

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BHETO LEKE HITUNG ASPEK KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ST.THERESIA MANGULEWA

Kristina Tona¹, Efrida Ita², Marsianus Meka³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

¹⁾tonachris780@gmail.com ²⁾evoletelvo1@gmail.com ³⁾marsianus006mek@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan alat permainan edukatif Bheto Leke hitung aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 Tahun di TK St.theresia Mangulewa 2) mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Bheto Leke hitung aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK St. Theresia Mangulewa jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata dilapangan. Prosedur yang dilakukan model ADDIE ada lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) and *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan alat permainan edukatif bheto leke hitung untuk pengenalan konsep penjumlahan abak usia 5-6 tahun di TK St. Theresia mangulewa. Hasil penelitian menunjukan hasil sangat valid dan layak untuk di gunakan dengan rician:1) ahli materi 86,66% sangat valid,2) ahli media 88,57% sangat valid 3) ahli desain 85,33% valid 4) uji coba kelompok kecil 100% sangat valid 5) uji coba perorangan 100% sangat valid.

Abstract

This study aims to 1) developman educational game tool for calculating bheto leke counting cognitive aspects of symbolic thinking in children aged 5-6 years Tk St.Theresia Mangulewa kindergarten 2) find out the feasibility of the bheto leke counting educational game tool for the cognitive aspects of symbolic thinking in children aged 5-6 years Tk St.Theresia Mangulewa kindergarten.this type of research is development study and uses the ADDIE model.Development research is more directed at effort to produce certain products and then test their effectiveness so that they are ready for real use in the field. The procedure carried out by thes five stage, namely: Analysis, design, development, trial, evaluation. The product producer in this research is the development of an educational game tool bheto leke caonting for introducing the concept of addition for children aged 56 years at Tk St.Theresia Mangulewa. The research results show that the results are very valid and suitable for use with the details:1) material experts 86,66% very valid,2) media experts 88,57% very valid,3) design expert 85,33% valid,4) small group trial 100% very valid,5)individual trial 100% very valid.

Sejarah Artikel

Diterima: 11 Desember 2023

Direview: 5 November 2024

Disetujui: 29 November 2024

Kata Kunci:

Media Bheto Leke, Kognitif, Berpikir Simbolik

Article History

Received: December 11, 2023

Reviewed: November 5, 2024

Published: November 29, 2024

Keywords:

Bheto Leke Media, Cognitive, Symbolic Thinking

*Penulis Koresponding: Kristina Tona (tonachris780@gmail.com)

PENDAHULUAN

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, kemampuan kognitif anak mencakup tiga bagian yaitu: (a) belajar dan pemecahan masalah: (1) menunjukkan aktivitas yang eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahakan), (2) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, (3) menerapkan pengetahuan dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (pengalaman dalam konteks yang baru, (4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan), (b) berfikir logis: (1) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ ter, (2) menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (ayo kita bermain pura-pura seperti burung), (3) menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, (4) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), (5) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), (6) mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, (7) mengenal pola ABCD-ABCD, (8) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan (c) berfikir simbolik: (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (4) mengenal berbagai macam huruf konsonan, (5) mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Standar Nasional PAUD, 2017)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK St. Theresia Mangulewa menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum berkembang dengan baik, dimana kelemahan kemampuan kognitif anak terlihat pada saat anak tidak mampu menyebutkan atau mengulangi kembali materi yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran, kemudian kemampuan kognitif anak juga nampak pada saat anak tidak mampu memecahkan masalah sederhana pada saat kegiatan bermain misalnya menyusun balok sampai tahap akhir. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa kemampuan anak usia dini yang masih belum menunjukkan perkembangan kognitif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Ada 18 orang anak di Tk St. Theresia Mangulewa yakni ditemukan bahwa 8 orang anak aspek perkembangan kognitif anak belum berkembang yakni terlihat dari anak masih belum mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran. Hal ini dikarenakan belum tersedianya media-media yang menarik yang mendukung kemampuan kognitif anak. Kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya

dengan aktivitas menghitung atau menjumlahkan (Samsurijjal, 2022). Hal ini mampu meningkatkan kepekaan dan anak untuk mengamati pola- pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis (Maduratih & Sari, 2024). Pengenalan konsep bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir (Igo dkk, 2024). Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pada anak dalam hal berhitung. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan kondisi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun Tk St. Theresia Mangulewa. Berdasarkan hasil dari identifikasi guru pada siswa, teridentifikasi dari 12 siswa terdapat 4 anak kesulitan dalam berhitung hal itu teridentifikasi dari faktor siswa yaitu Anak kurang konsentrasi, Anak masih bingung dalam menuliskan lambang bilangan.

Solusi yang peneliti temukan untuk mengatasi masalah di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak akan belajar dengan mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif (Qondias dkk, 2024). Dengan menggunakan alat permainan edukatif bheto leke hitung dapat menarik perhatian anak untuk belajar dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Melalui media yang dikembangkan ini juga dapat membantu dan mendukung proses pembelajaran anak di TK agar lebih baik, menarik dan jelas, (2) Mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, (3) Memberikan kesempatan kepada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan (Kurniati, 2016).

Alat permainan edukatif bheto lheke hitung adalah bheto berbentuk bulat berongga dari ujung ke ujung dan merupakan alat permainan indoor yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan bersifat konstruktif serta dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya (Rusli dkk, 2022). Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitas. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan baru menggunakan alat permainan edukatif bheto leke hitung. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar sehingga anak menjadi termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Haris, 2016).

Alat permainan edukatif bheto leke hitung memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreativitasnya sebagai kesempatan untuk merasakan bertindak imajinatif yang berhubungan dengan perkembangan kreativitas. Dalam konteks pendidikan, alat permainan edukatif tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, anak-anak dapat belajar berbagai keterampilan dan nilai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Hasanah, 2017).

Pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional juga dapat mendukung pelestarian budaya lokal. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan tradisional, mereka tidak hanya belajar tentang nilai-nilai budaya, tetapi juga menjadi bagian dari upaya melestarikan warisan budaya yang hampir punah (Mariawati, 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas budaya (Sutini, 2018).

Selain itu, alat permainan edukatif tradisional dapat digunakan untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gawai. Dengan menyediakan alternatif yang menarik dan mendidik, anak-anak dapat diajak untuk lebih aktif secara fisik dan sosial (Marcheta & Kareem, 2023). Hal ini sangat penting untuk mengatasi berbagai dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti kurangnya aktivitas fisik, gangguan pola tidur, dan berkurangnya kemampuan berinteraksi secara langsung (Romlah, 2017).

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut. 1) Mengetahui desain media edukatif bheto leke hitung untuk pengenalan konsep penjumlahan pada anak usia 5-6 tahun di Tk St. Theresia Mangulewa. 2) Mengetahui kelayakan media edukatif bheto leke hitung untuk pengenalan konsep penjumlahan pada anak usia 5-6 tahun di Tk St. Theresia Mangulewa. Sebagai pemecahan masalah yang dikembangkan, media bheto leke hitung sangat penting untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran AUD, karena melalui media ini, anak dapat bermain sambil belajar mengenal angka, bentuk dan warna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan alat permainan edukatif bheto leke hitung aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK St. Theresia Mangulewa. 2) mengetahui kelayakan alat permainan edukatif bheto leke hitung aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK St. Theresia Mangulewa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan model *ADDIE* (Reiser & Molenda, 2010). Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Prosedur yang dilakukan model *ADDIE* ada lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) and *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan alat permainan edukatif bheto leke hitung untuk pengenalan konsep penjumlahan anak usia 5-6 tahun di Tk St. Theresia Mangulewa. Subyek yang diuji dalam penelitian ini yaitu uji coba perorangan 1 anak, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5-6 orang anak. Yang menjadi obyeknya adalah anak Tk St. Theresia Mangulewa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli. Data yang diperoleh kemudian

dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Produk berupa alat permainan edukatif bheto leke hitung yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria valid.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode observasi.

Observasi adalah dasar utama dalam semua ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini peneliti dapat mempelajari perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Dalam observasi ini peneliti melakukan uji coba awal dan uji coba kelompok kecil.

2. Metode wawancara

Metode wawancara adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui.

3. Metode dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang foto kegiatan anak yang memperoleh data data tertulis tentang foto kegiatan anak yang merupakan perlengkapan bahwa kegiatan yang telah direncanakan atau telah dilaksanakan berupa media pembelajaran bheto leke hitung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan terdapat tiga pokok yang akan dijabarkan yaitu 1) deskripsi data penelitian 2) analisis data 3) pembahasan produk pengembangan. Semuanya dijelaskan secara berurutan berdasarkan temuan uji coba dan umpan balik dari para ahli serta uji coba pengguna produk.

Penyajian Data Draf 1 Pengembangan

Penyajian data draf 1 terdiri dari uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penilaian untuk ahli materi diserahkan pada tanggal 29 Agustus 2023 dan instrumen penilaian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 28 Agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi media pembelajaran bheto leke hitung dilakukan oleh guru pamong di TK St. Theresia Mangulewa atas nama ibu Helena Ule, S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PLS dan sudah +17 tahun berkarya sebagai guru di TK St Theresia

Mangulewa dan Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd adalah ahli media sekaligus ahli desain yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat, beliau menjabat sebagai dosen dan ketua sekolah di STKIP Citra Bakti.

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media, uji ahli desain dan instrumen uji ahli materi data yang disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Isi/Materi

Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi untuk memperbaiki kompetensi dasar, indikator penilaian serta materi pembelajaran. Sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan, maka penilaian memperbaiki kompetensi dasar indikator penilaian dan materi pembelajaran yang akan digunakan di kelas instrumen ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Indikator indikator penilaian yang tercantum di dalamnya sesuai untuk menilai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Media

Instrumen yang digunakan oleh ahli media untuk memvalidasi media yang dikembangkan yaitu media *bheto leke hitung*. Produk yang dikembangkan terlebih dahulu diberi konsultasi kepada pembimbing 1 dan pembimbing II. Setelah dari pembimbing dilaksanakan ke ahli media agar bisa mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk penelitian. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana M.Pd pada tanggal 17 Agustus 2023 bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari ahli media maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media *bheto leke hitung*

Draf II Pengembangan

Instrumen yang diberikan kepada ahli desain untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Ahli desain akan memberikan penilaian kepada media atau RPPH yang sudah dibuat. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli desain untuk produk yang dikembangkan beliau menyatakan bahwa pengembangan media dan RPPH yang dibuat bisa digunakan. Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba dengan ahli desain, maka selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian pada media *bheto leke hitung*.

Draf III Pengembangan Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Uji Coba Perseorangan Uji Coba Perseorangan

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan, sehingga peneliti dapat mengetahui identifikasi masalah pada produk yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 9 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimal 39, memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 39 dengan presentase 86,6% dan termasuk pada kriteria “sangat valid” atau nilai yang didapatkan dapat dikatakan memuaskan. Dari hasil penilaian ini media permainan *bheto leke hitung* sangat layak untuk di uji cobakan.

Berikut ini beberapa indikator yang dinilai oleh ahli materi beserta dengan skor yang dinilai, indikator 1) Materi relevan dengan tujuan pembelajaran, berdasarkan penilaian dari ahli materi indikator ini berada pada skor “sangat valid”, indikator 2) Kelengkapan materi relevan dengan kemampuan anak, berdasarkan nilai dari ahli, indikator ini berada pada kategori “valid”, indikator 3) Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan nilai dari ahli indikator ini berada pada kategori “valid”, 4) Materi penilaian sesuai dengan kehidupan anak sehari-hari. Berdasarkan penilaian dari para ahli materi, indikator ini dikategorikan “sangat valid” 5) Kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi pada indikator ini dikategorikan “sangat valid”, 6) Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Berdasarkan penilaian dari ahli, indikator ini dikategorikan “sangat valid”, 7) Materi mampu merangsang interaksi dengan anak. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli, indikator ini dikategorikan “valid” 8) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di TK. Berdasarkan penilaian yang didapatkan indikator ini berada pada kategori “valid”. Adapun beberapa kelengkapan ahli materi diantaranya adalah KI, KD, Indikator, Tujuan. Kelengkapan ini harus ada hubungannya dengan materi pembelajaran yang dijelaskan berdasarkan Tema dan Sub Tema.

Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Adapun beberapa indikator yang dinilai dari ahli media pembelajaran beserta skornya masing-masing yaitu 1) keawetan dan ketahanan media *bheto leke hitung*. Berdasarkan penilaian dari ahli indikator ini berada pada kategori baik, 2) kemenarikan bentuk yang digunakan pada media *bheto leke hitung* dapat menarik perhatian anak. Penilaiannya berada pada kategori baik, 3) Kesesuaian media *bheto leke hitung* pada segi kepraktisan Berdasarkan penilaian indikator ini berada pada kategori cukup baik, 4) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Penilaian untuk indikator ini berada pada kategori baik, 5) warna yang digunakan pada media *bheto leke hitung*. Penilaian untuk indikator ini berada pada kategori baik atau valid. 6) kejelasan warna media *bheto leke hitung*. Penilaian untuk indikator ini berada pada kategori baik. 7) ketersediaan panduan penggunaan media. Berdasarkan penjelasan diatas adapun beberapa masukan dari ahli media yaitu: Warna yang digunakan pada media permainan *bheto leke hitung* harus dapat menarik perhatian anak. Artinya warna dalam media *bheto leke hitung* harus bisa mengembangkan semangat anak, agar dalam media *bheto leke hitung* harus bisa mengembangkan semangat anak, agar anak tidak akan

merasa jenuh atau membosankan selama proses belajar mengajar berlangsung, *bheto leke hitung* yang dibuat harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, media *bheto leke hitung* yang dibuat harus kuat dan bertahan lama. Misalnya media *bheto leke hitung* yang dibuat tidak gampang rusak, Media yang dikembangkan harus bagus dan harus kreatif sendiri.

Draf II Pengembangan

Berikut ini beberapa indikator dalam instrumen berupa skor yang didapatkan yaitu 1) Kelengkapan elemen dengan RPPH. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli media indikator ini berada pada kategori sangat valid. 2) Ketepatan memilih KI dan KD terkait dengan media yang di kembangkan, indikator penilaian berada pada kategori baik atau valid, 3) Ketepatan mengembangkan atau merumuskan Indikator pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang didapatkan skor ini berada pada kategori baik. 4) Kesesuaian materi dengan kompetensi. Penilaian ini berada pada kategori baik. 5) Kesesuaian materi dengan kompetensi. Indikator ini berada pada kategori baik. 6) Kesesuaian Penilaian Dengan Kompetensi. Indikator ini berada pada kategori baik.

Adapun beberapa masukan dan saran dari ahli desain yaitu sebagai berikut: RPPH yang dibuat harus bisa menjelaskan hubungan KI, KD, Indikator, serta materi pembelajaran yang ada di dalamnya, Harus bisa menjelaskan secara baik dan lengkap tentang langkah-langkah pembelajaran, Harus bisa mengembangkan atau merumuskan indikator pembelajaran. Berdasarkan masukan dari ahli diatas dalam poin ini yang artinya indikator yang dibuat harus bisa mengembangkannya secara baik, dan harus bisa merumuskan indikator yang benar sesuai dengan KI, KD yang telah dikembangkan, RPPH yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dengan kompetensi. yang artinya materi yang dibuat sesuai dengan langkah-langkah yang dijelaskan selama proses pembelajaran berlangsung di penelitian. Dari penjelasan diatas adapun pengertian tentang KI dan KD yaitu menurut Mulyasa (2011: 174) kompetensi inti merupakan Operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk atribut yang harus dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pendidikan di unit pendidikan tertentu yang menjadi ciri kompetensi kunci yang dikelompokkan dalam unsur sikap, kemampuan, dan pengetahuan adalah suplemen inti.

Draf III Pengembangan Hasil Penilaian Uji Coba Perseorangan

Pada tahap uji coba perseorangan ini yang dilakukan dengan anak kelas B di TK St. Theresia Mangulewa. Tahap uji coba ini dilakukan untuk menilai kebermanfaatan dari media yang dikembangkan anak. Penilaian dari ahli beserta skor yang didapatkan untuk indikator yang dikembangkan dapat dijelaskan berikut ini: 1) Apakah media *bheto leke hitung* yang anak-anak lihat jelas. penilaian ahli untuk indikator ini berada pada kategori "sangat valid", 2) Apakah media *bheto leke hitung* yang anak-anak lihat menarik. Untuk indikator ini penilaian yang didapatkan berada pada kategori sangat baik, 3) Apakah media *bheto leke hitung* yang ada anak-anak suka. Penilaian dari ahli untuk indikator ini berada pada kategori sangat baik, 4) Apakah dengan media yang dibuat dapat membuat kalian semangat belajar.

Indikator ini berada pada kategori sangat baik, 5) Bagaimana perasaan kalian ketika melihat media *bheto leke hitung* yang dibuat? Senang atau tidak. Indikator ini penilaian yang didapatkan dari ahli berada pada kategori sangat baik atau sangat valid.

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, maka dapat dijelaskan bahwa dalam uji coba kelompok kecil digunakan 5 butir indikator untuk 4s orang anak kelas B. Keterangan dari setiap butir jawabannya “Ya” atau “Tidak”. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Berikut ini akan menjelaskan penilaian dari uji coba kelompok kecil beserta skor yang didapatkan yaitu: Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli uji coba kelompok kecil, setiap indikator yang ada dalam instrument sangat baik untuk dikembangkan. Penilaian yang didapatkan menjelaskan kalau produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dan skor yang didapatkan di setiap butir indikator mendapatkan penilaian yang sangat baik.

Produk Akhir

Aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk St. Theresia Mangulewa. Media permainan *bheto leke hitung* dapat dilihat pada gambar berikut Media permainan *bheto leke hitung* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif



Gambar 1. Permainan *Bheto leke*

Media permainan *bheto leke hitung* yang peneliti kembangkan dengan tema bangsaku dan sub tema alat permainan tradisional, dengan adanya media permainan *bheto leke hitung* ini dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak. Dengan media permainan *bheto leke hitung* ini sudah layak digunakan untuk pembelajaran anak usia

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media *bheto leke hitung* sangat bermanfaat untuk anak usia dini, permainan *bheto leke hitung* dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif. Media *bheto leke hitung* yang dikembangkan ini kemudian dilakukan uji coba kepada ahli media, ahli desain, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil kepada anak sebagai pengguna produk. Berdasarkan hasil uji coba media *bheto leke hitung* oleh para ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak

untuk digunakan dalam proses pembelajaran di anak usia dini. Diharapkan dengan adanya media *bheto leke hitung* anak-anak dapat mengembangkan dan menstimulasi kemampuan aspek kognitif dengan baik. Keberlanjutannya diharapkan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek kognitif. Pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang lain. Agar pengembangan media yang lebih kreatif untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Haris. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*, 1(1),15-20.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1), 15-23.
- Igo, O. P., Laksana, D. N. L., Noge, M. D., & Qondias, D. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Matematika: Studi Di SD Inpres Dhereisa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(7).
- Kurniati. (2016). Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Kencana
- Maduratih, K & Sari, A.D.I. (2024). Permainan Tradisional Boi – Boian Sebagai Media Pembelajaran Pecahan. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.3483/trigonometri.v1i3.1927>
- Marcheta, N., & Kareem, R. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal On Education*, 6(1), 222-229.
- Mariawati. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usi Dini di Paud Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pasca Sarjana IAIN Mataram*, 11(1),1-22.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Dinatha, N. M., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Untuk Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(1), 1-9.
- Reiser dan Molenda. 2010. Pengembangan ADDIE. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Romlah, R. (2017). Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris: jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah*, 2(2),131-137.
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10–19.
- Standar Nasional PAUD. No 137,2014. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2).67-77