

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RUMBOCUR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TAHFIDZ AL-MUNAWARAH DESA KUALU NENAS

Yurika Mulya Pratiwi⁽¹⁾, Ria Novianti⁽²⁾, Daviq Chairilisyah⁽³⁾
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau
Email: [yurika.mulya07@gmail.com^{\(1\)}](mailto:yurika.mulya07@gmail.com), [rianovianti_rasyad@gmail.com^{\(2\)}](mailto:rianovianti_rasyad@gmail.com),
[daviqch@gmail.com^{\(3\)}](mailto:daviqch@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan Rumbocur untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun dan mengetahui kelayakan dari media permainan Rumbocur yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) yang menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Brog and Gall. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik angket yang akan di isi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Jenis data yang dihasilkan dan dianalisis dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik diperoleh hasil validasi materi oleh ahli materi I dan ahli materi II yang digabungkan dan memperoleh rata-rata persentase yaitu sebesar 92,85% dengan kategori "Sangat Layak". Dan kemudian hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media I dan ahli media II juga digabungkan sehingga memperoleh rata-rata 92,2% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Selanjutnya hasil validasi dari seluruh ahli pendidik memperoleh rata-rata persentase yaitu sebesar 97% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Hasil nilai dari seluruh tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik selanjutnya akan digabungkan untuk memperoleh hasil rata-rata nilai media yang dikembangkan secara keseluruhan sebesar 94% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak" untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun.

Keyword: Media Permainan, Rumbocur, Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini

Abstract

This Study aims to developed the Rumbocur game media to improve the ability to recognize numbers for children aged 4-5 years and to determine the feasibility of the developed Rumbocur game media. This research is an R&D (Research and Development) research that uses development procedures according to Brog and Gall theory. The data collection technique in this study is a questionnaire technique that will be filled out by validators of media experts, material experts, and educators. The type of data generated and analyzed in this study is descriptive quantitative. Based on the assessment that have been carried out by material experts, media experts, and educators, the results of material validation by material experts I and material experts II were combined and obtained an average percentage of 92,85% in the "Very Eligible" category. And then the results of media validation carried out by media experts I and media experts II were also combined so that they obtained an average of 92,2% with the "Very Eligible" category of eligibility. Furthermore, the validation results from all experts educators obtained an average percentage of 97% with the "Very Eligible" eligibility category. The results of the scores from all stages of validation by material experts, media experts, and educators will then be combined to obtain an overall media score of 94% with the " Very Eligible" category of eligibility. So it can be concluded that the Rumbocur game media developed by researchers in this study with a series of steps and stages of validation by material experts was declared " Very Appropriate" to improve the ability to recognize numbers for children aged 4-5 years.

Keyword: Game Media, Rumbocur, Ability to Recognize Early Childhood Numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD), merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Perkembangan anak itu lebih terjadi pada saat usia dini, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Masitoh (dalam Dyah Eka, 2015) pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk menstimulasi pertumbuhan jasmani dan rohani anak dalam rangka menyiapkan anak dalam pendidikan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa *golden age* yaitu masa dimana anak pada usia tersebut merupakan masa yang sangat tepat dalam membangun perkembangan mereka sehingga mereka dapat tumbuh menjadi dewasa yang mandiri dan berakhlak mulia.

Generasi alpha adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 (lahir tahun 2011-2025) generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang dipandang paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya (Ria, dkk., 2019). Maka anak pada usia dini pada saat ini termasuk dalam generasi alpha. Mereka sejak lahir akrab dengan gadget dan cenderung menghabiskan waktu lebih banyak dengan gadget. Bila hal ini terjadi tanpa aturan dan pengawasan, maka kesempatan mereka untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan yang dimiliki dapat berkurang dan tentunya hal ini akan sangat disayangkan.

Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak, agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan. Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak-anak yaitu perkembangan kognitif. Menurut Suryana (dalam Nurhamidah dkk, 2020) perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berfikir. Menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak dapat melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan bermain sambil belajar (Elpa Maya dkk, 2020). Menurut Catron dan Allen (dalam Elpa Maya dkk, 2020) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. aspek kognitif yang dapat distimulasi kepada anak salah satunya adalah matematika. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar dan memikirkan lingkungannya. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut Suyanto (dalam Daryati, 2013), fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif.

Menurut Tadjikron (dalam Reni Yulistiana, 2016) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10. Dalam pengenalan angka memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar. Menurut Miarso (dalam Weny Putri, 2015), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Brings (dalam Weny Putri, 2015) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran mempunyai tujuan memberikan motivasi belajar kepada anak. Selain itu media juga harus merangsang anak mengingat apa yang sudah dipelajari.

Berdasarkan pengamatan lapangan yang dilakukan dapat diketahui masalah yang dihadapi anak saat mengenal lambang bilangan pada anak, 1) Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20, 2) sebagian besar anak juga masih kurang mampu menyebutkan angka satu sampai sepuluh dengan menggunakan benda, 3) anak-anak juga belum mampu membedakan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Dari uraian diatas, maka peneliti

berencana menggunakan Rumbocur (rumah bola meluncur) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak. Dalam hal ini peneliti mengambil judul dalam penelitian” **Pengembangan Media Permainan “Rumbocur” Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun**”.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and development/ R&D). Metode ini adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (dalam Lela Nurlela, 2018) penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Brog dan Gall (dalam Lela Nurlela, 2018) berpendapat bahwa pendekatan Research and Development (R&D) dalam pendidikan meliputi 10 langkah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 6 langkah.

Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Maka dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk membuat sebuah produk berupa media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran mengenal angka anak usia 4-5 tahun. Media tersebut adalah Rumbocur yang nantinya akan diuji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Di dalam sebuah penelitian pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting karena pastinya dalam sebuah penelitian akan memerlukan data. Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari guru sebagai ahli pendidik, ahli media dan juga ahli materi. Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi merupakan data yang menjadi acuan layak atau tidaknya media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi untuk memenuhi kriteria kelayakan, dalam hal ini guru juga berperan sebagai ahli pendidik yang ikut menilai kelayakan produk.

Dalam kriteria penilaian peneliti menggunakan kriteria berdasarkan skala likert. Adapun kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Lela Nurlela 2018

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian ini diperoleh melalui instrument penilaian dari ahli media dan ahli materi berdasarkan aspek-aspek yang dinilai sesuai dengan instrument penilaian berupa angket untuk ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Hasil dari angket tersebut kemudian dapat diolah secara persentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon oleh ahli materi dan ahli media maka dapat ditentukan dengan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum fx}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X : Skor rata-rata

$\sum fx$: Jumlah skor

n : Jumlah komponen validasi

Hasil dari skor rata-rata yang telah dicari kemudian akan dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Produk

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 : Lela Nurlela 2018

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dinyatakan layak dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik akan ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 data Penilaian Ahli Materi I

NO.	Indikator Penilaian	Skor	Persentase
1.	Mampu memperkenalkan angka 1-20 pada anak	4	100%
2.	Dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak	3	75%
3.	Membantu anak menunjukkan dan menyebutkan bentuk angka dengan benar	4	100
4.	Sesuai dengan tingkat kemampuan anak	4	100%
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	3	75%
6.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak	3	75%
7.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang angka 1-20	4	100%
Jumlah		25	625%
Rata-rata Skor		3,57	89,28%
Keterangan		Sangat Layak	

Data Penilaian ahli materi II

Tabel 4 Data Penilaian Ahli Materi II

NO.	Indikator Penilaian	Skor	Persentase
1.	Mampu memperkenalkan angka 1-20 pada anak	4	100%
2.	Dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak	3	75%
3.	Membantu anak menunjukkan dan menyebutkan bentuk angka dengan benar	4	100
4.	Sesuai dengan tingkat kemampuan anak	4	100%
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	4	100%
6.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak	4	100%
7.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang angka 1-20	4	100%
Jumlah		27	675%
Rata-rata Skor		3,85	96,42%
Keterangan		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel Penilaian materi oleh ahli 1 dan 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli materi 1 mengenai penilaian materi mendapat nilai rata-rata 3,57 dengan jumlah skor 25 dari 7 indikator penilaian dan nilai persentase 89,28%, pada penilaian materi oleh ahli 2 mendapat nilai rata-rata 3,85 dengan jumlah skor 27 dari 7

indikator penilaian dan nilai persentase 96,42%. Jumlah total rata-rata persentase skor ahli materi I dan ahli materi II yaitu 92,85% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”.

Selanjutnya yaitu data penilaian yang dilakukan oleh ahli media media I dan ahli media II.

Tabel 5 Data Penilaian Ahli Media I

Aspek	Indikator	Skor	Persentase
Fisik	Produk dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini	3	75%
	Dibuat dari bahan yang kuat dan awet	4	100%
	Ukuran media sesuai untuk anak usia 4-5 tahun	3	75%
Gambar	Desain media menarik untuk dimainkan anak usia dini	3	75%
	Bentuk angka yang disajikan pada media jelas	4	100%
	Angka-angka yang disajikan sesuai dengan materi yang diberikan	4	100%
Pemakaian	Media praktis atau mudah dipindahkan dan mudah disimpan	4	100%
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka	3	75%
Jumlah		28	700%
Rata-rata Skor		3.5	87,5%
Keterangan		Sangat Layak	

Tabel 6 Data penilaian Ahli Media II

Aspek	Indikator	Skor	Persentase
Fisik	Produk dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini	3	75%
	Dibuat dari bahan yang kuat dan awet	4	100%
	Ukuran media sesuai untuk anak usia 4-5 tahun	4	100%
Gambar	Desain media menarik untuk dimainkan anak usia dini	4	100%
	Bentuk angka yang disajikan pada media jelas	4	100%
	Angka-angka yang disajikan sesuai dengan materi yang diberikan	4	100%
Pemakaian	Media praktis atau mudah dipindahkan dan mudah disimpan	4	100%
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka	4	100%
Jumlah		31	775%
Rata-rata Skor		3.9	96,9%
Keterangan		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel Penilaian media oleh ahli 1 dan 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli 1 mengenai penilaian media mendapat nilai rata-rata 3,5 dengan jumlah skor 28 dari 8 indikator penilaian dan nilai persentase 87,5%, pada penilaian materi oleh ahli 2 mendapat nilai rata-rata 3,9 dengan jumlah skor 31 dari 8 indikator penilaian dan nilai persentase 96,9%. Jumlah total rata-rata persentase skor ahli media I dan ahli media II yaitu 92,2% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”.

Dan berikutnya **Tabel 7** Total Perolehan Hasil Validasi Ahli Pendidik

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kelayakan
Ahli Pendidik I	56	3,73	93,33%	Sangat Layak
Ahli Pendidik II	58	3,86	96,66%	Sangat Layak
Ahli Pendidik III	60	4	100%	Sangat Layak
Ahli Pendidik IV	57	3,8	95%	Sangat Layak
Ahli Pendidik V	60	4	100%	Sangat Layak
Kesimpulan	291	3,87	97%	Sangat Layak

Hasil dari validasi seluruh ahli pendidik akan digabungkan untuk memperoleh hasil validasi ahli pendidik secara keseluruhan. Berdasarkan tabel total perolehan hasil validasi media secara keseluruhan diatas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 291 dari 75 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validasi media secara keseluruhan yaitu 3,87 dan persentasenya sebesar 97% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak".

Tabel 8 Total Perolehan Hasil Validasi Keseluruhan dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Pendidik

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kelayakan
Ahli Materi	52	3,71	92,85%	Sangat Layak
Ahli Media	56	3,7	92,2%	Sangat Layak
Ahli Pendidik	291	3,87	97%	Sangat Layak
Kesimpulan	399	3,76	94%	Sangat Layak

Setelah didapat total perolehan hasil validasi materi dan validasi media secara keseluruhan, kemudian akan dicari hasil perolehan validasi secara menyeluruh. Hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik kemudian akan digabungkan untuk memperoleh hasil validasi produk secara keseluruhan. Berdasarkan tabel 8 total perolehan hasil validasi produk secara keseluruhan diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 399 dari 105 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validasi secara keseluruhan yaitu 3,76 dan hasil persentase validasi produk secara keseluruhan sebesar 94% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak".



Gambar media permainan Rumbocur

Pembahasan

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan dengan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga sekaligus bangsa. Harapan kedepan terhadap anak tentunya menjadi anak manusia yang bertaqwa, cerdas dan bahagia dan memiliki kepribadian serta bisa mencapai kehidupan yang sukses kelak dikemudian hari (Novia Ariani dkk, 2020). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Nika Cahyati, 2018). Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usianya. Oleh karena itu, pengalaman yang didapat dari lingkungan sekitar termasuk dalam pemberian stimulasi yang diberikan kepada anak memiliki pengaruh besar bagi kehidupannya pada masa mendatang.

Salah satu cara untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Pentingnya perkembangan kognitif pada anak agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif. Kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan pengetahuan anak (Silvia Desi, 2017) Tuntutan orang tua agar anak mampu berhitung dengan baik, dan menganggap anak yang pintar adalah anak yang pintar matematika, tentunya menjadi keprihatinan bersama, karena bila anak merasa tidak gembira dan kurang nyaman dalam belajar, hasilnya pun tidak akan optimal.

Agar dapat memenuhi kebutuhan belajar anak, maka guru perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan konten yang memadai. Keinginan untuk terus bekerja dan motivasi yang baik menjadi dasar pembentukan kemampuan guru untuk bisa menyelenggarakan pembelajaran secara profesional. Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh guru PAUD adalah kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik (Ria dan Febrialismanto, 2020).

Media permainan Rumbocur yang dikembangkan disini adalah media pembelajaran untuk pengenalan angka berupa permainan bola meluncur yang nantinya dapat dimainkan oleh anak. Media ini dibuat semenarik mungkin agar anak tertarik untuk belajar mengenal angka, dan belajar mengenal angka pun akan jadi menyenangkan bagi anak. Pada media permainan ini nantinya akan dilengkapi dengan 20 bola angka, sebuah bangunan rumah yang didalamnya terdapat pipa untuk meluncurkan bola-bola, dan juga pada sisi atap dan sisi kiri kanan rumah terdapat balok angka 1-20.

Prinsip kerja dari media ini adalah pertama anak harus memasukkan bola angka kedalam pipa yang ada pada bagian atap rumah sebelum bola jatuh menimpa pipa pada sisi rumah terlebih dahulu bola akan tertahan pada bagian atap rumah dan untuk menjatuhkan bola anak harus menarik tuas yang terdapat pada bagian kiri rumah, ketika bola jatuh pada bagian pipa maka lampu pada sisi depan rumah akan berkedip secara otomatis, dan disaat pipa sudah penuh dengan bola angka maka lampu akan menyala secara permanen. Pengembangan media permainan Rumbocur ini diharapkan dapat menjadi alternative yang dapat digunakan dalam pembeajaran mengenal angka, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penilaian kelayakan media yang peneliti kembangkan dilakukan melalui proses validasi materi dan juga validasi media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Proses validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi I memperoleh perentase sebesar 89,28% dengan kategori kelayakan " Sangat Layak". Dan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi II memperoleh persentase sebesar 96,42% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi materi oleh ahli materi I dan ahli materi II digabungkan dan memperoleh rata-rata persentase yaitu sebesar 92,85% dengan kategori "Sangat Layak".

Selanjutnya proses validasi media pada penelitian ini juga dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media I dan ahli media II. Pada tahap validasi ahli media I memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Dan hasil validasi kelayakan media II memperoleh persentase sebesar 96,9% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media I dan ahli media II digabungkan sehingga memperoleh rata-rata 92,2% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak".

Dan pada tahapan akhir yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli pendidik, pada tahapan validasi ahli pendidik I memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Selanjutnya validasi yang dilakukan ahli pendidik II memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Dan validasi yang dilakukan ahli pendidik III memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Validasi yang dilakukan ahli pendidik IV memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Validasi yang dilakukan ahli pendidik V memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi dari seluruh ahli pendidik memperoleh rata-rata persentase yaitu sebesar 97% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak".

Hasil nilai dari seluruh tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik selanjutnya akan digabungkan untuk memperoleh hasil rata-rata nilai media yang dikembangkan secara keseluruhan. Rata-rata nilai validasi materi dan validasi media dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai rata-rata persentase secara keseluruhan yaitu sebesar 94% dengan kategori kelayakan "Sangat Layak" sehingga produk yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pengenalan angka anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Media permainan Rumbocur dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun di TK Tahfidz Al-munawarah. Media permainan Rumbocur dikembangkan dengan serangkaian tahapan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Media permainan Rumbocur dinyatakan sudah "Sangat Layak" untuk meningkatkan kemampuan angka anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryati. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Permainan Tradisional Gamang di TK Pertiwi Karang Lawas Kabupaten Banyumas. Skripsi Online.
- Dyah Eka Ratnasari. 2015. Pengaruh Penggunaan Metode Percobaan Sederhana Terhadap Penguasaan Konsep Udara Dalam Pengenalan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Negeri Pembina Yogyakarta. Skripsi Online.
- Elpa Maya Astuti, Ria Novianti, Febrialismanto. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alfarizky Kids Kabupaten Kampar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 3(1), 98
- Lela Nurlela 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung. Skripsi Online.
- Nika Cahyati. 2018. Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Memancing Bola Angka. Nika Cahyati. 2018. Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Memancing Bola Angka.
- Nurhamidah Nasution, dkk. 2020. Analisis Pembelajaran Berhitung Melalui Media Prisma Pintar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1). Universitas Negeri Padang.
- Novia Ariani, Ria Novianti, Febrialismanto. 2020. Pengaruh Permainan Number Ball Race Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Cendana Rumbai Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2), 2

- Ria Novianti, Hukmi, Ilga Maria. 2019. Generasi Alpha–Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. - Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial.
- Ria Novianti, Febrialismanto. 2020. The Analysis of Early Childhood Teachers' Pedagogical Content Knowledge. Journal of Educational Sciences, 2020
- Silvia Desi Rahmawati. 2017. Mengembangkan Konsep Bilangan 1-10 Menggunakan Media Bomag Pada Anak Kelompok A di RA Al-Islam Pranggang Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Artikel Skripsi
- Weny Putri Haryani 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pada Pokok Bahasan Perbedaan Pasar Tradisional Dan Pasar Modern Untuk TK B Di Paud Lab School Unnes.