JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

PENGEMBANGAN MEDIA *THREAD AND COUNT* BERBAHAN DASAR RAMBUT JAGUNG UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN PENGENALAN BILANGAN

Annisa Ayu Sarah Shafura[1], Dwi Nurhayati Adhani[2]
Universitas Trunojoyo Madura[12]
*Email: annisashfr.ayu@gmail.com[1], dwi.adhani@trunojoyo.ac.id[2]

Abstrak
Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam pengenalan bilangan yang masih kurang. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa benda nyata yang beragam serta kurangnya pemanfaatan bahan alam sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbahan dasar alam, yaitu rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang tahapan penelitiannya berpedoman pada Borg and Gall dengan penyederhanaan menjadi enam tahapan. Tahapan-tahapan penelitian pengembangan ini, di antaranya (1) pengumpulan data awal, (2) pengembangan produk, (3) validasi kelayakan produk, (4) revisi produk, (5) uji coba kelayakan produk, (6) analisis data. Penelitian ini dilaksanakan di lembaga X Kabupaten Bangkalan dengan subjek penelitian sebanyak 30 anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung menunjukkan bahwa anak mampu menggunakan media ini sesuai dengan poin-poin capaian pengenalan bilangan anak usia 4-5 tahun. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dinyatakan layak untuk digunakan dalam menstimulus kemampuan pengenalan bilangan.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengenalan Bilangan, *Thread And Count*, Rambut Jagung

Abstract
The problem in this study is that children's ability in number recognition is still lacking. This is due to the lack of use of learning media in the form of diverse real objects and the lack of utilization of natural materials as learning media. This study was conducted with the aim of developing learning media made from nature, namely corn hair to stimulate children's number recognition skills. This research is a development research whose research stages are guided by Borg and Gall with simplification into six stages. The stages of this development research include (1) initial data collection, (2) product development, (3) product feasibility validation, (4) product revision, (5) product feasibility trial, (6) data analysis. This research was conducted at institution X Bangkalan Regency with research subjects as many as 30 children in group A with an age range of 4-5 years. The results obtained from research on the development of Thread and Count learning media made from corn hair show that children are able to use this media in accordance with the points of number recognition achievement for children aged 4-5 years. So it can be concluded that the corn hair-based Thread and Count learning media is declared feasible to use in stimulating number recognition skills.
Keywords: learning media, number recognition, Thread and Count, corn hair.

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

PENDAHULUAN

Pendidikan penting diberikan kepada anak sejak usia dini. Jenjang pendidikan yang dapat diberikan kepada anak usia dini adalah PAUD yang merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pentingnya stimulus pada anak usia dini (Amelia et al., 2023; Oktasya et al., 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini baik diberikan kepada anak karena dalam jenjang pendidikan ini aspek-aspek perkembangan anak akan distimulus secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan, yaitu aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif distimulus dalam PAUD karena menurut (Abidah & Purwanti, 2024; Anggraini, D. A, dkk, 2023Purwanti & Huljanah, 2023; Zega & Suprihati, 2021) kemampuan kognitif penting untuk dikembangkan sebab mencakup keterampilan anak secara progresif, seperti logika, memori, dan perhatian untuk memproses informasi, belajar menilai, menganalisis, mengingat, membandingkan, dan memahami sebab-akibat.

Indikator yang ingin dicapai dalam aspek perkembangan kognitif anak untuk rentang usia 4-5 tahun salah satunya, yaitu pengenalan bilangan. Pada tahap ini pengenalan bilangan baiknya dikenalkan kepada anak dengan menggunakan benda nyata. Berdasarkan pendapat Sari, A, H (2018) anak akan memperoleh pengalaman nyata dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya jika dalam proses pembelajaran menggunakan benda-benda nyata.

Penggunaan benda nyata sebagai media pembelajaran dapat mempermudah anak dalam menerima dan memahami pengenalan bilangan yang disampaikan oleh pendidik (Azhara, D.,2023; Diningsih, L. P.,2024; Hafidzah, N., 2024; Indah, I., dkk, 2023; Yuwinda, E.dkk, 2023). Alih-alih menggunakan media visual hanya berupa gambar dan foto, media visual berupa benda nyata akan lebih baik. Bentuk kegiatan ini dapat dilakukan oleh pendidik dalam bentuk upaya menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak.

Alasan pengenalan bilangan penting diberikan sejak usia dini karena PISA (*Programme for International Student Assesment*) menunjukkan kemampuan peserta didik Indonesia yang masih rendah dalam bidang matematika, yang mana menunjukkan penurunan poin dari 386 pada tahun 2015 dan 379 pada tahun 2018 (OECD, 2023). Permasalahan lain juga peneliti temui pada lembaga X di Kabupaten Bangkalan berupa anak yang masih kebingungan dalam menunjuk lambang bilangan yang diminta oleh pendidik. Anak hanya menunjuk lambang bilangan secara acak tanpa mengetahui lambang bilangan yang benar.

Permasalahan ini diakibatkan karena anak sudah hafal mengenai cara penggunaan media-media pembelajaran yang ada di kelas. Anak tidak mengenal dan mengingat lambang bilangan dengan baik, melainkan sudah hafal dengan cara penggunaan media yang ada. Bentuk media yang digunakan berupa gambar di dinding kelas, Lembar Kerja Anak, buku tulis, dan media cetak lain yang bukan merupakan benda nyata. Sedangkan untuk tahap perkembangan anak dengan rentang usia 4-5 tahun akan lebih mudah jika

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

mengenal bilangan menggunakan benda nyata.

Pada saat pelaksanaan penelitian, peneliti juga masih kesulitan untuk menemui bahan-bahan alam yang digunakan untuk media pembelajaran. Bahan-bahan alam yang biasa digunakan oleh pendidik bertujuan untuk menstimulus aspek perkembangan yang lain, seperti aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan motorik halus. Sedangkan untuk menstimulus aspek perkembangan kognitif masih sulit ditemui.

Oleh karena permasalahan mengenai kemampuan pengenalan bilangan anak yang masih kurang dan penggunaan media pembelajaran yang berupa benda nyata dan berbahan dasar alam masih sulit ditemui, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak. Media pembelajaran ini bernama *Thread and Count* berdasarkan dari arti dari kata-kata yang ada pada nama media, yaitu *Thread* dan *Count. Thread* berarti tali atau utas yang terdapat pada bagian media, serta *Count* yang berarti berhitung yang berasal dari kegiatan yang dapat dilakukan dari media yang dikembangkan.

Bentuk media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung berupa media visual berbentuk benda nyata. bagian-bagian dari media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung, terdiri dari sepuluh papan bilangan yang terdapat satu bilangan pada masing-masing papan dari 1-10. Terdapat tali pada bagian bawah papan untuk memasukkan manik-manik sejumlah bilangan yang tertera pada papan bilangan. Serta manik-manik yang semuanya terbuat dari rambut jagung.

Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dapat digunakan pendidik pada semua topik/tema pembelajaran dan juga dapat digunakan pada jurnal pagi bermain pilihan. Selain untuk menstimulus aspek perkembangan kognitif anak, media ini juga dapat menstimulus aspek perkembangan motorik halus dari kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dari media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung.

Berdasarkan penjelasan yang sudah peneliti paparkan, permasalahan tersebut yang melatarbelakangi pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan untuk memebuhi kebutuhan media pembelajaran anak usia 4-5 tahun untuk mestimulus kemampuan pengenalan bilangan. Maka dilaksanakanlah penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Thread and Count* Berbahan Dasar Rambut Jagung Untuk Menstimulus Kemampuan Pengenalan Bilangan".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Berpedoman pada tahapan penelitian Borg and Gall (dalam Maydiantoro, 2021) yang disederhakan menjadi enam tahapan, di antaranya (1) Pengumpulan data awal yang dilakukan untuk menemui permasalahan yang akan diteliti, dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara kepada pendidik; (2) Pengembangan produk dengan tahap awal mendesain media yang dikembangkan, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media, dan membuat media hingga layak digunakan untuk anak usia dini; (3) Validasi kelayakan produk untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada anak; (4) Revisi produk berdasarkan masukan dari

ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

validator; (5) Uji coba kelayakan produk kepada subjek penelitian; dan (6) Analisis data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga PAUD X di Kabupaten Bangkalan. Subjek dari penelitian ini adalah 30 anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun. Data dikumpulkan dengan melakukan pengamatan dan observasi secara langsung, serta menggunakan lembar penilaian untuk mengetahui capaian anak dari penggunaan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk melihat kelayakan produk dalam menstimulus kemampuan pengenalan bilangan.

Indikator capaian untuk pengenalan bilangan anak berpedoman pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dan menurut Ahmad Susanto (dalam Rahman dan Fuadatun, 2017). Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan diukur dari persentase kelayakan menurut Arikunto yang menunjukkan media pembelajaran layak jika memperoleh persentase sebesar 61-80% dan sangat layak jika memperoleh persentase 81-100% (dalam Maula, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung melalui enam tahapan pengembangan Borg and Gall, di antaranya:

1. Pengumpulan Data Awal

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pra penelitian untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang sedang terjadi di PAUD X. tahapan ini dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2023 sampai 4 Agustus 2023. Pada tahap ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada pendidik. Maka ditemuilah suatu masalah berupa kemampuan anak yang masih kurang dalam pengenalan bilangan.

Penyebab hal ini terjadi karena anak sudah hafal mengenai cara penggunaan media-media pembelajaran yang ada di kelas. Penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran untuk pengenalan bilangan juga masih sulit ditemui. Oleh karena permasalahan ini maka peneliti mengembangkan media pembalajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk memenuhi kebutuhan anak dalam menstimulus kemampuan pengenalan bilangan.

2. Pengembangan Produk

Pada tahap ini dikembangkanlah media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dari proses perencanaan sampai terbentuk produk akhir. Tahapan ini dilaksanakan sejak tanggal 5 Agustus 2023 sampai 20 Agustus 2023. Sebelum mengembangkan media peneliti terlebih dahulu merumuskan tujuan dari pengembangan media, yaitu untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak dengan menggunakan benda nyata, sehingga anak dapat mengenal simbol bilangan serta kuantitas dari suatu bilangan.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan bahan dasar pembuatan media yang berasal dari bahan alam rambut jagung. Hal ini digunakan selain karena pada tahap pra penelitian peneliti kesulitan menemui media pembelajaran berbahan dasar alam untuk pengenalan bilangan, peneliti juga ingin mengenalkan salah satu potensi Kabupaten Bangkalan, yaitu jagung kepada anak melalui media pembelajaran ini. Selanjutnya peneliti membuat *prototype* media dan mengembangkan media.

3. Validasi Kelayakan Produk

Kelayakan media yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari Universitas Trunojoyo Madura sebeleum diujicobakan kepada

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Tahapan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 sampai 15 Agustus 2023.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 83,33% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 89,29% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan revisi pada kemasan media.

4. Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh pada tahapan sebelumnya, maka peneliti melakukan revisi pada kemasan media sebelum melaksanakan uji coba. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2023 sampai 16 Agustus 2023. Bentuk revisi yang diberikan berupa saran untuk memberikan sekat pada kotak penyimpanan media untuk manik-manik dan untuk menempelkan *barcode* yang berisi cara penggunaan media pada bagian luar kemasan.

Berdasarkan saran tersebut peneliti mengimplementasikannya dengan menyediakan kotak khusus untuk setiap warna manik-manik, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dengan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung. Sedangkan untuk saran yang kedua peneliti mengimplementasikannya dengan memberikan cara penggunaan media secara tertulis pada bagian luar dan dalam kemasan untuk mempermudah pendidik sehingga pendidik tidak harus menggunakan telepon genggam.

5. Uji Coba Kelayakan Produk

Setelah media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi sangat layak dari ahli materi dan ahli media, serta peneliti telah melakukan revisi selanjutnya dilaksanakanlah uji coba kelayak produk. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023 sampai 29 Agustus 2023. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon anak terhadap media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang dikembangkan oleh pendidik.

Subjek penelitian pengembangan ini adalah 30 anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun. Indikator yang digunakan salam penilaian, di antaranya (1) Anak mampu membilang sampai sepuluh; (2) Anak mampu menyebutkan urutan bilangan; (3) Anak mampu membuat urutan bilangan dari 1-10; (4) Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda; (5) Anak mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya; (6) Anak mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang tidak sama jumlahnya; dan (7) Anak mampu membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang lebih banyak serta lebih sedikit. Skor yang dapat diberikan pada setiap indikator penilaian ini dari skor 1-4.

Setelah data pemerolehan skor anak didapat, selanjutnya masuk pada tahap perhitungan persentase kelayakan. Hasil pemeroleh skor anak dapat dilihat pada tabel 1. Pemerolehan Skor Anak.

Tabel 1. Pemerolehan Skor Anak

Pilihan jawaban	*Nilai Skala*	*Jumlah Responden yang Menjawab*	*Proses Perhitungan*	*Jumlah Skor*
Kurang	1	0	1 × 0	0
Cukup	2	9	2 × 9	18
Baik	3	94	3 × 94	282
Sangat Baik	4	107	4 × 107	428

Perhitungan Kelayakan

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\textit{skor total penelitian}}{\textit{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{728}{840} \times 100\%$$

$$= 86,67\%$$

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 2, Tahun 2026, Halaman: 1-9

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel dengan pemerolehan persentase sebesar 86,67% menunjukkan hasil yang termasuk pada kategori sangat layak.

6. Analisis Data

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari ahli mater, ahli media, dan sasaran uji coba, maka diperolehlah data penilaian hasil pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 1 September 2023 sampai 20 September 2023. Data penilaian yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2. Data Penilaian Pengembangan Media.

Tabel 2. Data Penilaian Pengembangan Media

No.	*Penilai*	*Skor Total Penelitian*	*Skor Maksimal*	*Persentase*	*Kategori*
1.	Ahli Materi	30	36	83,33%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	25	28	89,29%	Sangat Layak
3.	Sasaran Uji Coba	728	840	86,67%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan sasaran uji coba memperoleh persentase kelayakan yang termasuk pada kategori sangat layak berdasarkan skala persentase menurut Arikunto (dalam Maula, 2019).

Melalui tahapan yang sudah dilaksanakan seperti yang sudah dijabarkan di atas, maka terciptalah sebuah media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung. Fungsi dari media pembelajaran menurut Kristanto (2016) yang dapat dicapai dari media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung, di antaranya fungsi edukatif, sosial, dan ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan menggunakan media ini akan memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak, mengembangkan pemahaman anak dengan secara langsung menyentuh dan menunjukkan kuantitas suatu bilangan. Serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien.

Pengenalan bilangan penting diberikan kepada anak sebagai bekal untuk kehidupan sehari-hari anak dan dalam menempuh pembelajaran matematika di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selarasa dengan pendapat Novikasari (2016) bahwasannya matematika penting diberikan sejak PAUD sebagai bekal menghadapi lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari. Maka pendidik hendaknya memberikan pengenalan bilangan anak dengan kegiatan-kegiatan yang bermakna.

Dalam proses penelitian dan hasil yang didapatkan menunjukkan respon baik dari anak. Anak antusias dalam menggunakan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung, serta juga dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian pengenalan bilangan. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang berupa benda nyata akan mempermudah pendidik dalam penyampaian materi dan mempermudah anak dalam mengingat serta menerima materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari et al (2018) yang menyatakan bahwa benda nyata memberikan pengalaman secara nyata dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Bentuk media yang sederhana, ringan, bahan yang digunakan mudah ditemui, aman, dan awet membuat media ini mudah dibawa ke mana saja. Media yang timbul juga bisa menjadi pijakan awal anak untuk mengenal simbol bilangan sebelum menuliskannya. Bahan dasar pembuatan dari rambut jagung membuat media ini membutuhkan perlakuan khusus dengan memberikan jel silika supaya tidak lembab dan tumbuh jamur. Sejalan dengan kajian yang menemukan bahwa entingnya menciptakan pembelajaran yang bermakna

dan konkret di PAUD (Leluni, E., dkk, 2024; Wahdati, S.,dkk, 2023).

Implikasi penggunaan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak karena anak dapat melihat dan merasakannya langsung untuk mengetahui kuantitas dan penulisan lambang bilangan. Selain menstimulus aspek perkembangan kognitif anak, media ini juga dapat menstimulus aspek perkembangan motorik halus anak. Penggunaan rambut jagung sebagai bahan dasar pembuatan media merupakan bentuk inovasi yang peneliti berikan sebagai bentuk pemanfaatan dan pengenalan salah satu potensi dari Kabupaten Bangkalan. Hal ini sejalan temuan kajian yang menemukan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya merumuskan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih positif, kolaboratif, dan berorientasi masa depan peserta didik (Muthoharoh dkk., 2024; Sari dkk., 2023). Sejalan dengan kajian yang menyimpulkan bahwa pentingnya inovasi guru dalam pembelajaran (Hartini et al., 2023; Khairunnisa et al., 2024; Widayati et al., 2024). Kemudian Triantoro, R. P, dkk (2024) pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad 21 anak usia dini berbasis konkret atau benda nyata.

SIMPULAN

Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung merupakan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung merupakan media untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Bagian-bagian dari media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung, yaitu sepuluh papan bilangan yang masing-masing papannya terdapat satu bilangan dari 1-10, terdapat tali pada bagian bawah papan bilangan, dan manik-manik yang dapat dimasukkan pada tali sejumlah bilangan yang tertera pada papan bilangan.

Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dikatakan layak untuk diterapkan kepada anak usia 4-5 tahun untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan karena telah memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media, dan sasaran uji coba dengan persentase kelayakan yang termasuk pada kategori sangat layak. Hasil tersebut sebesar 83,33% dari validasi ahli materi, 89,29% dari hasil validasi ahli media, dan 86,67% dari hasil uji coba kepada sasaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung layak untuk digunakan.

Saran yang dapat peneliti berikan kepada peneliti selanjutnya, yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran dari bahan dasar alam lain untuk aspek perkembangan yang lainnya, dapat mengembangkan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung lebih lanjut untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas dan inovatif, dan dapat memperbaiki kelemahan yang ada pada media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada pendidik adalah agar dapat memanfaatkan benda di lingkungan sekitar anak secara optimal untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan, maupun aspek perkembangan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abidah, N., & Purwanti, R. (2024). *Meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak*

menggunakan Project Based Learning dan media loose part. Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini, 5(2), 57–67

Amelia, R., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *Mengembangkan aspek kognitif anak menggunakan model Problem Based Learning, Explicit Instruction dan media Magic Box*. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 1439–1447.

Anggraini, D. A., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2023). *Improving cognitive abilities using Problem Based Learning model and smart box media*. E-CHIEF Journal, 5(1), 23–35.

Azhara, D., & Purwanti, R. (2023). *Mengembangkan motorik halus menggunakan model PJBL, demonstrasi dan media flanel*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1(3), 164–171.

Diningsih, L. P., & Purwanti, R. (2024). *Mengembangkan sosial-emosional menggunakan Project Based Learning, demonstrasi, media barang bekas*. PeTeKa, 8(3), 1157–1170.

Hafidzah, N., & Purwanti, R. (2024). *Mengembangkan motorik halus anak menggunakan Project Based Learning dan media kertas kokoru*. Journal Educational Research and Development, 1(4), 493–502.

Hartini, L., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *Pengaruh kondisi internal sekolah dan dukungan eksternal terhadap inovasi pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Al Amin Banjarmasin*. Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, 9(1), 159–166.

Indah, I., & Purwanti, R. (2023). *Meningkatkan kreativitas anak menggunakan model explicit instruction dan media bahan alam*. Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini, 2(3), 31–41.

Khairunnisa, K., Zuhairiah, A. R., Indrasari, W., Apriani, T., Rahmaniah, R., et al. (2024). *Motivasi nonmaterial kepala sekolah dan praktik kolaboratif guru: Studi kualitatif di SDS Tunas Cahaya*. Jurnal Serasi, 24(1), 31–53.

Kardina, T., Saputra, R. A., Suriansyah, A., et al. (2024). *Strategi kepala sekolah dalam menganalisis lingkungan internal dan eksternal sekolah berbasis analisis SWOT di SDN Sungai Pinang Baru 1*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 6(1), 95–103.

Kemendikbud, R. I. (2014). Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. *Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Masyarakat*.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Surabaya: Bintang Surabaya*.

Leluni, E., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). *Kepemimpinan responsif dan kolaboratif untuk pemenuhan kebutuhan anak dan orang tua dalam pembelajaran PAUD berbasis digital*. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 16(10), 21–30.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).

Maula, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Desain Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *11*(1), 1595-1603.

Muthoharoh, T., Rindi, M., Lyana, S., Kardina, T., Saputra, R. A., Suriansyah, A., et al. (2024). *Strategi kepala sekolah dalam*

menganalisis lingkungan internal dan eksternal sekolah berbasis analisis SWOT di SDN Sungai Pinang Baru 1. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 6(1), 95–103.

Novikasari, I. (2016). Matematika Dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *2*(1), 1-16.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Mathematics Performance* (PISA). Diakses dari https://data.oecd.org/pisa/mathematicsperformance-pisa.htm

Oktasya, V. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *Meningkatkan kemampuan motorik halus anak menggunakan Project Based Learning (PjBL), Direct Instruction dan media kain blacu*. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 1385–1395.

Purwanti, R., & Huljannah, M. (2023). *Improving children's cognitive using talking stick model and flanelboard media*. E-Chief Journal, 1(2), 35–42.

Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, *1*(1), 118-128.

Sari, L. Y., Adnan, M. F., & Hadiyanto, H. (2018). Enhancing Students' Active Involvement, Motivation and Learning Outcomes on Mathematical Problem Using Problem-Based Learning. *International Journal of Educational Dynamics*, *1*(1), 309-316.

Sari, A. M., Azizah, W. N., Fitriadi, M.,Irma, I., Aprianti, R., Suriansyah, A., et al. (2023). *Implementation of SOAR analysis in school development at SDN Pelambuan 4 Banjarmasin*. Practice of The Science of Teaching Journal, 5(1).

Triantoro, R. P., Mawardi, M. F., Arnafama, P. M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). *Kebijakan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0: Analisis literatur terhadap integrasi teknologi dalam kurikulum*. Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia, 4(1), 81–95.

Widayati, P. N., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2024). *The role of strategic management in strengthening students' character and digital literacy*. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 15(2), 158–165.

Wahdati, S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *The leader who touches souls: Creating a positive culture and meaningful learning in early childhood education*. E-CHIEF Journal, 5(2), 8–16.

Yuwinda, E., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *Mengembangkan aktivitas dan aspek motorik halus menggunakan model Project Based Learning, Direct Instruction dan media bahan alam pada anak usia dini*. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 1329–1338.

Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, *3*(1), 17-24.