

## **“Kameta” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun**

**Syailir Rohmah<sup>1</sup>, Dwi Nurhayati Adhani<sup>2</sup>, Eka Oktavianingsih<sup>3</sup>**  
**PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura**

E-mail: [syailir12@gmail.com](mailto:syailir12@gmail.com), [dwinadhani@gmail.com](mailto:dwinadhani@gmail.com), [eka.oktavianingsih@trunojoyo.ac.id](mailto:eka.oktavianingsih@trunojoyo.ac.id)

### **Abstrak:**

Eksistensi permainan tradisional saat ini kian memudar. Padahal permainan tradisional dapat memberikan manfaat salah satunya perkembangan kognitif, selain itu permainan ini juga mudah dan murah dalam proses pembuatan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media KAMETA (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) untuk menstimulasi kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun. Peneliti dalam hal ini, menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Langkah yang ditempuh meliputi: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan utama dan revisi produk akhir. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui 4 tahapan uji coba yaitu: uji coba ahli materi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Subyek penelitian dan pengembangan yaitu anak usia 4-5 tahun yang berada disekitar rumah peneliti sejumlah 4 anak, mengingat saat penelitian berlangsung berada pada maraknya virus COVID-19. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (ahli materi, ahli media pembelajaran, respon anak) dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh media KAMETA dari ahli materi sebesar 78% dengan predikat “tinggi”, ahli media pembelajaran sebesar 81,74% dengan predikat “tinggi”, uji coba lapangan awal sebesar 80% dengan predikat “tinggi”, dan uji coba lapangan utama sebesar 83,75% dengan predikat “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media KAMETA Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di Mojokerto “Layak” digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun karena sesuai dengan hasil uji coba lapangan sebesar 83,75% dengan predikat “tinggi” yang menunjukkan keefektifan media .

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran ; Permainan ; Mengenal Angka 1-10*

**Abstract:** The existence of traditional games is now fading. Even though traditional games can provide benefits, one of which is cognitive development, besides that this game is also easy and cheap in the manufacturing process. The purpose of this study was to develop the KAMETA media (Mathematical Carpet Modified Coconut Shell Stilts) to stimulate cognitive abilities in recognizing numbers from 1-10 children aged 4-5 years. The researcher, in this case, uses the Borg & Gall development model. The steps taken include: research and data collection, planning, initial product development, initial trials, initial product revisions, main field trials and final product revisions. This research and development was carried out through 4 trial stages, namely: material expert trials, learning media expert trials, initial field trials and main field trials. The research and development subjects were 4 children aged 4-5 years who were around the researcher's house, considering that during the research, the COVID-19 virus was rampant. Data collection techniques using questionnaires (material experts, instructional media experts, children's responses) and documentation. The results showed that the value obtained

Copyright © Syailir Rohmah, Dwi Nurhayati Adhani, Eka Oktavianingsih 94

Submitted 03-04-2021

Accepted : 30-06-2021

Published: 30-06-2021



by KAMETA media from material experts was 78% with the predicate "high", learning media experts was 81.74% with the predicate "high", the initial field trial was 80% with the predicate "high", and try the main field at 83.75% with the predicate "high". Based on the results of the research and development that has been carried out, it can be concluded that KAMETA Media to Stimulate the Ability to Recognize Numbers 1-10 Children aged 4-5 Years in Mojokerto is "appropriate" to use.

**Keywords: Learning Media; Traditional play; Recognizing Numbers 1-10**

## **PENDAHULUAN**

Masa keemasan atau *Golden Age* adalah masa paling penting anak usia dini. Oleh karena itu, membutuhkan stimulus yang baik dari orang tua, pendidik maupun orang yang ada sekitarnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian ilmiah di bidang *Neurologi* yang dilakukan oleh *Osbon, White, Bloom* (Kertamuda, 2015) menyatakan bahwa perkembangan intelektual atau kecerdasan anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, usia 0-8 tahun mencapai 80% dan usia 0-18 tahun mencapai 100%. Adapun pada pertumbuhan fisik otak anak mencapai 25% pada usia 0 tahun, 85% usia 6 tahun, dan 100% pada usia 12 tahun.

Usia dini (0-7 tahun) merupakan periode yang sangat kritis dalam menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya, serta menjadi masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya, atau disebut masa keemasan atau (*Golden age*) (Kertamuda, 2015). Dengan demikian, masa keemasan adalah periode esensial (0-8 tahun) dimulainya peletakan pertama segala aspek perkembangan dan pertumbuhan di rentang usia perkembangan kecerdasan dan fisik otak anak yang sangat pesat dan memiliki timbal balik di masa yang akan datang. Peran orang tua, pendidik atau orang yang ada disekitar anak sangat penting dalam memberikan stimulus yang baik serta mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang harus distimulus adalah aspek perkembangan kognitif, dari lima aspek lain yang perlu diasah sejak usia dini. Perkembangan kognitif adalah proses berfikir yang membuat anak selalu ingin tahu terhadap suatu hal yang baru dan menarik. Menurut teori *Piaget* perkembangan kognitif Praoperasional berada pada rentang usia (2-7) tahun, dimana memiliki ciri – ciri anak sudah dapat menggunakan simbol – simbol untuk menyatakan objek – objek dunia, pemikiran anak masih egoisentris (keakuan) dan sentrasi (merupakan sikap anak yang masih memfokuskan pada satu titik atau benda yang dianggap menarik dengan dirinya).

Simbol-simbol di sini merupakan bahasa tanda, di mana anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan suatu obyek yang tidak ada (). Hal tersebut, sesuai dengan penelitian tentang "*A Comparative Study: Concept Number Skills of Children Aged 4-5 Years after Playing Two Different Games*" yang menyimpulkan bahwasanya anak usia dini mudah belajar konsep angka menggunakan permainan gambar ilustratif jika dibandingkan hanya dengan permainan tulisan (Oktavianingsih & Fahuzan, 2018). Piaget juga melakukan beberapa tugas ilmiah pada periode ini, yaitu berupa pengkonservasian kuantitas-kuantitas (benda cair) yang bersambung, pengonservasian bilangan, pengkonservasian lainnya (subtansi, berat, volume, panjang) dan pengklasifikasian (Crain, 2014). Periode pra-operasional Piaget menjadi



awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif berfikir simbolis menuju berfikir sistematis dan logis. Pendidik atau orang dapat menstimulus kemampuan berfikir simbolis salah satunya dengan mengenalkan matematika awal sejak usia dini dengan kegiatan yang menyenangkan, mengingat dunia anak adalah bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain. Porsi bermain anak lebih banyak dari pada porsi belajar, oleh karena itu pengarahan atau kontrol yang memadahi dalam memilih permainan tetap harus di galakkan saat belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar (Fadillah, 2017). Manfaat bermain bagi anak itu sendiri adalah untuk memahami diri sendiri, mengembangkan harga diri anak, melatih mental anak, melatih daya kreatifitas, membebaskan stres anak, mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak, melatih motorik anak, mengasah daya analisa anak, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak (Yuriestien et al., 2009). Berdasarkan hal tersebut, menyatakan bahwa bermain adalah suatu kesenangan dan hal positif yang mampu menstimulus banyak aspek perkembangan anak, sehingga orang tua atau pendidik hanya perlu memfasilitasi dan memilih permainan yang tepat untuk anak sesuai zamanya tanpa melupakan permainan tradisional yang telah membudaya.

Segala bentuk strategi, metode, dan media telah memiliki banyak perkembangan dan pembaharuan seiring perkembangan zaman. Begitu pula permainan anak – anak semakin modern, canggih, dan menarik. hingga membuat eksistensi permainan tradisional mulai memudar. Hal ini terbukti dengan adanya survei yang menunjukkan bahwa anak lebih banyak bermain *gadget* selama berada di rumah. Hasil survei *the Asian parent insight* 2.500 orang tua (Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina) menyebutkan 98% orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* mereka, dan 72% anak-anak menggunakannya untuk bermain *game*.

Begitupula yang disebutkan beritabengkuluexpress.com menyatakan 70% anak kecanduan *gadget*, Direktur Pusat Pendidikan untuk Perempuan dan Anak (PUPA) Bengkulu, Susi Handayani menghimbau bagi orang tua agar menenangkan anak yang kecanduan *gadget* dengan mengajak mereka bermain permainan tradisional atau mengajak anak berjalan di taman, beliau juga mengingatkan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3 sampai 17 tahun agar memperhatikan berbagai dampak kecanduan anak terhadap *gadget*. Hal tersebut telah membuktikan bahwa permainan tradisional telah tergantikan oleh adanya permainan modern berupa *gadget*. Oleh karena itu, adanya permainan tradisional diharapkan mampu menggantikan kecanduan anak terhadap *gadget*.

Alternatif untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menjadikan permainan tradisional menjadi sebuah permainan modern. Strategi untuk menjadikannya adalah dengan memadukan antara permainan tradisional dengan media pengembangan baru yang memanfaatkan teknologi modern, dengan bahan yang berkualitas. Melalui perpaduan tersebut diharapkan menjadi pembaharuan permainan tradisional yang tidak kalah dengan permainan modern. Hal ini membuat anak tertarik untuk belajar melalui bermain atau sebaliknya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas TK Islam Yaisra Mojokerto, menyatakan bahwa belum ada media atau alat permainan tradisional untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Ketersediaan media kognitif dalam



mengenal lambang bilangan buatan pabrik, belum terdapat media yang memanfaatkan benda yang ada di sekitar. Padahal, di sekitar lembaga terdapat bahan untuk membuat alat permainan edukatif yang beragam, salah satunya tempurung kelapa. Terdapat pula anak yang setelah pulang sekolah justru mendapat pelajaran tambahan atau les, karena tuntutan orang tua agar anaknya mampu membaca, menulis, dan berhitung. Hasil observasi menunjukkan kebanyakan dari mereka kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari anak yang belum mampu menunjukkan lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan, dan jumlah benda. Berdasarkan hasil wawancara juga menyatakan dari 15 anak yang paling bisa baru 7 anak mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan

Peneliti mengembangkan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) menjadi sebuah inovasi media baru dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun. Media ini merupakan jenis media visual modern yang berkolaborasi dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa, dimana karpit matematika modifikasi terbuat dari bahan kanvas tebal ukuran 1 m x 2 m berbentuk persegi panjang, yang akan dicetak dengan gambar karakter benda dan angka. Desain gambar yang direalisasikan di sesuaikan dengan tema dan perkembangan yang hendak dicapai dengan karakter gambar 3 dimensi namun dapat dilihat secara 2 dimensi serta difasilitasi tulisan angka 1 sampai 10. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di Mojokerto.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dimana lebih terkenal dengan sebutan metode R&D. Menurut Sugiyono (Alfianika, 2018) menyatakan bahwasanya metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masyarakat pada umumnya.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Brog and Gall. Berikut ini terdapat sepuluh langkah – langkah dalam melakukan R&D menurut Brog & Gall, yaitu: 1) *Researc and Information Colletion* (penelitian dan pengumpulan data), 2) *Planing* (perencanaan), 3) *Develop Preliminary From of Product* (pengembangan draf produk awal), 4) *Preliminary Field Testing* (melakukan uji coba lapangan awal), 5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), 6) *Main Field Testing* (uji lapangan untuk produk utama), 7) *Operational Product Revision* (revisi produk), 8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan sekala besar), 9) *Final Product Revision* (revisi produk final), 10) *Desimination and Implementasi* (demisinasi dan implementasi) (Hasyim, 2016). Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti memiliki batasan tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Tahapan pengembangan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) ini dilakukan sampai pada uji coba lapangan untuk produk utama. Peneliti tidak melanjutkan pada tahapan uji coba lapangan besar sampai desiminasi karena ada beberapa pertimbangan, yakni adanya keterbatasan dari segi kondisi, biaya, waktu dan tenaga.

Mengingat adanya keterbatasan untuk bertemu dan berkumpul dengan banyak orang karena adanya wabah COVID-19. Oleh karena itu, peneliti hanya sampai pada uji coba lapangan untuk produk utama.

Metode pengambilan data dimulai dengan observasi pada sekolah yang dituju, untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengenal angka 1-10. Adanya observasi awal ini, untuk menunjang penulisan rumusan masalah serta latar belakang dari penelitian pengembangan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa). Tahap selanjutnya, yaitu wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui kebutuhan sekolah mengenai permasalahan dalam mengenalkan angka 1-10 anak usia 4-5 tahun secara mudah dan menyenangkan sesuai tujuan pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk yaitu berupa media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) pada anak usia 4-5 tahun untuk menstimulus kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Penelitian ini menggunakan penelitian berbasis penelitian dan pengembangan dengan model Brog and Gall yang bertujuan untuk membahas temuan data berdasarkan rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, peneliti akan membahas hasil validasi dan uji coba media, sehingga media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun.

Kelayakan media dihasilkan dari penilaian responden ahli materi, ahli media pembelajaran dan anak. Media ini telah melewati banyak uji coba untuk menghasilkan skor terbaik yang nantinya diharapkan mampu menstimulus kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal angka 1-10 usia 4-5 tahun. Tahapan kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Tahap validasi ahli materi, 2) Tahap validasi ahli media pembelajaran, 3), Tahap uji coba lapangan awal, 4) Tahap uji coba lapangan utama.

Validasi ahli materi mendapatkan prosentase 78% dari 20 butir instrument dengan predikat “layak”, namun terdapat kritik dan saran perbaikan dari ahli materi, yaitu: 1) Penambahan penjelasan sederhana saat mengenalkan alat dan bahan media pembelajaran pada intruksi kerja media poin a, 2) Penambahan poin manfaat setiap langkah intruksi kerja media pada buku panduan, 3) Penambahan daftar pertanyaan pada langkah ke 4, agar pendidik atau orang tua langsung menggunakan pertanyaan yang disediakan. Hal ini menjadi referensi perbaikan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) agar lebih baik dan mendukung dalam kegiatan menstimulus kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun.

Validasi ahli media mendapatkan prosentase 81,74% dari 23 butir instrument dengan predikat “layak”, namun terdapat kritik dan saran perbaikan dari ahli materi, yaitu: 1) Perbaikan pada buku panduan mengenai konsekuensi bagi bagi anak yang salah saat memainkan media, 2) Wujud dari panjang tali, *finishing* pernis, kehalusan dari medi egrang tempurung kelapa, 3)

Tempat penyimpanan untuk media. Hal ini menjadi referensi perbaikan media agar lebih baik, layak digunakan serta mendukung dalam kegiatan menstimulus kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun.

Tahapan uji coba produk lapangan awal dan utama dilakukan dengan melibatkan 2 anak dari kelompok A usia 4-5 tahun dari sekitar rumah peneliti yang memiliki karakter berupa: anak yang masih belum lancar mengurutkan bilangan 1-10 atau sebaliknya atau masih belum mampu menunjuk bilangan 1-10 dengan benar, atau anak yang belum mampu menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda. Uji coba awal mendapatkan prosentase sebesar 80% atau predikat “layak”. Pada uji coba awal terlihat karakteristik anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi muncul terhadap hal – hal yang menarik (Mulyasa, 2012). Mereka antusias dalam belajar bermain egrang tempurung kelapa, sekalipun sulit namun mereka mudah belajar dalam memainkannya, dari awal sampai akhir mereka mengikuti intruksi dengan baik dan positif, bahkan saat media sudah dimasukkan ke dalam *toot bag* mereka secara langsung mengungkapkan bahwa ingin bermain kembali dilain kesempatan..Hal ini sesuai dengan pendapat Rizka dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas strategi pembelajaran PAI pada PAUD Aisyah Krajan dimana menyimpulkan bahwa interaksi anak dengan media pembelajaran disebut positif ketika anak merasa senang dan antusias dalam memainkan media serta pemilihan media yang tepat dan bervariasi (Rizka, 2019).

Tahapan uji coba lapangan utama dengan melibatkan 4 subyek pemain dari kelompok A dan usia 4-5 tahun dari sekitar rumah peneliti yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10, mengingat kondisi virus COVID-19 yang tidak separah sebelum penelitian, sehingga bisa mengambil subjek sedikit lebih banyak dari pada uji coba awal. Hasil dari uji coba ini mendapatkan prosentase sebesar 83,75% yang mana mendapat predikat “layak”. Sekalipun terdapat anak yang mendapat poin rendah 2 karena lebih tertarik membeli minum, saat permainan berlangsung, namun 3 anak lainnya secara keseluruhan mampu mengikuti uji coba permainan dari awal hingga akhir. Bahkan anak yang mendapat skor 2 tersebut setelah membeli minuman kembali menuju arena bermain media dan memainkannya. Daya tarik media ini sangat tinggi, terbukti saat peneliti mencontohkan penggunaan media, terdapat salah satu anak yang antusias mengikuti, bahkan meminta egrang pada peneliti karena tidak sabar memainkan medianya, terdapat juga anak yang sampai lompat-lompat tidak sabar menunggu giliran bermain media. Hal ini sesuai dengan unsur- unsur media yang menarik menurut Smaldino dalam Hamdan yang menyatakan bahwa unsur media visual yang menarik adalah dapat dilihat dari kesesuaian tekstur dengan minat siswa, aspek kejutan yang dapat menarik perhatian siswa, dan aspek kemampuan media visual yang dapat melibatkan siswa serta meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Hamdan, 2020).

Serangkaian penilainya tersebut (ahli materi, ahli media pembelajaran dan respon anak) mendapatkan prosentase yang “tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa media “KAMETA” (Karpas Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) yang dikembangkan dinyatakan “layak “untuk digunakan. Media ini dinyatakan layak dan terbukti efektif digunakan karena melibatkan aktivitas bermain secara langsung dengan anak. Hal ini membuat pembelajaran

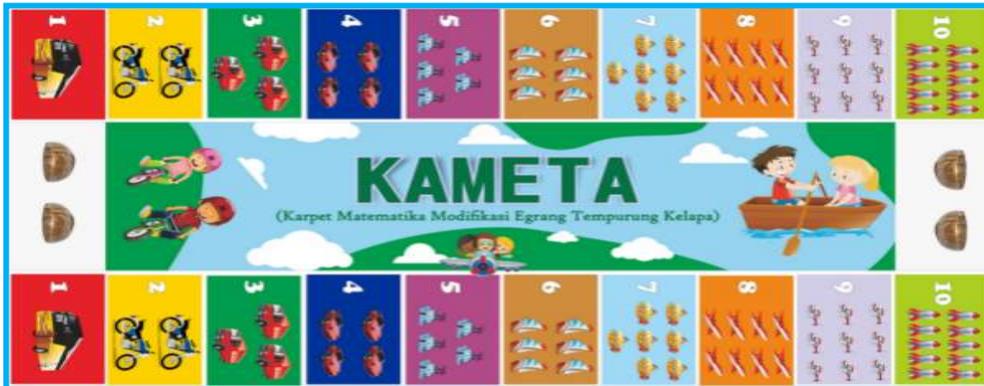


menjadi bermakna. Alfityani menyatakan bahwa melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda yang ada didekatnya sehingga pembelajaran menjadi bermakna melalui pengalaman secara langsung (Alfityani, 2018).

Begitupula dengan hasil penelitian yang berjudul “*Learning Mathematics with Tradisional Game” Jirak*”: *Impeact on Mathematics Disposition and Students’ Achievement*” menyimpulkan bahwa rata – rata prestasi belajar siswa dengan permainan jirak lebih besar daripada siswa yang menerima pembelajaran konvensional, dan disposisi siswa yang telah belajar dengan permainan tradisional lebih baik daripada disposisi siswa yang menerima pembelajaran konvensional/ ceramah (Nurudin, dkk, 2017). Hal tersebut, mendukung kelayakan dan keefektifan media KAMETA yang merupakan paduan media modern dan tradisional dimana tidak hanya belajar secara konvensional melainkan menggunakan pengalamannya secara langsung dengan cara memainkan medianya, sehingga membuat anak lebih mudah menganal angka 1-10.

Media ini menjadi media yang positif untuk mendorong motivasi belajar anak, karena sudah sesuai dengan kriteria alat permainan edukatif yang baik yang meliputi: sesuai dengan usia anak, membantu merangsang tumbuh kembang anak, menarik dan bervariasi, memiliki banyak kegunaan, aman digunakan, bentuknya sederhana dan melibatkan aktivitas anak (Fadillah, 2019). Berikut penjabaran terkait media KAMETA yang sesuai dengan kriteria alat permainan edukatif yang baik: (1) Media KAMETA telah dibuat sesuai usia 4-5 tahun, terbukti telah dinilai kelayakannya melalui validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi serta uji coba; (2) Pembuatan media ini mampu merangsang tumbuh kembang anak dari ke 6 aspek perkembangan, utamanya pada perkembangan kognitif dalam mengenal angka 1-10 dan motorik anak melalui kegiatan bermain egrang tempurung kelapa diatas karpet angka; (3) Media ini telah didesain dengan berbagai warna dan gambar yang menarik perhatian anak untuk bermain; (4) Media ini memiliki banyak kegunaan, seperti pengenalan angka 1-10, pengenalan alat transportasi (darat, air, udara), pengenalan warna, pengenalan alat permainan tradisional egrang tempurung kelapa; (5) Bentuk media ini sederhana, dalam artian mudah digunakan oleh anak (6) Media ini aman digunakan karena telah diberi pengaman kain anti slip dan kain kanvas yang aman untuk anak saat bermain diatasnya. Media ini melibatkan aktivitas bermain anak, karena cara belajarnya dengan memainkan medianya.

**Tabel 5. Gambar Desain Media**



Media “KAMETA” (Karpet Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa)



Egrang Tempurung Kelapa



Toot Bag Media “KAMETA”



Cover Buku Panduan Media “KAMETA”

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) merupakan alat peraga visual berbentuk karpit dalam mengenalkan simbol (angka) matematika yang cara memainkannya menggunakan permainan tradisional egrang tempurung kelapa. Kelayakan media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, dan respon anak, dimana mendapatkan prosentase sebesar 78% dari ahli materi, 81,74% dari ahli media pembelajaran, dan 80% dari respon anak (saat uji lapangan awal) serta memperoleh prosentase 83,75 % dari respon anak (saat uji coba lapangan utama). Serangkaian penilainya tersebut mendapatkan prosentase yang “tinggi” berdasarkan tingkat pencapaian penilaian. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media “KAMETA” (Karpit Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) mendapatkan predikat “layak” dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amalina, A. (2020). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Tahun 2020. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 538-548.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Baroody, A. J., Clements, D. H., & Sarama, J. (2019). Teaching and learning mathematics in early childhood programs. *Handbook of early childhood care and education*, 329-354.
- Blevins-Knabe, B., & Austin, A. M. B. (Eds.). (2016). *Early childhood mathematics skill development in the home environment*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- Crain, William. (2014). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hapsari, M. N., Ilhami, B. S., & Agustina, Y. (2019). Dekak-Dekak Geometri, Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 30-36.
- Ibrahim, D. S. M., Aswasulasikin, A., & Hidayatullah, M. (2019). Bahan Ajar Berhitung Cepat Dengan Aplikasi Game Adobe Flash Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 86-93
- Kertamuda, Miftahul Achyar. (2015). *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakteristik Emas Pada Anak*. Jakarta: PT Gramedia

- Nikmah, Dewi Hidayatun. (2019). Pengembangan Media Origami Kain (Oritatami Nuno) Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Pda Kelompok B Di TK Anugerah Kamal. *Skripsi*
- Nizaruddin, dkk. 2017. Learning Mathematics with Tradisional Game” Jirak”: Impeact on Mathematics Disposition and Students’ Achievement. *ICMETA*, 134-140
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2016). Comparing tablets and PCs in teaching mathematics: An attempt to improve mathematics competence in early childhood education. *Preschool and Primary Education*, 4(2), 241-253.
- R Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., & Cahaya, I. M. E. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 281-292.
- Ramansyah, Wanda. (2018). *Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran*. Bangkalan: Utm Press
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100-109.
- Yurienstien, Effiana. dkk. (2009). *Games Therapy Untuk Bayi & Balita*. Jakarta Selatan: PT Wahyu Media
- Zaman, Badru & Hermawan, Asep Hery. (2016). *Media & Sumnber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Oktavianingsih, E., & Fahuzan, K. (2018, November). A comparative study: concept number skills of children aged 4-5 years after playing two different games. In *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1108, No. 1, p. 012031). IOP Publishing.