

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
MARBEL UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANALISIS PADA  
ANAK KELOMPOK B GUGUS II KECAMATAN GEROKGAK**

**Oleh**

**Elisa Fitri**

**1811061044**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan analisis anak-anak di kelompok B yang menggunakan aplikasi marbel angka di Kelompok B. Mengetahui tata cara pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi marbel untuk meningkatkan kemampuan analisis anak kelompok B di RA. Miftahul Huda Gerokgak. Untuk meningkatkan kemampuan analisis anak kelompok B di RA, perlu dilakukan penilaian validitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi marbel di RA, Miftahul Huda Gerokgak. Model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) akan digunakan dalam proyek ini. Uji validitas isi oleh dua ahli menghasilkan nilai validitas isi sebesar 0,93 yang tergolong validitas sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi permainan angka yang menyenangkan untuk membantu anak-anak membangun keterampilan analitis mereka adalah pilihan yang tepat. Menurut hasil tes evaluasi keefektifan permainan angka-angka menyenangkan dalam membina kemampuan analitis anak-anak, rata-rata skor kemampuan analisis siswa kelompok kecil yang menggunakan angka-angka kelereng menyenangkan ditemukan sebesar 80,2%, yang dianggap sebagai nilai yang baik, dan skor untuk kelompok besar menjadi 81%, yang dianggap sangat baik. Dari hasil temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruksi media pembelajaran berbasis aplikasi kelereng untuk mendorong perkembangan kemampuan analisis siswa kelompok B memiliki validitas yang sangat tinggi sehingga dapat dipraktikkan.

**Kata Kunci :** *pengembangan, aplikasi marbel, kemampuan analisis*

## **ABSTRACT**

*The aim of this research is to evaluate the analytical skills of children in group B who use the number marble application in Group B. To find out the procedures for making teaching materials based on the marble application to improve the analytical skills of group B children in RA. Miftahul Huda Gerokgak. To improve the analytical skills of group B children at RA, it is necessary to assess the validity of the development of marble application-based learning media at RA, Miftahul Huda Gerokgak The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model will be used in this project. Content validity by two experts produced a content validity value of 0.93 which is classified as very high validity. This shows that using fun number game applications to help children build their analytical skills is the right choice. According to the results of tests evaluating the effectiveness of fun number games in developing children's analytical skills -children, the average analysis ability score of students in the small group who used fun marble numbers was found to be 80.2%, which was considered a good value, and the score for the large group was 81%, which was considered by be concluded that the construction of marble application-based learning media to encourage the development of group B students' analytical skills has very high validity so that it can be put into practice.*

*Keywords: development, marble application, analysis capabilities*

