

**Yeny Kartika Maharani<sup>1</sup>**

PG- PAUD, Universitas Nusantara PGRI  
Kediri, Kediri, Indonesia

**Anik Lestarinigrum<sup>2</sup>**

PG- PAUD, Universitas Nusantara PGRI  
Kediri, Kediri, Indonesia

**Rosa Imani Khan<sup>3</sup>**

PG- PAUD, Universitas Nusantara PGRI  
Kediri, Kediri, Indonesia

✉ jenyfeirland@gmail.com<sup>1</sup>

✉ aniklestariningrum@gmail.com<sup>2</sup>

✉ rosa\_rose@gmail.com<sup>3</sup>

## **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10 Melalui Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal**

e-ISSN 2774-3691

DOI: 10.55933/tjripd.v2i2.295

<https://jurnal.stkipggritreggalek.ac.id/index.php/tanggap>

**Abstrak.** Penelitian ini dilatar belakangi oleh observasi peneliti, bahwa kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada kelompok bermain usia 3 – 4 tahun di KB PKK Baye Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri masih sangat rendah. Disini terbukti dari anak belum mampu membedakan angka satu dengan angka tujuh, kemudian angka enam dengan angka sembilan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media yang menarik masih sangat kurang di lembaga ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dapat digunakan pada kelompok bermain Anak Usia 3 – 4 Tahun?". Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yaitu penemuan potensi juga masalah, mengumpulkan data data, mendesain produk, dan memvalidasi media. Dimana peneliti mulai mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang ada di lembaga, kemudian peneliti mengumpulkan data dan informasi agar bisa dipakai sebagai bahan untuk perencanaan produk, kemudian peneliti melakukan desain produk sehingga peneliti memiliki acuan untuk membuat media, kemudia peneliti memvalidasikan media yang dibuat kepada ahli media dan ahli materi masing – masing dua orang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dimana media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) layak diuji cobakan pada anak usia 3 – 4 tahun di KB PKK Baye.

**Kata kunci:** Budaya Lokal, Kemampuan mengenal bilangan sederhana, Media HIKORI

**Pengutipan:** Maharani, Y.K., Lestarinigrum, A., & Khan, R. I. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Sederhana 1 – 10 Melalui Media HIKORI Berbasis Budaya Lokal. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 84-91. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.295>

Perkembangan kognitif adalah sebuah proses berpikir, yang mana merupakan proses dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sebuah peristiwa. Sehingga, semua tingkah laku seseorang akan menghasilkan pengetahuan. Kognitif juga merupakan kecerdasan atau berpikir. Dalam diri anak, jika kemampuan pengkoordinasi cara berpikir untuk menyelesaikan masalah digunakan dengan tepat, maka hal itu dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Asma, 2019). kognitif berlangsung sejak lahir. Bahkan perkembangan sensor dan motor seseorang dipengaruhi oleh kognitif. Kognitif juga digunakan untuk berpikir untuk mempelajari konsep baru dan juga sebuah keterampilan, keterampilan yang digunakan untuk mempelajari apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar. Serta keterampilan menggunakan daya pikir untuk mengingat dan menyelesaikan permasalahan. Tumbuh dan berkembangnya kognitif anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat seseorang tinggal (Khadijah, 2016).

Kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, memecahkan permasalahan, mengambil sebuah keputusan, kecerdasan dan juga bakat. Kognitif juga merupakan daya pikir atau kemampuan seseorang dalam mengingat, berpikir, menghayal, menghubungkan, melihat, menggolongkan, memberi simbol, membayangkan kejadian, mimpi, memecahkan suatu permasalahan, dan hubungan yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan baru yang akan di dukung dengan banyaknya kemampuan bertanya (Guslinda & Kurnia, 2018). kognitif adalah dasar anak untuk berpikir, kognitif merujuk pada proses dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya menuju sebuah pengetahuan. Kognitif juga suatu pikiran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pada situasi tertentu. Stimulasi pengembangan kognitif dapat dimulai atau diberikan pada anak usia dini mulai dari mengenal bilangan sederhana 1 – 10 (Lestarinigrum, 2015).

Sebelum anak usia dini mulai belajar menghitung dengan jumlah belasan, puluhan bahkan ratusan, anak harus mampu mengenal bilangan sederhana 1 – 10 terlebih dahulu. Kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 – 10 ini merupakan pembelajaran dasar dalam berpikir simbolik (Silvi Putri Anggraini, 2020). Tetapi pada kenyataannya di KB PKK Baye masih dijumpai masalah dalam mengenal bilangan sederhana 1 – 10 seperti : anak belum bisa membedakan angka enam dan sembilan, angka satu dan tujuh, dan ketika diminta untuk mengurutkan bilangan 1 – 10 masih sering kali terbalik. Hanya ada dua anak dari dua belas yang aktif dalam proses pembelajaran mengenal bilangan sederhana 1 – 10. Dalam satu kelas terdapat 12 (dua belas) anak, dengan 3 (tiga) anak dengan kemampuan mengenal bilangan sederhana berkembang sangat baik, 2 (dua) anak berkembang sesuai harapan, 4 (empat) anak mulai berkembang, dan 3 (tiga) anak belum berkembang. Hal tersebut di akibatkan karena media yang digunakan kurang menarik dan sangat terbatas. Dimana guru hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak dan buku tulis atau kertas putih yang diberi angka 1 – 10. Hal tersebut mengakibatkan anak menjadi tidak aktif, bosan, bahkan tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dipakai untuk menyampaikan sebuah isi atau materi pembelajaran sebagai pengganti buku. Media pembelajaran yang menarik merupakan sarana yang paling efektif dalam pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar dapat berlangsung diluar maupun didalam ruangan. Dengan media juga diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dan meningkatkan kemauan belajar (Nurhafizah, 2018).

Untuk membantu anak mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dengan mudah, menyenangkan, serta unik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran HIKORI (Hitung Ikon kediri) dengan harapan dapat membantu mengenal bilangan 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun. Disamping itu, Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) diharapkan dapat membantu anak mengenal ciri khas Kediri sebagai budaya lokal yang harus dijaga dan juga dilestarikan.

Dimana pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) terdapat bentuk Gumul, Arca Totok Kerot, Tahu Kuning, Gethuk Pisang, dan Kuda Lumping. Media pembelajaran berbasis budaya lokal diharapkan dapat menamkan kecintaan anak pada budaya didaerahnya sebagai akar dari budaya bangsa (Euis Karwati, 2014).

Media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dikembangkan dari media yang sudah ada sebelumnya yaitu "Pohon Hitung". Jika di dalam penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya menggunakan media "Pohon Hitung" menggunakan buah sebagai ikon atau gambar maka dalam penelitian ini dikembangkan menjadi ikon atau ciri khas Kediri, mengingat lokasi KB PKK Baye berada di Kediri. Pada penelitian yang dilakukan pada jurnal (Sri Wahyuni, S, Muhammad Ali, 2016) subjek yang digunakan ialah anak usia 3 – 4 tahun pada kelompok Bermain dan didapatkan hasil yang cukup signifikan pada perkembangan kognitif anak, meskipun masih terdapat anak yang belum berkembang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan Model Borg and Gall (2003). Namun terdapat penyederhanaan di dalam penelitian ini. Dimana penelitian ini seharusnya melalui 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya sampai 4 tahapan, yaitu (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, dan (4) Validasi Desain. Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, panduan wawancara, dan Angket. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Desain Model Borg and Gall (2003) dipaparkan di bawah ini.



Gambar 1. Model Borg and Gall (2003)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 1. Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan di KB PKK Baye yang berada di Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan dikarenakan masih rendahnya kemampuan mengenal bilangan sederhana 1 sampai 10 dan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan tersebut dengan menggunakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Berdasarkan hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal bilangan sederhana 1 sampai 10 sudah

dilakukan pada anak, namun penggunaan media yang kurang menarik menjadikan anak kurang tertarik dan kurang bersemangat. Pembelajaran pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10 disini hanya menggunakan kertas yang diberi angka, dan menebali bilangan sederhana pada buku kotak. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menentukan solusi dari permasalahan tersebut dengan memakai media pembelajaran yang mana dirasa lebih menarik dan juga dapat meningkatkan pada pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10.

## 2. Pengumpulan Data

Analisis data berupa observasi di lapangan agar mengetahui kebutuhan yang diperlukan anak dan juga menganalisis kurikulum, menunjukkan bahwa anak memerlukan media pembelajaran berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yaitu sebuah papan flannel yang memiliki gambar ciri khas Kediri yang menarik, dimana terdapat angka dan juga sepasang panah yang akan dihubungkan pada angka dengan jumlah ciri khas Kediri sesuai jumlahnya.

## 3. Desain Produk

Tahap desain disini meliputi isi bahan materi dengan tindakan yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berdiskusi bersama guru KB PKK Baye terkait tema "Tanah Airku"

- 1) Menentukan komposisi warna pada media
- 2) Menentukan gambar ciri khas Kediri apa saja yang terdapat pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

b. Pelaksanaan pengembangan produk.

Pelaksanaan pengembangan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) telah melalui langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Merancang desain awal HIKORI (Hitung Ikon Kediri)
- 2) Menentukan isi pengembangan HIKORI (Hitung Ikon Kediri), berdiskusi dengan guru KB PKK Baye terkait rencana kegiatan harian yang bertema "kebutuhanku"
- 3) Menentukan komposisi warna pada media
- 4) Menentukan gambar dan angka
- 5) Menentukan ukuran ikon (gambar ciri khas Kediri)
- 6) Penyajian materi ini tidak hanya tentang pengenalan bilangan sederhana 1 sampai 10 tetapi ditambah dengan pengenalan budaya lokal, dengan menggunakan gambar ciri khas Kediri dimana penelitian ini disesuaikan dengan tema sehingga apabila media ini digunakan tetap sesuai dengan tema pembelajaran. Materi yang dipilih sudah divalidasi dan disetujui oleh ahli materi dan sesuai untuk diajarkan di Kelompok Bermain.
- 7) Menentukan desain media permainan yang bermanfaat berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri). Dengan papan, angka 1 sampai 10 yang dapat dilepas pasang, juga gambar ciri khas Kediri yang dapat dilepas pasang juga.

- 8) Menentukan bahan apa yang digunakan dalam pembuatan produk dan juga penggunaan
- 9) Mulai membuat media permainan edukatif HIKORI (Hitung Ikon Kediri)

#### 4. Validasi Produk

Produk awal berupa HIKORI (Hitung Ikon Kediri) kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli media yang berjumlah empat orang dengan masing – masing Ahli Materi I dan Ahli Materi II, kemudian Ahli Media I dan Ahli Media II untuk mendapatkan validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yang apabila tidak sesuai maka akan direvisi.

##### a. Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

- 1) Data hasil penilaian Ahli Materi dijelaskan pada Tabel 1 di bawah ini

**Tabel 1** Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c-1)	V	Ket.
	I	II						
<b>Butir1</b>	5	5	4	4	8	8	1	VALID
<b>Butir2</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir3</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir4</b>	5	5	4	4	8	8	1	VALID
<b>Butir5</b>	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID
<b>Butir6</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir7</b>	5	4	4	3	7	8	0.875	VALID
<b>Butir8</b>	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID
<b>Butir9</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir10</b>	4	5	3	4	7	8	0.875	VALID

Setelah dilakukan validasi oleh materi maka selanjutnya hasil validasi dihitung menggunakan rumus aiken dari excel maka diperoleh hasil valid dari setiap butir dan dengan rata – rata nilai 0.85 dimana diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan keterangan valid atau bisa dikatakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini layak dengan sedikit revisi.

- 2) Data Hasil Penilaian Ahli Media

Data Hasil Penilaian Media dijelaskan pada Tabel 2 di bawah ini

**Tabel 2.** Data Hasil Penilaian Ahli Media

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
<b>Butir1</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir2</b>	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
<b>Butir3</b>	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID
<b>Butir4</b>	3	3	2	2	4	8	0.5	VALID

Butir	Penilai		S1	S2	SIGMA S	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
<b>Butir5</b>	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
<b>Butir6</b>	3	4	2	3	5	8	0.625	VALID
<b>Butir7</b>	4	4	3	3	6	8	0.75	VALID
<b>Butir8</b>	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID
<b>Butir9</b>	4	3	3	2	5	8	0.625	VALID
<b>Butir10</b>	5	4	4	3	7	8	0.875	VALID
<b>Butir11</b>	3	3	2	2	4	8	0.5	VALID

Setelah dilakukan validasi oleh media maka selanjutnya hasil validasi dihitung menggunakan rumus aiken dari excel maka diperoleh hasil valid dari setiap butir dan dengan rata – rata nilai 0.65 dimana diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dengan keterangan valid atau bisa dikatakan media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) ini layak dengan sedikit revisi.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran sebagai pengganti buku, media dapat berupa film, video, slide dan juga alat permainan edukatif. Media pembelajaran adalah media yang paling efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Media juga merupakan alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam kelas maupun di luar kelas, media juga merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi dilingkungan siswa yang diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik saat belajar (Nurhafizah, 2018).

Dalam penelitian pengembangan ini berhasil mendapatkan produk yaitu HIKORI (Hitung Ikon Kediri) yang cukup layak digunakan pada anak usia dini 3 – 4 tahun di KB PKK Baye khususnya untuk membantu mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dengan memaskukkan unsur budaya lokal yaitu gambar ciri khas Kediri mengingat lokasi lembaga tersebut berada di Kediri. HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dibuat peneliti menggunakan papan yang dilapisi flannel, kemudian terdapat kolom di dalam papan tersebut untuk menempelkan angka dan gambar ciri khas Kediri.

Berdasarkan masukan dari para ahli media dan ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini, HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dapat dijadikan sebagai media untuk belajar mengenal bilangan sederhana 1 – 10 pada anak usia 3 – 4 tahun. Pemanfaatan unsur budaya lokal pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) dipandang sebagai hal yang positif oleh para validator tersebut dan sebaiknya memilih gambar – gambar ciri khas Kediri yang dipandang paling terkenal. Alat permainan edukatif berbasis budaya lokal dapat memperkenalkan budaya dan keunggulan di daerahnya. Selain itu, alat permainan edukatif berbasis budaya

lokal juga dapat menanamkan kecintaan anak terhadap budaya didaerahnya sebagai akar budaya bangsa (Euis Karwati, 2014).

Pemilihan ikon atau ciri khas bertema budaya lokal yang familiar dapat membuat anak lebih bersemangat saat menggunakan media, namun tidak jarang juga anak tidak tahu apa saja budaya lokal yang ada disekitar mereka. Sehingga ketika kemudian hari media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) digunakan dan terdapat anak yang belum mengenal gambar apa yang terdapat pada media HIKORI (Hitung Ikon Kediri), maka disini dapat diselikan bercerita mengenai gambar ciri khas Kediri. Cerita yang di sampaikan kepada anak harus mudah dicerna dan menarik serta bermanfaat dimana di dalam cerita tersebut mengandung nilai – nilai kehidupan (Rahmawati, 2012).

Bahan yang digunakan untuk media pada anak usia dini diharapkan awet dan aman bagi anak. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran perlu dipilih dengan tepat sehingga sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan peserta didik. Karena pertimbangan memilih media harus tepat sesuai kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak, ada faktor lain yang perlu dipertimbangkan seperti keamanan bahan, keawetan bahan, kejelasan ketika sudah menjadi media, dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan atau tidak (Badru Zaman, 2010).

Kelayakan produk diperoleh dari data penilaian responden dua ahli materi, dan dua ahli media. Validasi ahli materi dan juga ahli media mendapatkan hasil valid atau layak untuk digunakan. Pada tahap ini, ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) cukup layak digunakan dengan sedikit revisi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media HIKORI (Hitung Ikon Kediri) berbasis budaya lokal untuk mengenal bilangan sederhana 1 – 10 dapat digunakan pada kelompok bermain anak usia 3 – 4 tahun. Hal ini terbukti dari hasil penilaian dari para validator yang menunjukkan bahwa media ini layak (valid) digunakan untuk anak usia 3 – 4 tahun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di Tk. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(7).
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK*, 6(2), 45-54.
- Borg, W R & Gall, M D. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7. ed). New York: Logman Inc
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini+GUSLINDA&ots=3WDPeRSdIl&sig=gqn01i76M5BBkJ2ZCWFmcVVgLPa&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Media Pembelajaran Anak Usia Dini GUSLINDA&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini+GUSLINDA&ots=3WDPeRSdIl&sig=gqn01i76M5BBkJ2ZCWFmcVVgLPa&redir_esc=y#v=onepage&q=Media%20Pembelajaran%20Anak%20Usia%20Dini%20GUSLINDA&f=false)

- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLFsSKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0\\_S\\_abnQpYEKf4FJ8At0XT](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLFsSKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEKf4FJ8At0XT)
- Karwati, E. (2014). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1).
- Lestaringrum, A. (2015). Pemanfaatan media biji-bijian sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini. *Efektor*, 2(2).
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53.
- Rahmawati, Y. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Silvi Putri Anggraini. (2020). Pengaruh Media Card Table Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1-16. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35839>
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.