



Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Ela Pebriani^{*1}, Lydia Margaretha², Nurjaya³, Seli Mustika⁴

^{1,2,3,4}Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

E-mail: elapebriani@yahoo.co.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-04	The purpose of this study was to: (1) develop Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills (2) describe the effectiveness of Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills. The subjects of this study were 30 children aged 5-6 years from PAUD Sandi Indah Lestari, Sukaraja District, Seluma Regency, the focus of this study was the Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills. This study was conducted with a "research and development" approach. The purpose of research and development is to find, develop and validate products, so that research can be sustainable. Research and development is the process of producing new products and testing the effectiveness of these products. Based on the analysis used in this study, the following results were obtained: (1) Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills is considered a concrete platform and attracts children's attention to improve children's numeracy skills. (2) The Mipon's Daily game media model to improve early childhood numeracy skills was developed as a good type of media as a learning aid to improve the numeracy skills of PAUD Sandi Indah Lestari children, Sukaraja District, Seluma Regency. The increase in numeracy skills was significant based on the results of the t-test with a significance level of 0.00 less than 5%. The use of Mipon's Daily game media can improve children's numeracy skills. After using Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills, children's numeracy skills were higher than before using Mipon's Daily game media to improve early childhood numeracy skills.
Keywords: <i>Development; Games; Mipon's Education; Daily; Children.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-04	Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mengembangkan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (2) mendeskripsikan keefektifan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah 30 anak berusia 5-6 tahun dari PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, menjadi fokus penelitian ini adalah media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan "research and development". Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi produk, sehingga penelitian dapat berkelanjutan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses menghasilkan produk baru dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan analisis yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut: (1) media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dianggap sebagai platform kongkrit dan menarik perhatian anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. (2) Model media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dikembangkan sebagai jenis media yang baik sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Peningkatan kemampuan berhitung signifikan berdasarkan hasil uji t dengan taraf signifikansi 0,00 kurang dari 5%. Penggunaan media permainan Mipon's Daily dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kemampuan berhitung anak lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
Kata kunci: <i>Pengembangan; Permainan; Mipon's Edukasi; Daily; Anak.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian

program pendidikan untuk membantu jiwa dan raga (Nurcholis et al. (2021). Pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap belajar lebih banyak (Dewi and Asril., 2021). Permainan

berhitung merupakan bagian dari matematika untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak (Laksana., 2021). Anak dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti: memahami konsep bilangan dan benda, menyebutkan barisan bilangan 1-10. Salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak adalah keterampilan dasar, antara lain: keterampilan matematika anak, karena keterampilan matematika erat kaitannya dengan keterampilan kognitif anak (Mahmudah and Whed., 2021). Matematika merupakan salah satu kemajuan berhitung anak yang mengembangkan kemampuan kognitif anak (Marinda., 2020). Peningkatan yang perlu dilakukan pada anak salah satunya adalah keterampilan dasar pada aspek perkembangannya, yaitu: berhitung dan benda, menyebutkan barisan bilangan dan mengetahui lambang bilangan serta memahami tema tahun dan benda (Handayani and Wulansari., 2021).

Perkembangan berhitung anak khususnya pemahaman konsep bilangan dan benda masih terbatas pada anak, hal ini terlihat pada saat diperkenalkannya bilangan oleh guru kepada anak (Humairo and Amelia., 2021). Banyak anak yang belum memahami angka dan membandingkan benda berdasarkan angka. Latar Belakang Anak usia dini dikenal dengan masa emas (golden age), yaitu masa emas (golden age) anak usia 0-6 tahun. Pada masa ini, perkembangan anak sangat pesat sesuai dengan perkembangan otaknya, yaitu hampir 80%. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi dan intervensi yang tepat untuk berkembang (Prasetyo., 2023). Selain itu, orang tua dan guru hendaknya lebih peka dan cermat memperhatikan setiap tahap perkembangan dasar anak. Perkembangan seorang anak tidak ditekankan hanya pada satu aspek saja, melainkan harus mencakup seluruh aspek (Febiola., 2020). Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan secara menyeluruh karena bersifat berkesinambungan. Salah satu aspek yang sangat penting adalah perkembangan kognitif (Studi., 2021). Anak-anak dapat mempelajari aktivitas matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti berhitung, penjumlahan, pengurangan, pengenalan angka, membandingkan ukuran dan merangkum informasi. Hal ini dapat dijadikan gambaran bahwa anak memerlukan kemampuan berpikir ketika menjawab dan mempelajari kegiatan tersebut.

Pemerintah juga harus mempertimbangkan optimalisasi kesempatan belajar dan memiliki

tenaga pendidik yang berkualitas dan kompeten di bidangnya. Berdasarkan survei awal yang dilakukan dengan wawancara Kepala Sekolah PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, menjelaskan masih banyak anak yang memiliki kemampuan berhitung yang lemah. keterampilan Mereka masih kesulitan memahami angka-angka yang disebutkan guru. Hal ini terlihat pada beberapa anak yang salah menunjukkan jumlah jarinya ketika guru menyebutkan nomor tersebut. Anak-anak belum dapat menyebutkan nomor-nomor yang diumumkan oleh guru Media mipun's daily, sebuah media permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, sangatlah penting (Ramandhani., 2020). Matematika merupakan langkah awal anak dalam mempelajari matematika di sekolah (Nurhayati and Putro., 2021). Anak perlu memahami soal bilangan sebelum mereka dapat memahami operasi matematika lainnya. Berhitung mengacu pada angka, yang meliputi mengucapkan angka, mengenali angka, membandingkan dan menggunakan angka. Guru dapat mengembangkan inovasi. Pengenalan lingkungan bermain mipun's daily dapat merangsang minat anak. Media permainan harian mipun's daily yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat menarik perhatian dan motivasi dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Anggraeni and Hilda., 2023)

Media permainan mipun's daily yang dapat meningkatkan keterampilan berhitung anak dapat meningkatkan perkembangan membaca anak (Dewi and Izzati., 2020). Pembelajaran menjadi sangat menarik karena lebih singkat dan jelas. Lingkungan bermain mipun's daily yang dapat meningkatkan keterampilan berhitung anak usia dini dapat merangsang perkembangan membaca anak yaitu memudahkan pemahaman pesan pembelajaran yang bermakna dan menjaga perhatian anak-anak lebih lama dibandingkan alat pembelajaran lainnya (Cendana and Suryana., 2021). Pada dasarnya, ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran anak usia dini yang lebih baru karena interaktif dan mudah digunakan. Ketersediaan teknologi multimedia. Berdasarkan dari hasil penelitian pertama yang dilakukan melalui wawancara dengan pimpinan Universitas Resto Ibo Tinggi dijelaskan bahwa masih banyak anak yang memiliki kemampuan matematika yang rendah. Mereka masih kesulitan memahami angka-angka yang diberitahukan guru. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang salah menunjukkan jumlah

jari ketika guru menyebutkan suatu angka. Anak-anak tidak dapat menyebutkan nomor yang diberikan oleh guru. Saat berhitung, anak menyebutkan angka-angka tersebut, apapun jari yang digunakannya, karena anak hanya mengingat barisan angka-angka tersebut dan tidak memahami arti dari angka itu sendiri. Saat ini menurut (Fatimah., 2021) anak-anak di atas usia empat sampai lima tahun termasuk dalam bagian perhitungan logis. Anak-anak tidak lagi mengingat angka, namun mereka tahu apa arti angka tersebut.

Selain itu, guru juga banyak menggunakan media seperti tongkat dan jari untuk mengenalkan konsep berhitung. Namun program ini belum mampu meningkatkan kemampuan matematika anak karena anak kurang memperhatikan tayangan media saat ini dan mudah bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, terlihat bahwa anak-anak sering terpapar gawai di luar sekolah. Oleh karena itu, anak tidak akan memperhatikan media yang tersedia di sekolah, karena anak sudah terbiasa dengan platform komunikasi yang tersedia melalui gawainya (Cendana and Suryana., 2021). Jika tren ini terus berlanjut, anak akan kesulitan memahami konsep berhitung. Anak-anak yang mempunyai masalah belajar matematika tertinggal pada tahun-tahun sekolah berikutnya. Ramani et al. (2019) menyatakan dalam penelitiannya bahwa keterampilan matematika anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional dan komputer. Demikian pula penelitian Malapata et al. (2019) menemukan bahwa menghitung platform hewan dapat meningkatkan keterampilan kognitif pada masa kanak-kanak.

Meskipun permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, namun pembelajaran berbasis permainan digital dikatakan lebih efektif. Dari sekian banyak penelitian, platform pembelajaran digital telah didefinisikan. Cobalah untuk mengoptimalkan pembelajaran di masa kecil. Berdasarkan hubungan tersebut, peneliti ingin merancang platform game digital dengan menggunakan program Microsoft Powerpoint. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi ini masih kurang dimanfaatkan untuk menayangkan film yang hanya berisi gambar dan suara menggunakan program tersebut (Fitri and Na'imah., 2020). Saat ini sedang dilakukan penelitian untuk membuat bahasa permainan yang mencakup unsur interaktif. Permainan yang dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint ini

merupakan rangkaian cerita berdasarkan aktivitas yang dilakukan anak-anak setiap hari, disusun dengan animasi yang cerah dan bersuara, serta memuat tema yang berfokus pada pemahaman anak dalam berhitung, mudah digunakan, dan tepat waktu (Kholida and Utama., 2020). Desain media game ini tidak harus mahal karena dibuat menggunakan program PowerPoint di komputer. Papan permainan ini dinamakan Mipon Daily, merupakan papan permainan harian untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun.

II. METODE PENELITIAN

Tahap perencanaan: Tahap kegiatan ini meliputi Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (a) analisis, (d) desain, (d) pengembangan, (i) implementasi, (e) evaluasi (Sambas., 2022). Metode pengembangan ADDIE digunakan sebagai dasar pengembangan perangkat pendidikan. ADDIE adalah panduan untuk membuat rencana studi. Tahapan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Fase analisis: Pada fase ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis keefektifan dan kebutuhan untuk mengembangkan model/metode pembelajaran baru.
2. Proses sistematis yang diawali dengan penentuan tujuan pembelajaran, perancangan bahan terbuka, media dan alat evaluasi hasil pembelajaran.
3. Fase pengembangan: Pada fase ini, alat produksi yang diperlukan dikembangkan.
4. Pada tahap ini, produk dibuat berdasarkan model struktur, dan alat dibuat untuk mengukur kinerja produk.
5. Fase implementasi: Pada fase ini, model yang dikembangkan digunakan dalam situasi nyata dan melihat pengembangan produk yang dipilih.
6. Tahap Evaluasi: Pada fase ini peneliti mengkaji secara kritis dampak pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah dicapai oleh tujuan tersebut, dan menyimpulkan apakah produk pengembangan produk flash card layak atau tidak layak digunakan sebagai sarana untuk melakukan pengembangan produk, alat ajar (Sari et al., 2021)

Kuesioner diisi oleh para ahli mengenai persyaratan dan bahan yang digunakan untuk mengumpulkan data. Auditor menilai apakah pengembangan produk cocok untuk digunakan sebagai alat pendidikan. Penguji juga memberikan saran dan gagasan kepada peneliti mengenai penggunaan driver terintegrasi untuk pengembangan produk. Setelah produk disempurnakan, pengaturannya diuji langsung di lingkungan belajar bawah tanah untuk anak-anak. Guru dan orang tua memberikan evaluasi dan masukan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil ahli guru yaitu dan orang tua dibandingkan untuk memperoleh persentase rata-rata evaluasi keseluruhan. Hal ini dapat dilakukan dengan menjumlahkan skor survei dan membaginya dengan jumlah penilai. Proses pengambilan keputusan ini dilakukan dengan mengubah indikator kemajuan pada paket evaluasi berikut.

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk guna mempertahankan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah seni menciptakan produk baru dan menguji efektivitas produk tersebut (Sari et al., 2021) Kedua pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Sukmadinata yang menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses/langkah berkesenian untuk mengembangkan produk seni dan menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan (Kaakinen., 2020). Penelitian akan menghasilkan bahan, wahana, alat dan/atau strategi pembelajaran, alat evaluasi dan sebagainya yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pendidikan dalam rangka meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas dan di laboratorium dan bukan untuk menguji teori (Prayoga., 2023). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 komponen yang sedang berjalan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian (Kurniawan., 2021). Selanjutnya ditambahkan pengujian deskriptif untuk melihat keefektifan media permainan harian mipun's daily yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung anak. status signifikansi sebelum dan sesudah penggunaan media permainan harian mipun's

daily yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, telah disebutkan metode yang diusulkan oleh Sugiyono dan modifikasi artistik model ADDIE. Tahap pertama: Studi Awal. Pada studi awal dilakukan kajian kebutuhan dengan cara mempelajari literatur terkait teori dan teori metode pembelajaran serta pembelajaran berbasis media permainan harian mipun's daily yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Berdasarkan kajian literatur, ditemukan bahwa penggunaan intervensi khususnya media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah. Dengan menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat memotivasi anak untuk belajar. Tahap kedua: tahap pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan model prosedural yang baik. Model prosedural yang baik adalah model yang terdefinisi dengan baik yang menggambarkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menghasilkan hasil yang baik. Model prosedural yang diadopsi dalam pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia adalah ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan adalah: 1) Analisis, yaitu menganalisis dan menentukan kebutuhan sarana dan isi pembelajaran melalui studi literatur dan studi lapangan. Dalam hal ini sarana yang dikembangkan adalah media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, sedangkan konten sarana media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, 2) Perancangan yaitu menyusun draft media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang baik berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah mengacu pada satu topik bahasan atau materi matematika anak usia dini dengan terlebih dahulu melalui kajian oleh pakar media anak usia dini, komponen Kepala Sekolah dan komponen PAUD dalam draft model yang disusun meliputi garis besar konten media permainan Mipon's Daily untuk dapat meningkatkan kemampuan

berhitung anak usia dini, 3) Pengembangan yaitu proses pembuatan atau perekaman media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk terbatas di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, dan hasilnya dijadikan pedoman produk. Pada uji coba terbatas yang dilakukan oleh guru menyimak aktivitas anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma kemudian setelah selesai dilanjutkan dengan pengisian angket oleh anak dan guru setelah selesai melakukan proses menyimak aktivitas. Setelah seluruh proses uji coba terbatas direvisi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini secara luas yaitu pada dua kelas di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma yang hasilnya digunakan sebagai pedoman perbaikan dan justifikasi keefektifan produk awal. Strategi yang digunakan dalam uji coba diperluas yaitu pada awalnya dua kelas terpilih sebelum proses pembelajaran diberikan pre-test kemampuan berhitung oleh guru masing-masing, setelah pre-test selesai dilakukan, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Setelah pemanfaatan selesai dilanjutkan dengan pengukuran post-test pada anak mengenai kemampuan berhitung anak usia dini melalui angket pada pre-test. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis secara statistik kemudian dibandingkan untuk setiap kelas PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma antara hasil pre-test dan hasil post-test dengan uji-t untuk mengetahui perbedaannya. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelas di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, maka produk tersebut mendapatkan justifikasi awal keefektifannya, namun apabila perbedaannya tidak signifikan maka produk perlu dievaluasi kembali, 4) Implementasi yaitu evaluasi atau uji coba media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Pada tahap ini dilakukan uji coba media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini untuk mengetahui keefektifan produk. Uji coba dilakukan dengan melakukan penelitian eksperimen yang dilakukan di kelas lain. Teknis pelaksanaannya yaitu sebelum pembelajaran

dimulai dilakukan pengukuran dengan angket tentang kemampuan berhitung anak, setelah pembelajaran berhitung selesai dengan menggunakan agenda, kemampuan berhitung anak diukur kembali dengan angket untuk mengetahui hasil akhir. 5) Evaluasi yaitu melaksanakan Setelah semua petunjuk terkumpul dari pelaksanaan kemudian dievaluasi dengan cara menganalisis statistik dengan uji T.

Hasil pengukuran sekolah eksperimen yang memanfaatkan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kemudian dibandingkan dengan hasil pengukuran sekolah kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Dari hasil evaluasi akan diperoleh hasil penutup mengenai keefektifan model yang dikembangkan. Setelah desain media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini tersusun, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain dengan uji ahli. Uji ahli dilakukan terhadap isi materi media permainan Mipon's Daily untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini beserta sarana prasarannya. Revisi desain yaitu melakukan evaluasi dan revisi terhadap komponen dan materi dalam proses pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang meliputi materi pendukung berdasarkan masukan validasi dan arahan dari ahli materi dan ahli sarana prasarana.

Proses revisi dan perbaikan dilakukan secara berkesinambungan yaitu pada proses pembuatan dan penyusunan kajian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dan apabila terdapat komponen yang perlu diperbaiki dan direvisi maka pengembang segera melakukan revisi dan perbaikan agar hasil akhir yang dikembangkan sesuai dan disetujui oleh para ahli. Desain uji coba produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Pengembangan ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan diperluas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada anak kelas Anggrek di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Strategi pada uji coba terbatas yaitu penggunaan produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan

pengisian angket oleh guru dan anak (pengisian angket anak dibantu oleh guru dan peneliti) untuk memberikan gambaran penilaian daya tarik dan kelayakan produk. Dalam percobaan kecil ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian terhadap daya tarik produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini video yang digunakan dari kuesioner evaluasi berhitung. Setelah melakukan tes kecil dan petunjuk pengaturan, langkah selanjutnya adalah menganalisis petunjuk instalasi untuk meningkatkan hasil jika ada, tetapi jika tidak ada perubahan, lanjutkan ke langkah berikutnya baru-baru ini. Dengan kata lain, banyak percobaan lapangan di Kelas Melur. Strategi yang digunakan adalah tes komprehensif pada awal pembelajaran di kelas Melur, setelah selesai pre-test maka penelitian dilakukan dengan menggunakan produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Setelah tugas selesai, anak melanjutkan pengukuran angket. Kemudian hasil pre-test dan post-test dianalisis, kemudian pada masing-masing kelas antara hasil pre-test dan post-test diperoleh hasil perkembangan positif anak dan uji T untuk mengetahui perbedaannya.

Hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini Lokasi uji coba tahap pengembangan dilakukan di ruang kelas PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Ruang kelas Anggrek merupakan lokasi uji coba terbatas, sedangkan ruang kelas Melur merupakan lokasi uji coba yang luas, karena fasilitas pendidikan sekolah di kawasan ini masih sedikit, letak geografis sekolah jauh dari pusat kota sehingga akses terhadap teknologi dan pendidikan sangat terbatas. Walaupun untuk tes singkat anak-anaknya adalah Kelas anggrek PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, namun tes lanjutannya dilaksanakan di Kelas Melur PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma Anak yang ikut serta sebanyak 30 anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, karena gurunya ada tiga orang. Pekerjaan ini fokus pada guru utama, kebutuhan pengguna permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dan tahap pengembangan, yang dimodifikasi untuk proses pembelajaran di kelas. Selama penelitian, peneliti berperan sebagai

pengamat. Proses seleksi mata kuliah sudah tepat sasaran. Metodologi deliberatif merupakan metode pengambilan sampel taman indah dengan pertimbangan tertentu dan cocok untuk penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini jenis datanya adalah data kuantitatif dan informasi kualitatif. Data kuantitatif berbentuk analisis merupakan alat untuk mengembangkan keterampilan ilmiah anak dan data kualitatif untuk menggambarkan hasil observasi, menanya, dan diskusi. Data kualitatif didasarkan pada hasil uji kecil terhadap produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Meskipun sedikit informasi yang diperoleh dari hasil pengujian pengembangan suatu produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, namun permasalahan ini ditekankan pada bagian peningkatan pengembangan pendidikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Media Permainan Mipon's Daily Yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Produk yang dihasilkan berupa produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini disertai materi pendamping pengembangan produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap produk yang dihasilkan, kelayakan Aspek tampilan Media mendapat skor 88,3% dengan kategori sangat baik, Aspek pemograman mendapat skor 90,5% dengan kategori sangat baik, Aspek Pembelajaran mendapat skor 88,3% dengan kategori sangat baik dan Aspek isi mendapat skor 92,0% dengan kategori sangat baik. Melihat hasil validasi yang bernilai tinggi tersebut, maka media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini ini dapat langsung disebarluaskan.

Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 658 dan skor ketercapaian sebesar 89,8% dengan kategori penilaian sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dikembangkan layak

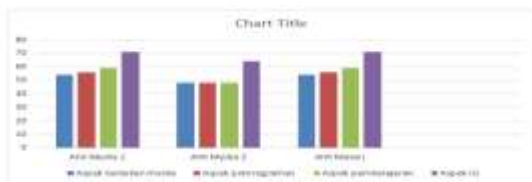
digunakan untuk pembelajaran berhitung di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat secara logis dan sistematis pada tabel dan diagram batang di bawah ini:

Tabel 1. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

No	Indikator	Perkembangan				Jumlah Skor	Skor Persentase	Kategori
		5	4	3	2			
1	Aspek tampilan media	75	84			159	88,3%	Sangat Baik
2	Aspek pengorganisasian	85	68			153	84,4%	Sangat Baik
3	Aspek pembelajaran	75	84			159	88,3%	Sangat Baik
4	Aspek isi	105	68			173	95,0%	Sangat Baik
Skor Akhir						614	89,0%	Sangat Baik

Tabel 2. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi Secara Keseluruhan

No	Validasi	Penilaian Skor				Jumlah Skor	Skor Persentase	Kategori
		1	2	3	4			
1	Validasi 1 (Ahli Media 1)	54	56	59	71	240	92,3%	Sangat Baik
2	Validasi 2 (Ahli Media 2)	48	48	48	64	208	89%	Sangat Baik
3	Validasi 3 (Ahli Materi)	54	56	59	71	240	92,3%	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

2. Keefektifan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

Berdasarkan hasil uji keefektifan dengan teknik eksperimen produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini terhadap pembelajaran di di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma pada kelas Anggrek dan Melur. Keefektifan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas Anggrek dan Melur di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal ini juga dapat dilihat ketika hasil instrumen pengukuran kemampuan berhitung lebih tinggi setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily, hasil pengembangan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma,

pada kelas Anggrek dan Melur diterapkan. Media permainan Mipon's Daily, hasil pengembangan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, pada kelas Anggrek dan Melur memberikan kontribusi yang efektif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini.

Dari hasil uji efektif dengan teknik eksperimen produk media permainan Mipon's Daily menuju Uji coba terbatas di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, kelas Anggrek untuk pengembangan kemampuan berhitung anak pada pertemuan ke-1 sebelum menggunakan media permainan Mipon's Daily yaitu; 0% tinggi, 70% sedang dan 30% rendah dengan skor rata-rata media permainan Mipon's Daily sebesar 2,05. Pada pertemuan ke-2 setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily yaitu; 75% memiliki kemampuan berhitung tinggi dan 25% memiliki kemampuan berhitung sedang dengan skor rata-rata motivasi sebesar 3,15. Dari hasil uji efektif dengan teknik eksperimen produk media permainan Mipon's Daily menuju Uji coba luas di media permainan Mipon's Daily di kelas Melur untuk kemampuan berhitung pada pertemuan ke-1 sebelum menggunakan media permainan Mipon's Daily yaitu; 0% tinggi, 45% sedang dan 55% rendah dengan skor moral rata-rata 2,40. Pada pertemuan ke-2 setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yaitu; 80% memiliki kemampuan berhitung tinggi dan 15% memiliki kemampuan berhitung sedang dengan skor rata-rata 3,50.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini salah satu media pembelajaran yang baik yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dan media permainan Mipon's Daily yang dikembangkan merupakan salah satu alternatif media permainan Mipon's Daily yang efektif. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma. Metode penelitian yang digunakan

adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 komponen yang berlangsung yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk dan uji coba. Selain itu ditambahkan pengujian deskriptif untuk dapat melihat keefektifan penggunaan alat yang kemampuan berhitung dan untuk mengetahui standar signifikan sebelum dan sesudah penggunaan alat terhadap kemampuan berhitung anak.

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur yang ditawarkan oleh Sugiyono dengan modifikasi Model ADDIE yang baik. Tahap I: Studi pendahuluan, Tahap II: Tahap pengembangan model. Pendekatan standar yang diterapkan dalam pengembangan perangkat media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah pendekatan ADDIE. Tahapannya adalah: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setelah menyiapkan desain perangkat media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, langkah selanjutnya adalah memvalidasi desain dengan tes khusus. Eksperimen terpisah dilakukan pada konten media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini vdan properti medianya. Review desain merupakan peninjauan dan revisi terhadap komponen dan materi dalam proses pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, termasuk materi pendukung dan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini berdasarkan masukan yang sah dan bimbingan dari narasumber dan pakar. Proses revisi dan perbaikan dilakukan secara berkesinambungan yaitu dalam proses pembuatan dan penyusunan penilaian telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dan apabila ada komponen yang perlu diperbaiki dan direvisi maka pihak pengembangan segera melakukan revisi dan perbaikan agar hasil akhir yang dikembangkan sesuai dan telah divalidasi oleh para ahli.

Desain uji coba produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Pembinaan kemampuan berhitung ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan tebal. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada anak-anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten

Seluma di kelas Anggrek. Strategi pada uji coba terbatas yaitu penggunaan produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas Anggrek oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket baik oleh guru dan anak (pengisian angket anak dibantu oleh guru dan peneliti) untuk dapat memberikan gambaran tentang penilaian daya tarik dan kelayakan produk. Pada uji coba terbatas ini angket yang digunakan untuk mengumpulkan fakta tentang daya tarik produk media permainan Mipon's Daily video menggunakan angket penilaian tolok ukur yang baik. Setelah melakukan uji coba terbatas yang baik dan menghasilkan fakta, langkah selanjutnya adalah menganalisis fakta tersebut untuk mendapatkan masukan perbaikan produk jika ada, namun jika tidak ditemukan perubahan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba lanjutan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, disertai materi pendamping berupa pedoman pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap produk yang dihasilkan, kelayakan Aspek tampilan Media mendapat skor 88,3% dengan kategori sangat baik, Aspek pemograman mendapat skor 90,5% dengan kategori sangat baik, Aspek Pembelajaran mendapat skor 88,3% dengan kategori sangat baik dan Aspek isi mendapat skor 92,0% dengan kategori sangat baik. Melihat hasil validasi yang bernilai tinggi tersebut, maka media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini ini dapat langsung disebarluaskan. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 658 dan skor ketercapaian sebesar 89,8% dengan kategori penilaian sangat baik. Melihat hasil validasi yang bernilai tinggi tersebut maka media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat langsung disebarluaskan. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 658 dan skor ketercapaian sebesar 89,8% dengan kategori penilaian sangat baik, sehingga dapat

disimpulkan bahwa media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran berhitung di PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang bersifat konkret dan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
2. Media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dikembangkan merupakan media alternatif yang efektif sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kab. Seluma. Peningkatan kemampuan berhitung tersebut signifikan berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 5%. Penggunaan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kemampuan berhitung anak lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil informasi di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat digunakan sebagai wadah pembelajaran moral untuk melakukan belajar mandiri atau dengan bantuan guru untuk melakukan pembelajaran berhitung kapan saja.
2. Guru PAUD Sandi Indah Lestari, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma hendaknya

selalu kreatif dan inovatif dalam pengembangan kurikulum.

3. Sekolah hendaknya terus mendukung guru dalam proses kreatif pengembangan platform pembelajaran dengan menyediakan sumber daya dan infrastruktur.
4. Agar media pendidikan menjadi lebih efektif, kita perlu membuat ulang konten yang telah dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S., & Atiqah Meutia Hilda. (2023). Analisis Keaktifan Mahasiswa Terhadap Skema Pembelajaran Menggunakan Kombinasi Metode Mann Whitney Dan Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 88–99.
<https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.848>
- Cendana. H and Suryana. D, "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 771–778, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1516.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
<https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitri. M and N. Na'imah. N, "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–15, 2020, doi: 10.24042/ajipauid.v3i1.6500.
- Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi "Secret Zoo " Sebagai Media Untuk

- Early Childhood Education and Development Journal, 3, 76–81.
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Kaakinen. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Kholida, A., & Sutama, I. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-KIDS (UNO KIDS) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun 11(2)
- Kurniawan. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Laksana. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. PT.Nasya Expqnding Management.
- Mahmudah, Whed Andi, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Dalam Berhitung Melalui Media Benda Konkret di TK ABA Kaliloka Kab . Brebes Jawa Tengah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaranajaran*, 3(4), 120–126.
- Malapata, E., Wijayaningsih, L., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283–293. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Marinda, L. (2020). Piaget dan problematikanya. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Prasetyo. R, Synthiawati. N. N, and Susanto.N, “Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Games Activities untuk Meningkatkan Problem Solving Skills Siswa,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7362–7370, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5545.
- Prayoga. M.R.A, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan 7 Keajaiban Dunia dengan Metode Marker Based,” *Researchgate.Net*, vol. 8, no. 1, 2023, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/profile/Muhamad-Rico>
- Ramani, G., Emily N. Daubert, & Nicole R. Scalise. (2019). Role of Play and Games in Building Children’s Foundational Numerical Knowledge. (Elsevier) *Journal of Cognitive Foundations for Improving Mathematical Learning*, 5, 69–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815952-1.00003-7>.
- Ramandhani. R, “Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn ...,” 2020, [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42602>
- Ratna Dewi, N. M. Asril.M.N. Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi,” *J.Pendidik. Anak Usia Dini Undiks ha*, vol. 9, no. 1,p. 99, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.36800.
- Sambas. A, Gundara. G, , A. Andriana, and F. A. Aziz, “Smartphone- based Robot Design Training with Voice Control for Senior High School in Tasikmalaya City,” *Int. J. Ethno-Sciences Educ. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 120–128, 2022, doi: 10.46336/ijeer.v2i3.320.
- Sari. A.K, Wulandari Harjanti, and M. Choiifin, *Metodologi Penelitian*. 2021. [Online]. Available: www.tcpdf.org
- Studi. P, I. Pengetahuan.I, and M. R. Haq, *Pengembangan Media Pembelajaran*

Interaktif Adobe Flash Pada Materi Getaran
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Januari 2021.