



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
Volume 3 Nomor 2, Desember 2020
P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 16/12/2020
Reviewed : 20/12/2020
Accepted : 26/12/2020
Published : 31/12/2020

Herma Dewi¹
Febrialismanto²
Yeni Solfiah³

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TABLE BALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Abstrak

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media permainan *Table ball* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model pengembangan yang digunakan memodifikasi desain penelitian pengembangan dari Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 6 tahap yaitu mengetahui masalah atau potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan pembuatan produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 82 % dengan tingkat kelayakan sangat layak, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 86% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik sebesar 87% dengan tingkat kelayakan sangat layak.

Kata Kunci: Media Permainan *Table Ball*, Konsep Bilangan

Abstract

The purpose of this development is to produce a table ball game media to improve the ability to recognize valid number concepts for children aged 5-6 years. This research is a development research, with a development model used to modify the development research design of the Robert Maribe Branch (in Sugiyono, 2017). In this study, researchers only carried out 6 stages, namely knowing the problem or potential, data collection, product design, design validation, design revision and product manufacture. The data collection technique used was a questionnaire. Questionnaires are used when validating material experts, media experts, and teaching experts. The average evaluation of the material expert validator was 82% with a very feasible level, then the average media expert's assessment was 86% with a very feasible level of feasibility and then the average result of an expert educator assessment was 87% with a very feasible level of feasibility.

Keywords: Table Ball Game Media, The Ability To Recognize The Concept Of Numbers

¹ Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Riau
Alamat email hermadewi799@gmail.com

² Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Riau
Alamat email febrialismanto@lecturer.unri.ac.id

³ Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Riau
Alamat email yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis dalam mengenalkan konsep bilangan di jalur matematika. Anak pada usia PAUD sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Konsep bilangan merupakan pondasi matematika. Dikatakan demikian karena konsep bilangan akan muncul di konsep matematika lainnya. Misalnya ketika anak mengukur panjang meja dan pulpen. Maka anak akan menyebutkan angka. Melalui konsep bilangan anak mampu mengembangkan kemampuan dalam eksplor, manipulasi, organisasi bilangan dan mengkomunikasikan. Selain itu anak juga dapat memahami makna kuantitas, seperti banyak, sedikit dan sama. Konsep bilangan terdiri dari : Hubungan satu ke satu, Menghitung jumlah, Membandingkan, Mengenal simbol bilangan (angka).

Bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting dipelajari anak. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan (dalam Agung Triharsono, 2013).

Bilangan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak-anak usia tiga, empat, lima, dan enam tahun. Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang, anak-anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti “lebih banyak” dan “kurang banyak”. Janis punya lebih banyak krayon daripada Philip. Mrs. Wiest lebih banyak anak daripada kursi-kursi di ruangan (Seefeldt & Wasik, 2008)

Membilang adalah pelajaran matematika yang paling dasar. Sebelum anak masuk ke kelas 1 Sekolah Dasar, paling tidak harus sudah dapat membilang sampai 20 dan dapat membilang benda dengan kelengkapan yang tepat. Cara untuk memperkuat pengetahuan membilang adalah dengan menganjurkannya untuk membilang abstrak. Membilang abstrak adalah membilang orang atau benda yang tidak ada dihadapannya. Contohnya, berapa banyak orang yang tinggal di rumah? Berapa banyak boneka yang kamu miliki?. Membilang membuat anak-anak menyenangi bilangan. Anak-anak tidak akan merasa takut dan bahkan akrab dengan simbol-simbol matematika yang sering mereka gunakan ini. Cobalah membilang dengan anak-anak paling tidak beberapa kali dalam seminggu. Sebarkan beberapa kancing baju diatas meja dan minta anak untuk membilangnya.

Berdasarkan uraian diatas Bilangan merupakan salah satu cabang ilmu dalam matematika yang menjadi pondasi dasar dan hal penting untuk anak usia dini, karena melalui bilangan semua konsep matematika juga diperkenalkan jadi anak-anak lebih mudah memahami dan memaknai matematika dalam kehidupannya sehari-hari sehingga anak usia dini tidak akan melabelkan matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan.

Menurut (Yuliani, 2009) kemampuan mengenal konsep bilangan usia 5-6 tahun yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan 1-20, membilang dengan menunjukkan benda-benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda-benda), menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, menunjukkan dua kumpulan yang sama, tidak sama, lebih banyak dan sedikit.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dapat disimulasi dengan berbagai media dan alat permainan, karena proses pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan prinsip “bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain”. Menurut Oemar Hamalik dalam (Azhar, 2011) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Salah satu permainan yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yaitu melalui permainan *table ball*. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan tenis meja berupa sebuah meja, terdapat dua buah gawang di setiap sisinya dan menggunakan balok lingkaran bertangkai untuk memasukan bola kedalam gawang. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam

mengenal konsep bilangan juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya seperti motorik kasar dan halus, sosial emosional, bahasa dan juga aspek seni.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di beberapa TK di kecamatan Tampan yaitu TK Al-Husna Pekanbaru, TK Labor UNRI, TK Tri Insani Permata, ditemukan beberapa masalah terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) sebagian anak belum bisa menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan, ini terlihat ketika guru meminta anak untuk menyebutkan urutan gambar yang diberi angka secara berurutan tetapi anak masih di bantu guru dalam menyebutkannya, anak bisa menyebutkannya ketika bersama-sama. 2) anak belum mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10, ketika guru menyuruh anak menghitung gambar yang ada di dinding, anak masih kebingungan. 3) anak belum mampu menghitung benda hingga 10 benda, misalnya ketika anak bermain menempelkan angka sesuai dengan jumlah, anak menempelkannya tidak sesuai dengan banyaknya. 4) anak belum bisa mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan benda-benda yang berkisaran 1-10, misalnya saat guru menyuruh anak untuk menyusun gambar yang diberikan angka sesuai urutan pertama, anak masih terbalik dalam mengurutkannya.

Berdasar hasil wawancara peneliti dengan guru di dapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun guru hanya menyampaikan materi menggunakan LKA, dan media lain yang sifat nya berbentuk penugasan. Hal ini membuat anak cenderung bosan dan malas sehingga tingkat pencapaian konsep bilangan anak belum maksimal. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik mengembangkan media yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Table Ball* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Pada penelitian pengembangan ini yang dilakukan adalah membuat suatu produk berupa permainan *table ball* terhadap pengetahuan konsep bilangan usia 5-6 tahun. Rancangan penelitian pengembangan ini adalah dengan memodifikasi desain penelitian pengembangan dari Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2017) yang dikenal dengan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan. Data untuk menentukan kevalidan produk diperoleh dari penilaian 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 5 guru PAUD bersertifikasi yang kemudian akan dianalisis Analisis data yang digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif berupa pertanyaan l, sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, sangat kurang layak (Riduwan, 2012).

$$\text{kelayakan} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Skor persentase (%)	Interpretasi
p>80%	Sangat layak
61%< P≤80%	Layak
41%< P≤60%	Cukup layak
20%< P≤40%	Kurang layak
P≤20%	Sangat kurang layak

Sumber: (Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan produk dari penelitian ini berupa media permainan berbasis teknologi yang bernama media *Table ball*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah *Media Table ball valid* digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

1. Desain produk

Pengembangan produk yang dihasilkan berupa Media Visual Tiga Dimensi terbuat dari triplek untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Pengembangan *Media Table Ball* ini berawal dari potensi dan masalah yang ada. Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang berbentuk permainan kurang memadai dan kurang menarik sehingga diperlukan pengembangan media permainan yang mempermudah untuk menyampaikan materi. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media permainan berupa *Media Audio Table Ball* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan usia 5-6 tahun.




Media Table Ball ini terinspirasi dari sebuah permainan tenis meja. Menurut Tohaya (2013) Permainan tenis meja berasal dari permainan tenis lapangan. Kita mula-mula mengenal permainan ini dengan nama ping-pong, yaitu berasal dari tiruan suara yang ditimbulkan oleh sentuhan bola dengan meja maupun dengan raket yang lembut.



Gambar 1 Tenis Meja

Berdasarkan potensi dan masalah serta pengumpulan data yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti mendesain produk yang diberi nama *Media Table Ball* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. *Media table ball* terbuat dari bahan triplek dimana terdiri dari gawang, lintasan permainan, kartu angka dan papan skor. *Media Table ball* sebagai media permainan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Desain *Media Trackball*

Desain	Gambar
Fisik	
Gawang	
Papan Skor	
Lambang Bilangan	

2. Hasil Pengujian (Validasi Produk)

Setelah pembuatan produk awal *Media Table Ball* sebagai media permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Produk divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media yaitu dosen PG-PAUD Universitas Riau, kemudian produk juga divalidasi oleh lima orang guru taman kanak-kanak yang telah sertifikasi. Adapun validasi oleh ahli sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Validasi *Media Table Ball*

AHLI	Persentase validasi I	Kriteria	Persentase validasi II	Kriteria
Materi	67%	Layak	82%	Sangat layak
Media	77%	Layak	86%	Sangat layak
Pendidik	87%	Sangat layak	-	-

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi yaitu 82% dengan kriteria sangat layak, ahli media mendapatkan 86% dengan kriteria sangat layak, dan ahli pendidik mendapatkan 87% dengan kriteria sangat layak.

3. Revisi Produk


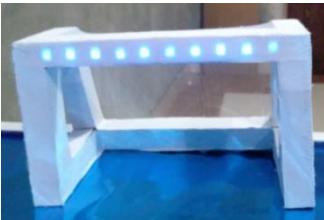



- 1) Berikut ini merupakan penjelasan tentang perbaikan produk media trackball dengan perbandingan sebelum dilakukan revisi dengan sesudah dilakukan revisi.

Tabel 3. Perbaikan media Table Ball sebelum dan sesudah direvisi

1) Produk media trackball sebelum direvisi	2) Produk media trackball sesudah direvisi
3) Media terlalu sederhana, sebaiknya ada semi teknologinya sehingga membuat anak lebih penasaran	4) Media sudah ditambahkan lampu pada gawang, sehingga saat bola masuk kedalam gawang lampu akan hidup
5) Papan skor sebaiknya ada dua.	6) Papan skor yang awalnya satu sudah ditambah menjadi dua.
7) Untuk memudahkan anak dalam menempel skor, sebaiknya perekat pada lambang bilangan diganti menggunakan krek-krek	8) Perekat pada lambang bilangan yang awalnya memakai double tip diganti menjadi krek-krek

Perbaikan mengenai perubahan tersebut dilakukan dengan sedemikian rupa supaya sesuai dengan saran yang diberikan validator. Berikut ini tabel yang menggambarkan perbaikan pada media yang sebelum diperbaiki dan sesudah diperbaiki.

Tabel 4. Gambar Perbaikan Media Table Ball sebelum dan sesudah direvisi

Media Trackball sebelum direvisi	Media Trackball sesudah direvisi	Keterangan
		Gawang tempat masuknya bola
		Penambahan Papan Skor
		Penggantian bahan perekat dari double tip menjadi krek-krek

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan media *Table ball* yang telah dinilai kelayakannya. Menurut (H. Zaini & Dewi, 2017) media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang dikembangkan tentunya harus dibuat

untuk mengatasi permasalahan atau mengoptimalkan proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Sabil Risaldy dalam (A. Zaini, 2015) salah satu prinsip pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah mengutamakan kebutuhan anak. kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional. Pada pengembangan media *table ball* ini aspek yang hendak dikembangkan adalah kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Sabil risaldy juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, dilakukan melalui bermain atau seraya belajar. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. melalui permainan, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya. Maka dari itu pengembangan media ini adalah berbasis permainan yang bernama media permainan *table ball*.

Media *Table ball* sebagai media permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Yamrini, 2013) yang menyimpulkan bahwa Anak usia TK berada pada fase perkembangan pra operasional menuju kekongritan, jadi belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda atau media. Dunia anak adalah dunia bermain, maka pengenalan/pembelajaran mengenal konsep bilangan akan lebih optimal dan menarik jika dilakukan dengan aktifitas bermain.

Uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh 7 validator, dimana terdiri dari 1 orang validator materi, 1 validator media dan 5 orang validator pendidik. Penilaian validasi pada ahli media sebelum revisi 77% dengan kategori layak dan sesudah revisi mencapai 86% dengan kategori sangat layak, kemudian penilaian validasi materi sebelum revisi 67% dengan kategori layak dan sesudah revisi mencapai 82% dengan kategori sangat layak. Penilaian validasi pendidik yang dilakukan satu kali mencapai 87,6% dengan kategori sangat layak.

Hasil analisis validasi ahli media yang dilakukan dua kali yaitu sebelum direvisi memperoleh persentase 77% dengan kriteria layak dan sesudah revisi memperoleh persentase 86% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *table ball* layak dikembangkan karena sudah memenuhi prinsip yang sesuai untuk anak usia dini namun, ada saran perbaikan oleh validator ahli media yaitu papan skor yang berisi angka sebaiknya dibuat 2 untuk masing-masing anak sehingga memudahkan anak menempel dan melihat perbandingan skor dan menghindari anak berebutan. Peneliti melakukan perbaikan mengacu pada karakteristik anak pada tahapan praoperasional. Salah satunya yaitu cara berfikir individu yang bersifat egosentris. Menurut Khadijah dalam (Novitasari & Prastyo, 2020) egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif sendiri dengan orang lain dengan kata lain egosentris merupakan suatu perhatian yang amat berlebihan terhadap diri sendiri. Papan skor yang awalnya hanya satu diperbanyak menjadi dua papan skor, peneliti berharap agar anak mudah menempelkan skornya masing-masing

Hasil analisis validasi ahli materi yang dilakukan dua kali yaitu sebelum revisi memperoleh persentase 67% dengan kriteria layak dan sesudah revisi memperoleh persentase 82% dengan kriteria sangat layak. pada validasi materi ada saran perbaikan dari ahli materi yaitu media terlalu sederhana, sebaiknya ada semi teknologinya sehingga lebih menarik minat anak. Pada saat melakukan perbaikan peneliti mengacu pada pendapat (Nisa, 2012) yaitu Media dalam pembelajaran matematika berfungsi antara lain untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak, sehingga lebih mudah diterima anak. Terlebih pada anak usia dini dimana menurut Piaget taraf berpikirnya masih pada tahapan sensorimotor dan pra operasional. Menurut (Lestari & Prima, 2018) Perkembangan kognitif anak usia dini masuk dalam tahap praoperasional konkret (2-7 tahun). Manipulasi simbol merupakan karakteristik esensial dari tahapan ini. Hal ini sering dimanifestasikan dalam peniruan tertunda, tetapi perkembangan bahasanya sudah sangat pesat, kemampuan anak menggunakan gambar simbolik dalam berpikir, memecahkan masalah, dan aktivitas bermain kreatif akan meningkat lebih jauh dalam beberapa tahun berikutnya.

Pemikiran pada tahap praoperasional konkret terbatas dalam beberapa hal penting. Menurut Piaget pemikiran itu khas bersifat egosentris, anak pada tahap ini sulit membayangkan bagaimana segala sesuatunya tampak dari perspektif orang lain. Sehingga dibutuhkan suatu media konkret dalam mempelajari sesuatu.

Penggunaan media berbasis teknologi selain mengenalkan teknologi sejak dini kepada anak, juga memberikan beberapa dampak positif. Diantaranya adalah meningkatkan minat anak dalam belajar. Perbaikan yang dilakukan pada media adalah dengan menambahkan lampu pada saat bola masuk kedalam gawang, hal ini tentunya akan menarik perhatian anak saat anak berhasil memasukkan bola kedalam gawang, lampu gawang akan hidup. Hal ini sesuai dengan fungsi media salah satunya fungsi atensi yang dikemukakan oleh (Asmariansi, 2016) yaitu salah satu fungsi media pembelajaran adalah fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.

Penambahan lampu juga akan menstimulasi indera penglihatan anak dan aspek kognitif anak, sehingga media *table ball* bukan saja menstimulasi aspek motorik anak, namun bisa menstimulasi berbagai aspek perkembangan lainnya. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh (H. Zaini & Dewi, 2017) salah satu ciri-ciri media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun adalah mengandung unsur pendidikan. Maksudnya disini adalah media pembelajaran yang disampaikan memiliki unsur pengetahuan bagi anak usia dini yaitu mengandung 6 aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, dan seni. Jadi walaupun media *table ball* dirancang untuk mengembangkan khususnya kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun, namun dalam penggunaan dan pembelajarannya media *table ball* ini dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak.

Selanjutnya hasil validasi dari lima ahli pendidik dilakukan satu kali memperoleh persentase 87,6% dan kriteria sangat layak. Validasi ahli pendidik juga mendapatkan saran perbaikan yaitu agar lebih memudahkan anak dalam menempel skor, sebaiknya perekat pada lambang bilangan diganti menggunakan krek-krek. Pada saat melakukan perbaikan berdasarkan saran ahli pendidik, peneliti juga mengacu pada pendapat Asmariansi (2016) tentang faktor dalam pemilihan dan pembuatan media yaitu komunikatif, harganya murah, praktis, dan kondisi pemakaiannya. Berdasarkan faktor tersebut maka peneliti memilih mengganti bahan perekat yang awalnya doubletipe menjadi krek-krek agar lebih praktis dalam pemakaiannya.

Hasil validasi yang diperoleh dari masing-masing ahli yaitu ahli materi, media, dan pendidik menunjukkan bahwa media *table ball* sudah memenuhi prinsip yang sesuai untuk anak usia dini menurut Manshur (2011) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dapat digunakan secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda, bahan mudah didapat dan tidak berbahaya bagi anak, sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, dan media yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan hasil penelitian media permainan *table ball* dilakukan oleh (Putra & Ishartiwi, 2015) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,66, penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata sedangkan penilaian oleh anak juga mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase 81%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf layak digunakan untuk mengenalkan angka dan huruf pada anak usia dini.

Selain itu juga hasil penelitian yang telah dilakukan Ulfah et al (2019) yang berjudul Pengembangan Media *Box of Number* Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *box of number*

memperoleh penilaian dari ahli media dengan kriteria “layak” yakni persentase sebesar 92,5 % yang sebelumnya memperoleh 62,5% penilaian oleh ahli materi mendapatkan kriteria “layak” dengan persentase sebesar 97,5% dari yang sebelumnya memperoleh 62,5%. Sedangkan hasil penilaian oleh pengguna memperoleh kriteria “layak” dengan persentase sebesar 95%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *box of number* berbasis tematik layak digunakan untuk pembelajaran matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan, maka pengembangan media *table ball* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun telah valid dan layak untuk diuji cobakan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media permainan yaitu Media *Table Ball*. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 82% dengan tingkat kelayakan sangat layak, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 86% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik sebesar 87% dengan tingkat kelayakan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni Media permainan *Table ball* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariyani, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. In *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 1(1).
- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 7(2), 91–112.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 17–22.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178.
- Riduwan, S. (2012). Pengantar Statistika. *Bandung: Alfabeta*.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). Pendidikan anak usia dini. *Jakarta: PT Indeks*.
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 5(2), 151–168.
- Yamrini, Y. (2013). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Permata Hati Kid's School Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yuliani, N. S. (2009). metode pengembangan kognitif. *Universitas Terbuka Jakarta*.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.