



## Pengembangan Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Kelompok A di TK Tunas Karya Pagaralam

Eka Setiawati Rizqi Hasana<sup>1</sup>, Leny Marlina<sup>2</sup>, Lidia Oktamarina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: [ekariskihhasana@gmail.com](mailto:ekariskihhasana@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-03-20 Revised: 2022-04-15 Published: 2022-05-28  <b>Keywords:</b> <i>Media Wire Game;</i> <i>Recognize Patterns;</i> <i>ADDIE Model.</i>	The purpose of this research is to find out which wire game media can improve the ability to recognize patterns in group A children at Tunas Karya Pagaralam Kindergarten which is valid, practical and effective, which aims to increase the ability to recognize patterns in children and attract children's interest in learning to recognize patterns. This research methodology uses a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model which has 5 steps, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Based on the research results show that the development of wire game media is valid, practical and effective in its use in the ability to recognize patterns in group A children at Tunas Karya Pagaralam Kindergarten. The results of this product assessment are in the "Very Valid" category. with the results of media expert validation 93% and material expert validation 85% and language validation 94%. While the results of the study were in the "very practical" category with small group trial results with a percentage of 81%, and large group trial results with a percentage of 85%, and the results of the effectiveness test by conducting a pretest before using 43% and the posttest result of 90% effective category and the medi wire game has an effect on increasing the ability to recognize patterns in children.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-03-20 Direvisi: 2022-04-15 Dipublikasi: 2022-05-28  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Wire Game;</i> <i>Mengenal Pola;</i> <i>Model ADDIE.</i>	<b>Abstrak</b> Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui media <i>wire game</i> dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A Di TK Tunas Karya Pagaralam yang valid, praktis dan efektif yang bertujuan media mampu meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak dan menarik minat anak dalam belajar mengenal pola. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Research and Development</i> (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 langkah yaitu (1) Analisis ( <i>Analysis</i> ), (2) Desain ( <i>Design</i> ), (3) Pengembangan ( <i>Development</i> ), (4) Implementasi ( <i>Implementation</i> ), (5) Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media <i>wire game</i> ini valid, praktis dan efektif dalam penggunaannya dalam kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A Di TK Tunas Karya Pagaralam. Hasil penilaian produk ini mendapat kategori "Sangat Valid" dengan hasil validasi ahli media 93% dan validasi ahli materi 85% dan validasi bahasa 94%. Sedangkan hasil penelitian dengan kategori "sangat praktis" dengan hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 81%, dan hasil uji coba kelompok besar dengan persentase 85%, dan hasil uji keefektifan dengan melakukan <i>pretest</i> sebelum penggunaan 43% dan hasil <i>posttest</i> 90% kategori efektif serta medi <i>wire game</i> berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dimana anak diberikan bimbingan untuk mengembangkan pribadi anak dalam pengetahuan dan keterampilan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan

anak sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Jatmika dalam Fajrin Sarly (2013) media *wire game* adalah jenis jenis media yang terbuat dari kayu dengan bentuk rangkaian kawat yang bengkok. Media pembelajaran ini menuntut anak agar mampu memindahkan satu bentuk benda dari ujung kawat sampai akhir, sehingga media *wire game* ini dapat melatih koordinasi gerak mata dan tangan anak. Dapat disimpulkan bahwa media *wire game* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kawat yang meliuk-liuk dan berwarna-warni guna untuk anak pada saat belajar dengan bermain

*wire game* tersebut anak dapat melatih konsentrasi dan juga mengenal warna, bentuk dan ukuran yang ada pada media *wire game* tersebut.

Manfaat dari penggunaan media *wire game* bagi anak usia dini menurut Nurjatmika dalam Nurhusna Kamil (2018), yaitu sebagai berikut : memainkan kayu ini bermanfaat melatih motorik dan kreativitas tangan anak, memperkuat hubungan otak kanan, kiri, sehingga terlatih untuk menyelesaikan masalah dengan cepat, untuk melatih konsentrasi anak dengan cara memasukkan geometri bentuk melalui balok-balok kayu, merangsang kemampuan imajinatif dan eksploratif pada anak yang nantinya akan menjadi fondasi berpikir logis dan matematis, dengan memindahkan balok melewati kawat yang meliuk, juga dapat melatih koordinasi anatara mata dan tangan pada anak. Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media *wire game* ini banyak salah satunya anak dapat mengenal alat permainan, mengenal bentuk, warna dan ukuran, juga dapat melatih konsentrasi pada saat anak bermain media *wire game* dan juga dapat melatih koordinasi mata dan tangan, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Pujiati dan Widajati (2014) tentang Pengaruh *Three Colour Wire Game* Terhadap Peningkatan Mengenal Bentuk Geometri Anak, hal ini menunjukkan bahwa *Three Colour Wire Game* ini dapat berpengaruh terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak. Berdasarkan uraian di atas menandakan bahwa media *wire game* sangat bermanfaat dalam mengembangkan pengetahuan anak dibidang geometri dan dapat meningkatkan konsentrasi pada saat anak belajar. Penelitian ini mefokuskan pada pengembangan media *wire game* untuk melihat peningkatan pada kemampuan anak mengenal pola warna bentuk dan ukuran, dimana penelitian ini belum pernah dilakukan dan terdapat modifikasi pengembangan media tersebut. Sehingga peneliti ini termasuk ke dalam penelitian terbaru karena media yang akan dikembangkan berebda dengan media sebelu-mnya.

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti ini berupa media *wire game* dimana media ini dipilih karena mampu memberikan kemudahan pada saat anak belajar. Media *wire game* yang akan dibuat berbeda dengan yang ada dipasaran karena media yang akan dikembangkan disini menggunakan alat dan bahan yang aman untuk anak. bahan yang digunakan dengan menggunakan kayu yang di bentuk menjadi dua bagian atau

setengah lingkaran dan membentuk geometri menjadi empat bentuk seperti (persegi, lingkaran, segiempat, dan persegi panjang), kemudian menggunakan kawat dan dimasukkan kedalam pipet dan dibuat meliuk-liuk mejadi empat bagian lalu papan yang di jadikan dua bagian tersebut diwarnai menggunakan warna pilox dan ada empat warna cat yang akan digunakan yaitu (merah, biru, kuning dan hijau) dan media yang akan dibuat bisa dilepas atau bongkar pasang. Media ini dibuat dan digunakan dengan alasan dapat mempermudah anak usia dini saat memainkannya. Menurut Lestari (dalam Kumara, 2020) pola merupakan susunan benda yang terdiri atas warna, bentuk, jumlah, atau peristiwa, dapat disimpulkan bahwasanya pola merupakan susunan benda urut untuk anak mengenal warna, bentuk dan ukuran dalam mengenalkan konsep matematika dan dapat mengenalkan pada anak untuk belajar membedakan warna-warna disekitar, bentuk, atau ukuran besar dan kecil pada pola. Pembelajaran mengurutkan pola harus sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan yang ada dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, anak usia dini 4-5 tahun harus mampu mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC serta mengulanginya (Putri, 2016). Hal ini menandakan bahwa pembelajaran pola pada anak usia dini sangatlah penting karena disini anak dapat mengenal benda-benda yang ada disekitar dan juga dapat mengenal warna, bentuk, ukuran pada pola tersebut.

Piaget & Inhelder's (dalam Riyan Dkk, 2020) mengenal konsep pola berkembang melalui penggunaan benda-benda nyata, gambar, desain tenun, simbol, dan gambar, kemampuan untuk mengenali pola merupakan cara untuk anak dalam menemukan aturan pola dan mengikuti aturan dalam menyelesaikan pola. Anak belajar harus menggunakan media pembelajaran atau alat bantu yang menarik agar saat belajar anak tidak mudah bosan serta guru harus mengenalkan konsep pola sejak dini dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bukan hanya dari lisan atau tulisan dipapan tulis. Pentingnya belajar matematika untuk anak usia dini dimana anak dapat belajar dengan mengenal konsep matematika awal dengan mencocokkan, membandingkan dan mengurutkan menggunakan media pembelajaran agar anak tidak takut untuk belajar matematika dan juga dapat membuat anak berkembang dan menjadika-nnya mandiri.

NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) (2000) mengungkapkan standar untuk matematika sekolah meliputi lima bidang, yaitu: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, dan analisis data serta peluang, dalam pendidikan anak usia dini aljabar dapat berupa pengelompokan, pola dan hubungan, operasi dengan bilangan bulat eksplorasi fungsi, dan langkah-langkah proses. Matematika untuk anak usia dini penting karena anak dapat mengenal konsep pola matematika dan menambah pengetahuan untuk belajar anak. Depdiknas (2004) mengatakan konsep pola yang bisa dikenalkan antara lain pola warna, pola bentuk, pola angka, pola huruf, pola gambar, pola tepuk dan sebagainya, anak perlu diajarkan mengenalkan pola bentuk, warna dan ukuran dimana anak belajar dengan menggunakan media yang menarik yaitu dengan media *wire game* anak dapat mengenalkan tentang pola. Rendahnya kemampuan matematika pada siswa Indonesia disebabkan salah satunya adalah ketidakmampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaksi yang aktif antara guru dan siswa (Lily, 2019), hal ini menandakan bahwa guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar minat anak dapat berkembang terutama dalam bidang matematika, guru harus memberikan media pembelajaran yang menarik agar anak tidak mudah bosan pada saat belajar.

Hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara sedangkan hasil TIMSS (*Trend in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 45 dari 50 negara yang berarti prestasi belajar matematika siswa di Indonesia masih rendah (Sesfoat, 2020). Hal tersebut menandakan bahwa anak-anak perlu menguasai konsep-konsep matematika terlebih dahulu agar anak dapat memahami dan mengerti pelajaran matematika dan juga dapat meningkatkan minat belajar anak dengan menggunakan media yang menarik untuk anak saat belajar agar anak tidak mudah bosan pada saat belajar, media yang bisa digunakan anak saat belajar yaitu dengan menggunakan media *puzzle*, *wire game*, papan semat, lego dan lain-lain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas

Karya Pagaralam, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola anak masih rendah dan anak belum mampu mengenal konsep terkait dengan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran, kurangnya kemampuan anak dalam mengenal konsep mengenal pola serta kurangnya ketertarikan anak saat belajar karena menggunakan buku atau lembar siswa serta belum adanya media pembelajaran yang tepat untuk anak. Anak akan lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran karena di TK yang saya teliti mereka menggunakan lembar kerja anak sehingga anak kurang tertarik saat belajar. Pada saat peneliti mengenalkan media *wire game* tersebut anak belum paham dan belum pernah mengenal dengan media *wire game* dikarenakan keterbatasan alat permainan. Sehingga dengan adanya media *wire game* peneliti berharap dapat membantu minat anak dalam belajar. Sebab, pada saat proses belajar mengajar ada seorang guru yang menggunakan media lembar kerja, anak-anak masih kurang paham dalam membedakan pola bentuk, warna dan ukuran yang ada di media *wire game* tersebut, anak juga belum dapat memahami bagaimana cara bermainnya dengan menggunakan media *wire game* dan kurangnya konsentrasi pada saat memainkannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang media *wire game* yang sudah dilakukan tersebut maka bisa menjadi acuan saya untuk melakukan penelitian yang sama tetapi penelitian saya terdapat perbedaan pada materi yang akan diteliti yaitu pada kemampuan mengenal pola pada anak dan tentunya metode penelitiannya juga berbeda berbeda. Selain itu ditemukan juga masalah di TK yang hal ini disebabkan kurangnya sarana prasarana untuk proses pembelajaran. Maka guru di TK Tunas Karya hanya fokus menggunakan media lembar kerja yang mengakibatkan anak kurang memahami dan sulit untuk mengenalkan tentang kemampuan mengenal pola pada anak yaitu seperti mengenal pola warna, bentuk dan ukuran, belum adanya bahan ajar khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media *wire game*. Padahal, belajar dengan menggunakan media pembelajaran itu sangat penting untuk anak usia dini karena dengan menggunakan media *wire game* tersebut anak akan menjadi senang dan tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik. Jadi, guru harus menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton dengan menggunakan media pembelajaran agar anak

tidak mudah bosan saat belajar, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk berupa media *wire game* untuk belajar anak di TK Tunas Karya Pagaram tersebut. Permasalahan yang telah ditemukan tersebut maka akan diselesaikan dengan memberikan media pembelajaran berupa media *wire game* dengan materi kemampuan mengenal pola pada anak usia dini. Karena usia sejak dini harus bisa dikenalkan dengan mengenal pola bentuk, warna, dan ukuran dengan menggunakan media *wire game*. Selain itu pada saat proses pembelajaran untuk mengenalkan bentuk, warna dan ukuran tidak lagi menggunakan lembar kerja siswa atau guru menuliskan di papan tulis karena peneliti akan membuat produk berupa media pembelajaran yang menarik yaitu dengan media *wire game*. Media *wire game* ini dapat digunakan guru sebagai bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, dan karakteristik di lingkungan sekolah. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media *wire game* memang penting dilakukan di TK tersebut karena dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar serta menarik untuk anak saat belajar dan melatih konsentrasi saat belajar dan dapat menambah pengetahuan untuk anak, berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Mengembangkan Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Kelompok A Di TK Tunas Karya Pagaram".

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah jenis metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), menurut Sugiyono (2015) penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, jadi penelitian pengembangan ini merupakan suatu metode penelitian yang di hasil akhirnya diharapkan dapat menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan dalam pendidikan. Melalui penelitian ini peneliti mengembangkan produk yang berupa media *wire game* untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola warna, bentuk dan ukuran pada anak usia dini. Jenis penilitin ini adalah R&D, dimana dalam uji lapangannya menggunakan penelitian eksperimen guna mengetahui efektifitas produk

media *wire game* tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam Endang Mulyatiningsih yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*Analisis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*), namun dalam penelitian ini dibatasi sampai dengan tahap implementasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu: (a) Data kualitatif merupakan data mengenai pengembangan media yang meliputi proses pengembangan media, kritik, dan saran mengenai proses pengembangan media dari ahli materi dan ahli media dalam pembelajaran. (b) Data kuantitatif berupa data penilaian kelayakan media *wire game* dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta pendapat peserta didik mengenai penggunaan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola warna, bentuk dan ukuran pada anak usia dini, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk buku permainan yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan prodak berupa media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram. Dalam proses pengembangan produk peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setelah dilakukan prosedur pengembangan tersebut, maka diperoleh bahan ajar valid dan praktis, sebagai berikut:

1. Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Kelompok A yang Valid

Pengembangan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram telah divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Validasi ini dilakukan sebelum media *wire game* di uji cobakan kepada anak, kelayakan pengembangan media pembelajaran ini dilihat dari penilain dari validator ahli, penilaian validator terdiri dari dua bagian. Bagian pertama yaitu instrumen

data yang dihitung menggunakan skala *Likert*, pada bagian kedua berupa lembar kritik dan saran terhadap pengembangan media pembelajaran, kemudian hasil dari validator dikonversikan pada skala presentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevalidan media pembelajaran, selanjutnya digunakan kriteria kualifikasi penilaian untuk melihat kevalidan data tersebut (Nafi'ah, 2018). Hasil validasi dari validator ahli media *wire game* yang diperoleh dari pengisian angket memperoleh rata-rata persentase sebesar 93%, validator materi memperoleh persentase sebesar 85% dan validator bahasa sebesar 94%, Berdasarkan ketiga validasi media, materi dan bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dalam kategori sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan tabel kriteria penskoran berada pada tingkat kevalidan baik dan kualifikasi kelayakan tidak perlu revisi, hal ini menunjukkan bahwa media, materi dan bahasa pada media *wire game* memiliki kemenarikan yang tinggi, pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman anak, pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, pembelajaran menjadi tidak semata mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata dari guru saja, anak tidak cepat bosan dan guru tidak cepat kehabisan tenaga (Arsyad, 2013). Karena tingkat kevalidan dan kelayakan yang baik dari validator media, materi dan bahasa maka media pembelajaran media *wire game* yang telah dikembangkan ini layak digunakan dan tidak perlu adanya revisi.

## 2. Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Kelompok A yang Prakti

Uji kepraktisan media *wire game* didapat dari hasil angket respon peserta didik yaitu uji coba perorangan (*One to One*) dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dengan memberikan memberikan angket lembar observasi kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A kepada Evaluator yaitu ibu MS selaku guru kelas kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram. Dari hasil perhitungan uji coba perorangan (*One to One*) terhadap 3 orang peserta didik dan uji kelompok kecil (*Small Group*) yang dilakukan oleh 12 orang peserta didik yang berpasangan dengan membagi peserta didik dalam enam kelompok yang

beranggotakan dua orang perkelompok. Dari hasil perhitungan kedua uji respon peserta didik yaitu coba perorangan (*One to One*) dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dalam kategori sangat praktis karena berada pada rentanpersentase 80-100 (Arikunto, 2003), tingkat kepraktisan adalah dapat terpakainya bahan ajar berupa buku siswa yang dinilai dengan menggunakan angket (Rusiyanti, 2013). Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila memenuhi aspek praktis seperti: (a) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa yang dikembangkan dapat diterapkan. (b) Kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dari para ahli menghasilkan skor rata-rata dengan kategori sangat valid dan menyatakan bahwa yang dikembangkan dapat diterapkan, serta berdasarkan hasil respon peserta didik menghasilkan skor rata-rata dengan kategori sangat praktis, sehingga produk yang dikembangkan berupa media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di TK Tunas Karya Pagaram.

## 3. Efektivitas Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Kelompok A

Salah satu konsep yang penting dalam pembelajaran PAUD adalah konsep pola warna, bentuk dan ukuran, konsep ini merupakan salah satu konsep matematika yang diajarkan di PAUD, menurut Piaget & Inhelder's (dalam Riyan, dkk, 2020) mengenal konsep pola berkembang melalui penggunaan benda-benda nyata, gambar, desain tenun, simbol, dan gambar. Kemampuan untuk mengenali pola merupakan cara untuk anak dalam menemukan aturan pola dan mengikuti aturan dalam menyelesaikan pola. Media *wire game* adalah jenis jenis media yang terbuat dari kayu dengan bentuk rangkaian kawat yang bengkok. Media pembelajaran ini menuntut anak agar mampu memindahkan satu bentuk benda dari ujung kawat sampai akhir, sehingga media *wire game* ini dapat melatih koordinasi gerak mata dan tangan anak (Sarly, 2013). Pada media *wire game* yang dikembangkan oleh peneliti terdiri atas pola warna merah, kuning, hijau, biru dan untuk pola bentuk terdiri atas bentuk segitiga, segi

empat, persegi panjang dan lingkaran. Pada media *wire game* anak diajak bersama-sama untuk mengenal pola warna, bentuk dan ukuran dengan cara memindahkan satu bentuk benda dari ujung kawat sampai akhir. Pembelajaran dengan menggunakan media *wire game* merupakan salah satu dari banyak metode yang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak, dengan media *wire game* yang didesain dengan warna dan bentuk yang berbeda, secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi, serta dapat melatih koordinasi mata dan tangan agar anak dapat menyusun serta mengingat pola baik pola warna, bentuk dan ukuran yang ada. Aspek kemampuan mengenal pola pada anak, yang diambil peneliti adalah mengenal pola baik pola warna, bentuk dan ukuran menggunakan media *wire game* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram, didapatkan hasil bahwa persentase keberhasilan *Posstest* sebesar 43% dan *Pretest* 90%. Persentase keberhasilan perhitungan *Posstest* meningkat dan dapat disimpulkan bahwa media *wire game* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan

##### a) Kelebihan

Media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan antaranya:

- 1) Media *wire game* yang dikembangkan peneliti dapat melatih konsentrasi anak dalam mengenal dan mengelompokkan warna. Sejalan dengan pendapat Ziana, S. Dkk. (2018) bahwa melalui media *wire game* untuk anak usia dapat melatih konsentrasi pada saat anak memindahkan bentuk-bentuk geometri serta dapat menambah pengetahuan tentang pola atau warna bentuk, dan ukuran.
- 2) Selain itu media *wire game* yang dikembangkan peneliti juga dapat melatih konsentrasi anak dalam mengenal dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Pujianti dan Wiwik Widajati. (2014)

bahwa *three colour wire game* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A.

- 3) Media *wire game* yang dikembangkan peneliti dapat menarik minat peserta didik dalam mengenal pola bentuk dan warna. Media *wire game* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengenal pola bentuk dan warna, karena media *wire game* dikemas dalam bentuk yang unik dan warna menarik.
- 4) Media *wire game* yang dikembangkan peneliti dapat melatih motorik dan kreativitas tangan anak. Sejalan dengan pendapat Ziana, S. Dkk. (2018). Melalui media *wire game* untuk anak usia dapat merangsang kemampuan imajinasi dan eksploratif pada saat anak memindahkan bentuk-bentuk geometri.

##### b) Kekurangan

Produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut Media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram yang peneliti kembangkan terbatas hanya pada warna dan pola tertentu.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase dari validator media, materi dan bahasa sebesar 90% dalam kategori sangat valid (sangat layak digunakan).
2. Media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A dari angket respon peserta didik uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis.
3. Kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A sebelum menggunakan media *wire game* (*Pretest*) memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 43% dan setelah menggunakan media *wire game* (*Posstest*)

mengalami peningkatan memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%. Persentase keberhasilan perhitungan *Posstest* meningkat, dan dapat disimpulkan bahwa media *wire game* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Dalam menggunakan media *wire game* diharapkan guru hendaknya mencoba untuk menggunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram.
2. Bagi sekolah, dengan adanya inovasi dalam pengembangan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram diharapkan nantinya dapat memotivasi guru-guru supaya lebih meningkatkan kemampuan mengenal pola pada peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk penelitian yang akan datang hendaknya dapat dijadikan acuan atau kajian selanjutnya untuk meneliti dan juga mengembangkan hal-hal yang baru. Misalkan pada media *wire game* yang dikembangkan selanjutnya menambah pola bentuk geometri serta pola warna yang lebih variative.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendektan Pratik* (Jakarta : PT Rineka Cipta).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kopetensi TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Eviati Riyan.Dkk. 2020. *Pengemabangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun*. (Jurnal JRPP Volume 3 Nomor2).
- Kmail Nurhusna. 2018. *Efektivitas Media Wire Game Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Di TK Negeri Pembinaan Kabupaten Tanah Datar*. Skripsi. IAIN Batu sangkar.
- Kumara Widya, 2020. *Pembelajaran Konsep Pola Untuk Anak Usia Dini Dalam Kaitannya Dengan Problem Solving*, Volume 1 Nomor 1).
- Lily Azizah, Dkk. 2019. *Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Semat*. (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 3 Issue 2).
- Nafi'ah, Faizatun. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Sain Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) *Principles and standard for school mathematics*. 2000. (Reston,VA : Author).
- PERMENDIKBUD NO. 137 TAHUN 2014 Tentang Standar Nsional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri, M. R. 2016. *Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Pola Melalui Media Bahan Alam pada Anak Kelompok A1 Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Rusiyanti. 2013. *Jenis bahan ajar kriteria pengelompokkan*. [Online].Tersedia:<http://www.kajianteori.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurutahli.html> [Diakses 29 Maret 2016].
- Sarly Fajrin. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata dan Tangan Melalui Media Wire Game Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Perwaring Padang*.(Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus.Vol 2 Nomor 3).

Sesfoat Ludmila, Dkk. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa.* (Jurnal Cendika : Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 04, No. 02).

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* (Bandung : Alfabeta).

Widajati Wiwik, Pujianti Nur. 2014. *Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Peningkatan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kalompok A Di TK Islam Plus Al-Muchlisin.*

Ziana Erva, Dkk. 2018. *Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Wire Game Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* (Talenta Journal Vol IX No 2)