifitas dan imajinasi yang unik pada anak. Media box untuk anak usia dini biasanya mengacu pada sebuah kotak yang berisi berbagai alat

atau materi edukatif yang dirancang untuk membantu anak belajar melalui berbagai media. Menurut Piaget & Vygotsky pada teori konstruktivisme menekankan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan dunia sekitar mereka dan pada media box magnet ini menyediakan berbagai materi yang bisa dieksplorasi oleh anak dapat mendukung proses konstruktif. Begitu pula menurut Gardner media box dapat diisi dengan materi yang sesuai dengan berbagai jenis kecerdasan tersebut, memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. *Media box of number* adalah kegiatan pembelajaran sambil bermain dengan cara mengenal lambang bilangan, melalui media ini bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan berhitung logis pada setiap individu (Dewi, 2024). Dengan menggunakan media magnet untuk kemampuan berhitung anak bisa membuat aktivitas berhitung lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak lebih tertarik untuk berpartisipasi. Media Box Magnet membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut (Tanjung.H.S, 2019). Dengan menggunakan media magnet dalam berbagai cara kreatif ini, anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan berhitung mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Media magnet juga membantu mengatasi rasa bosan dan meningkatkan minat anak-anak dalam berhitung sejak usia dini.

Pada media ini cara penggunaannya yaitu anak dapat memilih papan magnet, papan magnet ini terdapat empat papan yang pertama membilang urutan angka, menghitung buah, melengkapi angka, dan menghubungkan. Di dalam media box tersebut terdapat angka-angka 1-10, angka tersebut dapat ditempelkan pada papan tersebut untuk mengisi jawaban yang tepat. Dari tersebut lah anak dapat mengenal

angka dan juga dapat belajar berhitung. Media ini semua menggunakan magnet, dengan itu dapat mempermudah dalam belajar, anak pada saat belajar juga tidak merasakan bosan anak belajar dengan enjoy dan senang.

Hasil analisis permasalahan tersebut menjadi dasar utama untuk melakukan penelitian dan pengembangan media yang direncanakan. Menurut peneliti terdahulu (Sari, 2023) bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan dan anak juga masih belum memahami konsep lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat bahwasannya masih ada sebagian anak yang masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan lambang bilangan, masih belum memahami konsep bilangan. (Febrialismanto, 2021) pada peneliti ini sama-sama mengembangkan sebuah media box, media ini untuk membantu anak dan merangsang anak agar mampu dalam membaca anak bisa mengenal simbol atau gambar. Dan menurut (Noviyanti, 2015) seringkali ditemukan anak yang tidak bisa duduk tenang pada saat belajar, selalu aktif, dan membutuhkan rangsangan perabaan. Secara umum dengan ciri-ciri tersebut memiliki jenis kecerdasan kinestetik atau kecerdasan gerak. Menurut Gardner kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan atau perasaan. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Media ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang dapat memenuhi kebutuhan belajar anak dengan kecerdasan kinestetik yang dibutuhkan. Menurut (Muqodas, 2024) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman anak akan lebih bermakna apabila anak memperoleh pengetahuan dari mengamati dan mempelajari objek yang dipelajarinya. Oleh karena itu media yang akan dikembangkan berbentuk Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan

baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan APE Box Magnet Angka Untuk Menstimulus Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Box Magnet* Angka untuk menstimulus aspek kognitif anak dalam mengenal angka dan meningkatkan dalam berhitung 1-10 pada anak usia dini 5-6 tahun.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Box Magnet* Angka untuk menstimulus aspek kognitif anak dalam mengenal angka dan meningkatkan dalam berhitung 1-10 pada anak usia dini 5-6 tahun.

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Box Magnet* Angka memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh informasi tentang prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran *Box Magnet* Angka untuk menstimulus aspek kognitif anak dalam mengenal angka dan meningkatkan dalam berhitung 1-10 pada anak usia dini 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Box Magnet* Angka untuk menstimulus aspek kognitif anak dalam mengenal angka dan meningkatkan dalam berhitung 1-10 pada anak usia dini 5-6 tahun.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media Box Magnet merupakan sebuah jenis alat pembelajaran bernama Alat Permainan Edukatif (APE) yang mengambil bentuk sebuah kotak berbentuk persegi panjang. Di dalamnya terdapat angka-angka magnet dari 1 hingga 10, serta sebuah papan magnet yang dihiasi dengan gambar-gambar buah-buahan dan berbagai benda lainnya.

Media Box Magnet hasil pengembangan dapat dapat dispesifikasikan sebagai berikut:

1. Rencana pengembangan *Media Box Magnet* melibatkan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) menggunakan kayu sebagai bahan utama, sehingga memastikan keberlangsungan media tersebut dalam jangka waktu yang lama.
2. Ukuran diameter media *Box Magnet* $\pm$ 30 cm. dan untuk papan magnet menyesuaikan dengan *box magnet*
3. Media terdapat papan magnet yang bergambar buah-buahan dan benda-benda
4. *Media Box Magnet* mengusung konsep "edukasi melalui permainan" yang bertujuan untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka tidak merasa jenuh selama proses belajar.
5. *Media Box Magnet* dapat digunakan sebagai bahan anak untuk belajar seperti:
 - a. Anak dapat mengenal angka 1-10
 - b. Anak dapat lebih mengingat angka-angka 1-10
 - c. Anak dapat belajar berhitung 1-10

- d. Anak dapat menstimulus aspek kognitif untuk berfikir angka berapakah yang harus dijawab dan yang akan di tempelkan pada papan magnet jawaban yang tepat.

Media Box Magnet memiliki beberapa aspek menarik yang menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk anak-anak usia dini. Berikut adalah penjelasan mengenai ketertarikan dari spesifikasi produk tersebut:

1. Bahan Berkualitas dan Tahan Lama

Penggunaan kayu sebagai bahan utama memastikan bahwa *Media Box Magnet* memiliki daya tahan yang baik dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama. Ini penting untuk alat permainan edukatif yang sering digunakan oleh anak-anak.

2. Ukuran Ideal

Dengan ukuran diameter sekitar 30 cm, *Media Box Magnet* cukup besar untuk menarik perhatian anak-anak dan cukup kecil untuk mudah dipegang dan dimainkan oleh mereka. Ukuran papan magnet yang menyesuaikan dengan box juga memastikan bahwa semua komponen dapat disimpan dengan rapi dan aman.

3. Konsep Edukasi Melalui Permainan

Media Box Magnet mengusung konsep "edukasi melalui permainan" yang sangat efektif untuk anak-anak usia dini. Anak-anak belajar lebih baik ketika mereka tidak merasa sedang belajar secara formal. Aktivitas bermain yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep-konsep baru dengan lebih baik.

4. Fungsi Edukatif yang Luas

- a. **Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka:** Anak-anak dapat mengenal dan mengingat angka-angka 1-10 dengan menggunakan angka-angka magnet.
- b. **Pengembangan Kemampuan Berhitung:** Anak-anak dapat belajar berhitung dari 1 hingga 10, yang merupakan dasar penting dalam matematika.
- c. **Stimulasi Kognitif:** Anak-anak diajak untuk berpikir dan menentukan angka yang tepat untuk ditempelkan pada papan magnet. Aktivitas ini merangsang aspek kognitif mereka dan membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Dengan spesifikasi tersebut, *Media Box Magnet* menjadi alat pembelajaran yang menarik bagi anak-anak usia dini. Alat ini tidak hanya membantu menstimulus dalam kemampuan berhitung dasar, tetapi juga anak juga dapat mengasah dalam kemampuan kognitif dalam berhitung, memperkenalkan anak-anak pada berbagai konsep, dan serta merangsang perkembangan kognitif mereka melalui aktivitas yang menyenangkan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Media Box Magnet berjenis Alat Permainan Edukatif ini hanya menyajikan angka-angka magnet 1-10 dan terdapat papan magnet yang bergambar buah-buahan dan benda-benda.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting diantaranya:

1. Bagi Pendidik

Studi ini memiliki potensi untuk memberikan pencerahan serta pengetahuan kepada para pendidik, meningkatkan mutu pengajaran secara signifikan, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di ruang kelas dengan pendekatan pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi Anak Usia Dini

Peneilitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dan semangat anak dalam belajar berhitung, tidak hanya berhitung saja tetapi anak anak mengenal beberapa buah-buahan dan benda-benda.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan pengetahuan baru kepada sekolah tentang perkembangan media pembelajaran, khususnya Alat Permainan Edukatif (APE), dan menjadi sumber referensi berharga. Temuannya berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara substansial.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan *APE Box Magnet* merupakan proses merancang desain sebuah media pembelajaran dalam bentuk fisik. Pengembangan ini dimana mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dijadikan dalam bentuk fisik, yang berupa pembuatan desain, pembuatan media, dan penilaian dalam media pembelajaran.

2. Kemampuan berhitung sebuah alat yang membantu memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan praktis. Kemampuan berhitung ini juga penting untuk perkembangan kognitif pada anak, karena menjadi dasar bagi pembelajaran berhitung yang lebih kompleks di kemudian hari. Kemampuan ini biasanya berkembang secara bertahap dan melibatkan pada aktivitas seperti menghitung objek, mengenali angka, dan memahami hubungan antara jumlah dan angka.
3. Anak usia dini 5-6 tahun memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan pendidikan mereka. Pada usia 5-6 tahun pertumbuhan daya pikir anak yang pesat, tercermin dalam rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia sekitarnya. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung di usia 5-6 tahun ini lah yang sangat penting untuk mendukung pertumbuhan intelektual dan kesiapan anak dalam menjalani pendidikan dengan berbagai aspek kehidupan dimasa depan.