

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Desain Produk**

Proses penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan edukatif bernama Permainan KALI (Kantong Lidi). Permainan ini dirancang dengan tujuan untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun. Terdapat bermacam-macam peralatan yang digunakan dalam permainan ini, antara lain triplek sebagai papan tempel, gelas sebagai tempat menaruh lidi, spon untuk menghias lidi dan untuk menulis angka pada gelas, serta bola untuk menentukan berapa banyak lidi yang harus dimasukan nantinya yang dibuat sesuai tema pembelajaran anak usia dini sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok Bermain.

Pengembangan produk berupa Permainan KALI (Kantong Lidi) ini berawal dari adanya beberapa permasalahan yang muncul di Kelompok Bermain yaitu kurang berkembangnya kemampuan kognitif pada anak di Kelompok Belajar. ini berawal dari permasalahan-permasalahan yang ada di Kelompok Bermain. Adapun masalah yang ada di Kelompok Bermain yaitu sebagai berikut: belum optimal kemampuan berhitung permulaan pada anak, anak masih mengalami kebingungan dalam berhitung, anak masih memerlukan bantuan guru dalam berhitung permulaan, guru kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran berhitung permulaan.

Faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah kegiatan pembelajaran kognitif yang kurang variatif. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengasah kemampuan kognitif belum dapat menarik minat anak. Hal ini membuat anak sering merasa jenuh atau bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan untuk mengasah kemampuan berhitung permulaan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirasa perlu untuk mengembangkan suatu permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif yang diharapkan dapat menunjang guru untuk melaksanakan pembelajaran berhitung permulaan secara lebih menarik dan efektif untuk anak usia 3-4 tahun.

## **B. Hasil Pengujian**

Setelah Selesai pembuatan produk *KALI (Kantong Kali)* sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A (usia 3-4 tahun), produk ini divalidasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli materi dan ahli media. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi ini digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya produk pengembangan media *KALI (Kantong Kali)*. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

### **1. Validasi Oleh Ahli Materi**

Pengembangan permainan *KALI (Kantong Kali)* yang sudah selesai ini kemudian divalidasi. Untuk materi, validasi dilakukan oleh dua (2) ahli materi yaitu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi, dan Epritha Kurnia Wati, M.Pd. Adapun hasil validasi produk media *KALI (Kantong Lidi)* oleh ahli materi disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

#### **Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi**

<b>Butir</b>	<b>Materi</b>	
	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,75	Valid
2	0,875	Valid

3	1	Valid
4	1	Valid
5	0,75	Valid
6	0,875	Valid
7	1	Valid
8	0,75	Valid
9	0,875	Valid
10	0,875	Valid
11	0,875	Valid
12	0,75	Valid

Berdasarkan tabel 2.6 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi pada permainan *KALI (Kantong Lidi)* di peroleh nilai lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk.

## **2. Validasi Oleh Ahli Permainan**

Produk pengembangan permainan *KALI (Kantong Lidi)* yang sudah selesai ini kemudian divalidasi. Untuk permainan, validasi dilakukan oleh dua (2) ahli permainan yaitu ibu Rosa Imani Khan, M.Psi, dan ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M. Sn. Adapun hasil validasi produk permainan *KALI (Kantong Kali)* oleh ahli permainan disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2****Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Permainan**

<b>Butir</b>	<b>Media</b>	
	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,875	Valid
2	0,75	Valid
3	0,875	Valid
4	0,875	Valid
5	0,875	Valid
6	0,875	Valid
7	0,875	Valid
8	1	Valid
9	0,875	Valid
10	0,875	Valid
11	1	Valid
12	1	Valid
13	0,875	Valid
14	0,875	Valid

Berdasarkan tabel 2.7 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media pada permainan *KALI (Kantong Lidi)* di peroleh nilai rata - rata lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan media layak dipergunakan dan diujicobakan.

### **C. Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) *KALI (Kantong Lidi)* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Kelompok Bermain. Berdasarkan dari hasil permasalahan yang ada, perlunya dikembangkan sebuah permainan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar anak didik serta sebagai bahan ajar pendidik dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Kelompok Belajar. Alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar anak didik, meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak didik serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media alat permainan edukatif (APE) sangat dibutuhkan seorang pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini agar materi yang diberikan oleh pendidik sampai atau di terima oleh anak. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) untuk anak harus memperhatikan karakteristik dan disesuaikan dengan aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang multifungsi dan ramah biaya dengan judul penelitian “Pengembangan Permainan *KALI (Kantong Lidi)* untuk Melatih Kemampuan Berhitung Permulaan Anak usia 3-4 Tahun.

Produksi pengembangan APE ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan memanfaatkan bahan utama triplek, gelas, spon, dan lidi sebagai media pembelajaran anak Kelompok Bermain. Setelah produk pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *KALI (Kantong Lidi)* jadi, produk ini dilakukan validasi oleh beberapa ahli media

dan ahli materi melalui lembar instrumen validasi untuk menentukan hasil layak atau tidaknya produk pengembangan tersebut. Dari analisis data hasil validasi para ahli, dinyatakan bahwa media KALI (Kantong Lidi) ini dinyatakan layak (valid) untuk digunakan meningkatkan kemampuan belajar berhitung permulan pada anak usia 3-4 tahun.