

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE ANGKA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B TK WIDYA KUMARA TIRTA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Ni Made Intan Asri Devi, NIM 1611061061

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada suatu produk yang dikembangkan. Rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan serta meningkatkan minat belajar anak didalam kelas dengan berbantuan media pembelajaran, sehingga produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran puzzle angka. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap siswa kelompok B serta untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran puzzle angka dari ahli desain media pembelajaran, ahli materi dan mendapat respon penggunaan produk dari guru kelompok B. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli desain media pembelajaran sebagai validator. Subyek dalam penelitian ini adalah lima orang guru kelompok B. Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 73,00% yang termasuk dalam kategori baik dengan keterangan layak. Validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari lima orang guru kelompok B dengan persentase 90,80% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan.

Kata kunci: Media pembelajaran, puzzle, lambang bilangan

ABSTRACT

This research is a development research that is oriented to a product being developed. The low ability of early childhood in recognizing number symbols and increasing children's interest in learning in the classroom with the help of learning media, so that the product developed in this study is a numeric puzzle learning media. This development research aims to develop a number puzzle learning media to improve the ability to recognize number symbols for group B students and to determine the feasibility level of using numeric puzzle learning media from instructional media design experts, material experts and to get a response to product use from group B teachers. This development uses the ADDIE model which consists of five stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. This study involved material experts and instructional media design experts as validators. The subjects in this study were five teachers of group B. The results of the trial of the material expert validator with a score of 73.00% were included in the good category with appropriate information. The validator is an expert in learning media design with a score of 92.50% which is included in the very good category with very decent information. The response to product use from five teachers of group B with a percentage of 90.80% is included in the very good category with very decent information. Based on the test results, it is stated that the learning media for the number puzzle that has been developed can be used in kindergarten as a learning medium, as well as making it easier for students to learn about number symbols.

Keywords: Learning media, puzzles, number symbols.

