



**PENGEMBANGAN PERMAINAN PLAYMATE BERBASIS WISATA
MOJOKERTO UNTUK PEMBELAJARAN KONSEP BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA BALONGMASIN
MOJOKERTO**

***PLAYMATE BASED GAME DEVELOPMENT MOJOKERTO TOURISM FOR
CONCEPT LEARNING NUMBERS 1-10 FOR CHILDREN IN GROUP A DI
DHARMA WOMEN'S KINDERGARTEN BALONGMASIN MOJOKERTO***

Choirun Nissyak^{1*}, Dwi Bhakti Indri M²

¹PIAUD, Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim, Email : fanisaanisaa@gmail.com¹

²PIAUD, Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim, Email: indrimdwibhakti@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 23-07-2024

Revised : 28-07-2024

Accepted : 31-07-2024

Published : 02-08-2024

Abstract

The introduction of number concepts in early childhood is the basis for developing mathematical abilities. The current lack of media for teaching number concepts in early childhood still rarely involves elements of local tourism. A similar thing also happened at the Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto Kindergarten, where there were limited media and a lack of children's interest in learning. This research will comprehensively examine, namely, 1) How to make a Playmate game based on Mojokerto tourism for learning the concept of numbers 1-10 for group A children at Dharma Wanita Kindergarten Balongmasin Mojokerto, 2) How to develop a Playmate game based on Mojokerto tourism that is suitable for learning number concepts 1-10 for group A children at Dharma Wanita Kindergarten Balongmasin Mojokerto. Meanwhile, the aim of developing the Mojokerto tourism-based Playmate game for early childhood is to find out how to create Mojokerto tourism-based Playmate media for learning the concept of numbers 1-10 and to develop Mojokerto tourism-based Playmate media that is suitable for learning the concept of numbers 1-10 for group A children. at Dharma Wanita Kindergarten Balongmasin Mojokerto. This type of research uses Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model. Data collection instruments use questionnaires, interviews, observation and documentation. Product validation is validated by media experts, material experts, education practitioners and tourism practitioners. The results of this research show that the validation results from material experts obtained a percentage of 98.3% in the "very feasible" category, while media experts obtained a percentage of 73.2% in the "very feasible" category. The validation test results from the three PAUD teacher education practitioners, namely PAUD I teacher education practitioners obtained a percentage of 94.2% with the "very feasible" category, for PAUD II teacher education practitioners the percentage was 96.1% with the "very feasible" category, while the education practitioners PAUD III teachers obtained a percentage of 98% in the "very adequate" category. The validation test results from tourism practitioners obtained a percentage of 81.8% with the category "very feasible". So, the Mojokerto tourism-based Playmate game meets the requirements and suitability of games



for early childhood and can be used for learning number concepts for group A2 students at Dharma Wanita Kindergarten Balongmasin Mojokerto

Keywords: *Playmate, Tourism, Numbers, Early Childhood and Mojokerto*

Abstrak

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini menjadi dasar pengembangan kemampuan matematika. Minimnya media pembelajaran konsep bilangan anak usia dini saat ini masih jarang yang melibatkan unsur wisata lokal. Hal serupa juga terjadi di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yang dimana terdapat keterbatasan media dan kurangnya ketertarikan anak dalam belajar. Penelitian ini akan mengkaji secara komprehensif yaitu, 1) Bagaimana pembuatan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto untuk pembelajaran konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto, 2) Bagaimana mengembangkan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yang layak untuk pembelajaran konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Sedangkan tujuan untuk mengembangkan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto untuk anak usia dini adalah untuk mengetahui pembuatan media Playmate berbasis wisata Mojokerto untuk pembelajaran konsep bilangan 1-10 dan untuk mengembangkan media Playmate berbasis wisata Mojokerto yang layak dalam pembelajaran konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Validasi produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan praktisi wisata. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa pada hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 98,3% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan dari ahli media mendapatkan persentase 73,2% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validasi dari ketiga praktisi pendidikan guru PAUD yaitu pada praktisi pendidikan guru PAUD I memperoleh persentase 94,2% dengan kategori “sangat layak”, pada praktisi pendidikan guru PAUD II persentase 96,1% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan praktisi pendidikan guru PAUD III memperoleh persentase 98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validasi dari praktisi wisata memperoleh persentase 81,8% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga, permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sudah memenuhi syarat dan kesesuaian permainan untuk anak usia dini serta dapat digunakan untuk pembelajaran konsep bilangan pada peserta didik kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto

Kata Kunci : *Playmate, Wisata, Bilangan, Anak Usia Dini dan Mojokerto*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini (PAUD) bertujuan memberikan fasilitas pendidikan yang menitikberatkan pada pemberian landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Susanto, 2017). Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun yang berada pada fase perkembangan dan pertumbuhan yang sangat berharga dibandingkan dengan usia lainnya. Pada perkembangan anak usia dini memiliki 6 aspek yaitu bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni, yang selaras dengan tahapan perkembangan kelompok usia anak (Suryana, 2016). Aspek perkembangan yang tekankan pada anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah perkembangan kognitif yang mengacu pada keterampilan berpikir. Keterampilan berpikir



mencerminkan cara seseorang berperilaku dan seberapa cepat seseorang dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

Perkembangan kognitif mencakup keterampilan untuk mengembangkan kemampuan simbolik, problem solving, dan berpikir logis (Windayani, et. al, 2021). Menurut Bruner tahap berpikir kognitif memiliki 3 tahapan yakni melalui tiga tahap yaitu (1) tahap enaktif, peserta didik belajar secara langsung dengan objek nyata; (2) ikonik, yaitu di mana peserta didik belajar dari pandangannya melalui objek konkret dan simbolik; dan (3) tahap simbolik yang di mana peserta didik bisa belajar melalui lambang atau symbol (Halamury, 2021). Berpikir simbolik bukan hanya mengajarkan peserta didik untuk menghafal angka, tetapi juga mengetahui konsep bilangan, urutan, konsep banyak sedikit, panjang pendek, dan sebagainya (Rahman, et.al, 2020). Berpikir simbolik, yaitu kemampuan individu untuk berpikir menggunakan simbol atau angka untuk memecahkan masalah. Berpikir simbolik melibatkan kemampuan menghitung jumlah benda dari satu sampai sepuluh, memahami konsep bilangan dan mengenal simbol-simbol bilangan (Saripudin, 2021). Aritmatika melibatkan penalaran, logika dan penggunaan angka. Aritmatika pada anak usia dini juga bisa disebut sebagai kegiatan mengenal angka. Tingkat pencapaian berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun sesuai Permendikbud terdapat pada kompetensi dasar 4.12 yakni menghubungkan benda konkret dengan konsep bilangan 1 sampai 10 (Permendikbud, 2014). Indikator konsep bilangan meliputi memahami konsep banyak dan sedikit, menghitung jumlah benda dari satu sampai sepuluh, mengurutkan angka dan mengetahui simbol angka (Asmawati, 2014).

Konsep bilangan merupakan salah satu unsur matematika yang berkaitan dengan ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dengan menggunakan penalaran deduktif. Salah satu ciri matematika adalah memiliki objek kajian yang abstrak (Safira & Ifadah, 2020). Matematika untuk anak usia dini dapat disajikan dengan kegiatan mempelajari konsep-konsep matematika dengan cara bermain dalam kehidupan sehari-hari namun tetap ilmiah (Syafdaningsih & Utami, 2020). Mengembangkan konsep bilangan adalah kemampuan untuk mengenalkan angka atau simbol bilangan. Konsep bilangan menjadi dasar pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar (Amala, et.al, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran pengenalan konsep bilangan sebaiknya dilakukan dengan kegiatan yang memanfaatkan media yang konkret dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media yang mengandung angka (Fitria & Hayati, 2019).

Media pembelajaran anak usia dini saat ini masih jarang yang melibatkan unsur wisata local (Hidayatullah & Usman, 2020). Meskipun terdapat metode karyawisata, namun membutuhkan biaya yang lebih besar dalam pengoperasiannya. Media berbasis wisata membawa anak-anak ke dalam pengalaman pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan nyata. Anak-anak dapat merasakan dan memahami konteks objek atau fenomena secara langsung, yang memudahkannya dalam memahami konsep dan keterkaitannya dengan dunia sekitarnya. Wisata membawa kekayaan budaya, sejarah, dan keindahan alam yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak (Hasan, et. al, 2023). Penggunaan media yang menggambarkan objek atau tempat wisata dapat



memotivasi anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias, karena mereka dapat merasakan keragaman dan keunikan yang mungkin tidak dapat diakses melalui metode pembelajaran konvensional. Vygotsky menggambarkan perkembangan anak sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial dan lingkungannya (Fauzia,2023). Anak usia dini belajar dan berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan yang memperhatikan wisata lokal anak dapat lebih berhasil dalam membantu perkembangan kognitif anak.

Penelitian yang terkait tentang media pembelajaran konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan oleh Rohman, Andani dan Oktavianingsih (2021) tentang “Pengembangan Media Kameta (Karpas Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun (Rohman, et.al, 2021).” Pada penelitian tersebut mengembangkan permainan tradisional Mojokerto dengan memodifikasi Egrang. Hasil penelitiannya diketahui bahwa media Kameta layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dengan hasil uji coba lapangan sebesar 83,75%.

Penelitian yang dilakukan Safitri, Rohita dan Fitria (2018) berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa”. Penelitian tersebut menggunakan permainan pohon hitung yang diimplementasikan pada kelas A berjumlah 14 peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut diketahui adanya peningkatan sebesar 30,9% yang didapat dari skor siklus I 69,1% dan skor siklus II 100% (Safitri, et.al, 2018).

Penelitian yang dilakukan Balkis dan Rakhmawati (2019) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil dari penelitian tersebut media pembelajaran kartu bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan mengenal lambang bilangan pada 3 TK. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji operasional yang mendapatkan skor sebesar 0,84 pada TK Dharma Wanita Pabean II, skor 0.80 pada PG RA Sinar Ilmu dan skor 0,82 pada TK Darul Ulum (Balkis & Rakhmawati, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Devi (2020) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B”. Hasil dari penelitian tersebut mendapat skor 92,50% dari ahli media, skor 73% dari ahli materi dan skor yang didapat dari uji operasional sebanyak 90,80% yang artinya media pembelajaran puzzle angka sangat layak untuk meningkatkan lambang bilangan pada anak kelompok B (Devi, 2020) .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto, diketahui memiliki peserta didik kelompok A2 sebanyak 13 anak. Peserta didik yang hanya mampu menyebutkan, mengurutkan dan menuliskan angka hanya 4 peserta didik. Sedangkan 6 anak hanya mampu menyebutkan urutan angka bilangan 1-5, tetapi tidak bisa menunjukkan angkanya ketika diminta. Terdapat juga 3 peserta didik yang belum mampu mengurutkan angka dengan benar dan peserta didik cenderung terbalik mengurutkan angkanya. Setelah ditelusuri melalui wawancara oleh wali kelas kelompok A2. Kendala yang dihadapi guru



ketika mengajarkan konsep bilangan pada peserta didik kelompok A2 yakni (1) keterbatasan media, yang di mana guru hanya mengandalkan gambar poster angka; (2) guru cenderung mengajarkan konsep bilangan dengan bernyanyi tanpa adanya benda konkret yang dilihat anak; dan (3) kurangnya ketertarikan anak dalam belajar.

Dalam upaya mengatasi kendala tersebut, penelitian ini mencoba mengintegrasikan unsur wisata Mojokerto ke dalam media pembelajaran. Melalui pengembangan media Playmate, anak-anak dapat diajak bermain sambil belajar dengan menggunakan angka-angka yang terkait dengan gambar-gambar wisata Mojokerto.

Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak terhadap kekayaan alam setempat. Media Playmate ini merupakan media yang mengajak peserta didik untuk menebak angka, mengurutkan angka dan menulis angka. Media ini terdiri dari media Playmate, dadu yang terbuat dari kain rusfur dan papan tulis. Pada media Playmate berisi angka dan gambargambar wisata di Kabupaten Mojokerto yang terkenal dengan keindahan alamnya. Kegiatan dalam media ini yakni peserta didik melempar dadu, kemudian memulai dari start lalu melompat ke karpet Playmate sesuai angka pada dadu. Kemudian peserta didik harus menyebutkan angka yang terdapat pada gambar, tepat di mana ia berhenti dan menuliskan angkanya pada papan. Permainan ini dilakukan secara bergilir sampai pada area finish. Indikator yang dikembangkan pada media ini yaitu anak mampu menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menuliskan angka 1-10.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengkaji lebih komprehensif dan mendalam dengan judul “Pengembangan Media Playmate Berbasis Wisata Mojokerto Untuk Pembelajaran Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau biasa disebut penelitian dan pengembangan (Tersiana, 2018). Research merupakan mekanisme penelitian berdasarkan aturan standar penelitian secara umum. Sedangkan development adalah aktivitas yang mengacu pada penambahan dan perbaikan kegiatan atau objek yang merupakan kegiatan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Model dalam penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dalam yang memiliki sepuluh tahapan(Sugiyono, 2018).

Pada penelitian ini, prosedur yang dilakukan dalam pengembangan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto untuk pembelajaran konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yang menggunakan penelitian Borg and Gall. Pada penelitian ini hanya menggunakan delapan tahapan, sebagai berikut: 1) Research and Information Collection, 2) Planning, 3) Developing Preliminary Form of Product, 4) Expert Validation, 5) Revision. Berdasarkan identifikasi masalah, maka terdapat ruang lingkup penelitian sebagai berikut: 1)Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. 2)Validasi



permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto dilakukan di Universitas KH. Abdul Chalim pada Desember 2023. 3) Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yang dilambangkan dengan “X” dan variabel terikatnya adalah pembelajaran pengembangan konsep bilangan pada anak usia dini yang dilambangkan dengan huruf “Y”.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Universitas KH. Abdul Chalim. Pelaksanaan validasi penelitian dilakukan pada Desember tahun 2023. Pada pengembangan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto, jenis data yang diambil adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari besaran point hasil uji oleh validasi ahli dan observasi yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data dari angket, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil tahapan-tahapan penelitian

1. *Research and Information Collecting*

Pada tahap awal ini, dilakukan analisis dan pengumpulan informasi yang tersedia di lokasi penelitian. Hal pertama yang dilakukan yaitu peneliti melakukan observasi ke TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto dan mencari informasi dari guru wali kelas kelompok A2 melalui wawancara. Hasil yang diamati pada anak Kelompok A2 yang berjumlah 13 peserta didik. Diketahui anak yang mampu menyebutkan, mengurutkan dan menuliskan angka hanya 4 peserta didik. Sedangkan, 6 anak hanya mampu menyebutkan urutan angka bilangan 1-5, tetapi tidak bisa menunjukkan angkanya ketika diminta. Terdapat juga 3 peserta didik yang belum mampu mengurutkan angka dengan benar dan peserta didik cenderung terbalik mengurutkan angkanya. Setelah ditelusuri melalui wawancara oleh wali kelas kelompok A2.

2. *Planning*

Pada tahapan ini, dilakukan perencanaan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Pada penelitian ini, menggunakan media Playmate yang dilengkapi dengan gambar wisata Kabupaten Mojokerto. Media ini terdiri dari karpet Playmate, dadu yang terbuat dari kain rusfur. Pada media Playmate berisi angka dan gambar-gambar wisata Kabupaten Mojokerto yang terkenal dengan keindahan alamnya. Kegiatan dalam media ini yakni peserta didik melempar dadu, kemudian memulai dari start lalu melompat ke karpet Playmate sesuai angka pada dadu. Kemudian peserta didik harus menyebutkan angka yang terdapat pada gambar, tepat di mana ia berhenti dan menuliskan angkanya pada papan. Permainan ini dilakukan secara bergilir sampai pada area finish.

3. *Develop Primary Form of Product*

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan desain produk untuk memberikan konsep atau alur pada permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto. Desain produk berisi konsep permainan, sehingga dapat memberikan gambaran tentang spesifikasi yang akan



dikembangkan. Produk yang dirancang ini ditujukan untuk digunakan untuk pembelajaran konsep bilangan khususnya kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Dengan demikian, harapannya produk yang dihasilkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dalam konteks lembaga PAUD maupun secara keseluruhan. Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto merupakan permainan yang mengajak peserta didik untuk menebak angka, mengurutkan angka dan menulis angka. Permainan ini berisi gambar-gambar wisata Mojokerto, adapun alur pada permainannya yaitu peserta didik melempar dadu, kemudian memulai dari start lalu melompat ke karpet Playmate sesuai angka pada dadu.

Berikut ini merupakan desain tampilan, alur permainan dan buku pedoman dari permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Desain Tampilan Permainan Playmate Berbasis Wisata Mojokerto

1. Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto menggunakan banner yang didesain gambar wisata Mojokerto dengan panjang 200 cm dan lebar 150 cm.



Gambar 4.1

Banner (Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

2. Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto dilengkapi dengan boneka dadu yang terbuat dari kain rusfur.



Gambar 4.2

Dadu (Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

3. Papan tulis digunakan untuk peserta didik dalam menulis angka, yang berukuran lebar 70x50 cm dilengkapi dengan spidol dan penghapus.



b. Buku Panduan Permainan Playmate

Berbasis Wisata Mojokerto Pada buku panduan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto berisi petunjuk cara penggunaan permainan. Berikut merupakan tampilan buku panduan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto.



Gambar 4.4

Buku Panduan Guru (Sumber: Olahan Peneliti, 2024)

4. Expert Validation

Pada tahap ini peneliti mengajukan uji validasi kepada ahli materi, ahli media, praktisi praktisi dan praktisi wisata (Tour Guide). Setelah melewati tahap desain produk. Pelaksanaan uji validasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu validasi I dan validasi II setelah perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli. Penilaian menggunakan angket skala Likert pada permainan yang dikembangkan. Rentan skala penilaian adalah 1 sampai 4 dengan kriteria penilaian 1= tidak layak, 2= cukup layak, 3= layak dan 4= sangat layak. Hasil penilaian yang diberikan dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan guru PAUD dan praktisi wisata (Tour Guide). Kemudian dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto.

a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Desain produk yang sudah dibuat kemudian dilakukan validasi oleh ahli permainan anak usia dini yaitu Ibu Nahdyatul Ummah, M.Pd.I selaku dosen Universitas KH. Abdul Chalim yang berkompeten dalam media.



Gambar 4.4

Buku Panduan Guru (Sumber: Olahan Peneliti, 2024) pembelajaran anak usia dini.



Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli permainan memperoleh skor 41 dari 56 jumlah maksimal skor. Hasil dari perhitungan menggunakan skala Likert yakni 73,2% yang berarti kategori permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto layak digunakan dengan revisi. Selain skor penilaian, permainan anak usia dini juga memberikan saran guna merevisi permainan Playmate yaitu melapisi bawah Playmate dengan karpet agar anak tidak terpeleset.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ditunjukkan kepada dosen Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto yaitu Bapak Dr. Ainur Rofiq, M.Pd.I yang berkompeten dalam materi pembelajaran anak usia dini. Uji validasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu validasi I dan validasi II. Hasil uji validasi I yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 44 dari 60 jumlah maksimal skor. Hasil dari perhitungan menggunakan skala Likert yakni 73,3% yang berarti kategori permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto layak digunakan dengan revisi. Selain skor penilaian, ahli materi juga memberikan saran guna merevisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yaitu mengganti gambar wisata Mojokerto dengan gambar wisata yang dikelola oleh pemerintah daerah.

c. Hasil Validasi oleh Praktisi Pendidikan Guru PAUD

Validasi oleh praktisi pendidikan guru PAUD ditunjukkan kepada 3 pendidik anak usia dini diantaranya Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yaitu Ibu Isna Indrayanti, S.Pd, Kepala Sekolah Kelompok Bermain Sekar Wangi yaitu Ibu Mila Susanti, S.Pd, dan Kepala Sekolah Satuan Pos PAUD Tunas Bangsa yaitu Ibu Tatik Kusindarti, S.Pd yang berpengalaman sebagai pengajar anak usia dini. Uji validasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu validasi tahap I dan validasi II.

d. Hasil Validasi oleh Praktisi Wisata (*Tour Guide*)

Validasi oleh praktisi wisata (*tour guide*) ditunjukkan kepada Bapak A. Khabib yang berpengalaman sebagai *tour leader* dari travel PDK Trans. Uji validasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu validasi tahap I dan validasi II. Hasil uji validasi I yang dilakukan oleh praktisi wisata memperoleh skor 30 dari 44 jumlah maksimal skor. Hasil dari perhitungan menggunakan skala Likert yakni 68,1% yang berarti kategori permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto layak digunakan dengan revisi. Selain skor penilaian, oleh praktisi wisata juga memberikan saran guna merevisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yaitu dengan menggunakan gambar yang lebih menarik agar peserta didik dapat lebih mengenali wisata Mojokerto.

5. Revision

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sesuai saran dari validator ahli materi, ahli media, praktisi praktisi dan praktisi wisata (*Tour Guide*). Berikut ini merupakan hasil revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto dari validasi tahap I.

**a. Revisi Ahli Media**

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh ahli media yakni menambahkan lapisan bawah Playmate dengan karpet sehingga tidak licin.

b. Revisi Ahli Materi

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh ahli materi pada validasi tahap I diberikan saran yakni mengganti gambar-gambar wisata Mojokerto yang dikelola oleh pemerintah daerah dan bukan wisata yang milik pengusaha.

c. Revisi Praktisi Pendidikan Guru PAUD I

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh praktisi pendidikan guru PAUD I yaitu Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yaitu Ibu Isna Indrayanti, S.Pd. Pada validasi tahap I diberikan saran yakni menyesuaikan langkah-langkah permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sesuai dengan kurikulum merdeka.

d. Revisi Praktisi Pendidikan Guru PAUD II

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh praktisi pendidikan guru PAUD II yaitu Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yaitu Ibu Isna Indrayanti, S.Pd. Pada validasi tahap I diberikan saran yakni menambahkan rubrik penilaian pada buku pedoman permainan Playmate.

e. Revisi Praktisi Pendidikan Guru PAUD III

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh praktisi pendidikan guru PAUD III yaitu Kepala Sekolah Kelompok Bermain Sekar Wangi yaitu Ibu Mila Susanti, S.Pd. Pada validasi tahap I diberikan saran yakni mengganti cover atau tampilan luar buku pedoman permainan Playmate agar lebih menarik.

f. Revisi Praktisi Wisata (Tour Guide)

Pada revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto oleh praktisi wisata yaitu Bapak A. Khabib yang berpengalaman sebagai tour leader dari travel PDK Trans. Pada validasi tahap I diberikan saran yakni dengan menggunakan gambar yang lebih menarik agar peserta didik dapat lebih mengenali wisata Mojokerto

6. Final Product

Product Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi tahap II dan revisi permainan *Playmate* berbasis wisata Mojokerto. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli permainan anak usia dini, untuk mengetahui kelayakan pada permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi praktisi dan praktisi wisata (*Tour Guide*).

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi tahap II dan revisi permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli permainan anak usia dini, untuk mengetahui kelayakan pada permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi praktisi dan praktisi wisata (*Tour Guide*).

**a. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi**

Sebelum melakukan validasi tahap II, peneliti sudah melakukan revisi produk tahap I. Validasi tahap II dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut kelayakan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto. Revisi produk yang sudah dibuat kemudian dilakukan validasi kembali oleh ahli materi yaitu dosen Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto yaitu Bapak Dr. Ainur Rofiq, M.Pd.I yang berkompeten dalam materi pembelajaran anak usia dini. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli permainan memperoleh skor 59 dari 60 jumlah maksimal skor. Hasil dari perhitungan menggunakan 70 skala Likert yakni 98,3% yang berarti kategori permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sangat layak digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Validasi Tahap II Oleh Praktisi Pendidikan Guru PAUD

Pada validasi tahap II diuji kembali oleh 3 praktisi pendidikan guru PAUD yang berkompeten dan berpengalaman dalam mengajar peserta didik anak usia dini yaitu Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto yaitu Ibu Isna Indrayanti, S.Pd, Kepala Sekolah Kelompok Bermain Sekar Wangi yaitu Ibu Mila Susanti, S.Pd, dan Kepala Sekolah Satuan Pos PAUD Tunas Bangsa yaitu Ibu Tatik Kusindarti, S.Pd.

c. Hasil Validasi Tahap II Praktisi Wisata (Tour Guide)

Uji validasi tahap II divalidasi kembali oleh praktisi wisata (tour guide) oleh Bapak A. Khabib yang berpengalaman sebagai tour leader dari travel PDK Trans. Hasil uji validasi II yang dilakukan oleh praktisi wisata memperoleh skor 36 dari 44 jumlah maksimal skor. Hasil dari perhitungan menggunakan skala Likert yakni 81,8% yang berarti kategori permainan Playmate berbasis 77 wisata Mojokerto layak digunakan dengan revisi. Selain skor penilaian, praktisi wisata juga memberikan tanggapan bahwasannya permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sangat cocok untuk pengenalan wisata untuk anak usia dini

PEMBAHASAN

Hasil produk dalam penelitian pengembangan ini adalah permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto, tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto pada pembelajaran konsep bilangan untuk anak kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto merupakan permainan yang mengajak peserta didik untuk mengajak peserta didik untuk menebak angka, mengurutkan angka dan menulis angka. Permainan ini, terdiri dari karpet/banner yang terdapat gambar-gambar wisata Mojokerto, dadu yang terbuat dari kain rusfur dan papan tulis. Keunikan pada permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yakni menjadikan foto wisata di Mojokerto sebagai komponen dalam permainan. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada permainan ini adalah anak mampu menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menuliskan angka 1-10.

Pengembangan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto telah diuji oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan guru PAUD dan praktisi wisata (Tour Guide). Pada hasil validasi



oleh ahli materi memperoleh persentase 98,3% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan dari ahli media mendapatkan persentase 73,2% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validasi dari ketiga praktisi pendidikan guru PAUD yaitu pada praktisi pendidikan guru PAUD I memperoleh persentase 94,2% dengan kategori “sangat layak”, pada praktisi pendidikan guru PAUD II persentase 96,1% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan praktisi pendidikan guru PAUD III memperoleh persentase 98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validasi dari praktisi wisata memperoleh persentase 81,8% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan dari hasil uji validasi tersebut, permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto sudah memenuhi syarat dan kesesuaian permainan untuk anak usia dini serta dapat digunakan untuk pembelajaran konsep bilangan pada peserta didik kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Safitri, Rohita dan Fitria bahwasannya media yang mengandung unsur permainan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Balkis dan Rakhmawati dengan menggunakan media pembelajaran dapat menstimulasi pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini.

Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto memiliki potensi untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran konsep bilangan, memperluas pengetahuan peserta didik mengenai lingkungan sekitar, mengenal tempat wisata lokal, serta meningkatkan rasa kecintaan terhadap kampung halaman. Teori Kognitif yang diusung oleh Brunner, tahap simbolik yang di mana peserta didik bisa belajar melalui lambang atau simbol. Pada tahap simbolik, anakanak mulai menggunakan simbol-simbol, termasuk angka, untuk memahami dunia di sekitar mereka. Penggunaan media pembelajaran, seperti buku anakanak, permainan interaktif, atau program edukasi yang mengintegrasikan angka, dapat membantu anak-anak memahami konsep angka dan membantu peserta didik mengembangkan pemahaman matematika yang lebih abstrak.

Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto menciptakan keterkaitan yang nyata antara konsep bilangan dan objek-objek konkret dalam konteks wisata Mojokerto. Dengan menggunakan gambar-gambar tersebut, anak-anak tidak hanya berinteraksi dengan simbol angka saja, tetapi juga membentuk asosiasi dengan objek-objek nyata. Mengikuti pandangan Brunner tentang peran aktif anak dan ingin tahu dan anak-anak belajar melalui proses konstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Melalui permainan ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif bawaan anak dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan sumber daya yang dapat membantu peserta didik dalam memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan informasi. Media pembelajaran menekankan pentingnya keterlibatan dan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran sebagai konsep pembelajaran berbasis gambar yang melibatkan penggunaan gambar atau visual untuk membantu pemahaman konsep. Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto menggunakan



gambar-gambar wisata Mojokerto digunakan sebagai stimulasi untuk mengajarkan konsep bilangan dan membangun keterkaitan antara lambang bilangan dengan objek gambar.

KESIMPULAN

Permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan guru PAUD dan praktisi wisata (Tour Guide) terbukti layak digunakan pada pembelajaran konsep bilangan pada anak kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Hal ini didukung oleh hasil penilaian validasi yang menunjukkan kategori "sangat layak". Hasil validasi menunjukkan dari ahli materi memperoleh persentase 98,3% dengan kategori "sangat layak", sedangkan dari ahli media mendapatkan persentase 73,2% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji validasi dari ketiga praktisi pendidikan guru PAUD yaitu pada praktisi pendidikan guru PAUD I memperoleh persentase 94,2% dengan kategori "sangat layak", pada praktisi pendidikan guru PAUD II persentase 96,1% dengan kategori "sangat layak", sedangkan praktisi pendidikan guru PAUD III memperoleh persentase 98% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji validasi dari praktisi wisata memperoleh persentase 81,8% dengan kategori "sangat layak".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan Playmate berbasis wisata Mojokerto ini layak digunakan sebagai media pembelajaran konsep bilangan pada anak usia dini dalam kelompok A2 di TK Dharma Wanita Balongmasin Mojokerto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan respons positif dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan guru PAUD dan praktisi wisata (Tour Guide). Permainan ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan bermanfaat dalam mengembangkan konsep bilangan anak-anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut andil mendukung kelancaran penyusunan artikel ini. Tak lupa penulis sampaikan terima kasih banyak kepada Ibu Dosen Dr. Dwi Bhakti Indri M, M.Pd sebagai dosen pembimbing pembuatan artikel ini hingga selesai. Semoga nantinya artikel ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca dan bisa dipalikhaskan didunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Balkis, Rena Regina, dan Nur Ika Sari Rakhmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* 8, no. 2 (2019).
- Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.23887/jipppg.v3i2.28262>.



- Dkk, Amala. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Islam. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Fauzia, Wulan. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Sigi: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2023.
- Fitria, Loeziana Uce, dan Zikra Hayati. “Penggunaan Media Papan Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Alifba 1 Iskandar Muda Banda Aceh.” Jurnal Ar-Raniry, 2019, 1–23. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/6383/3867>.
- Halamury, F Mercy. Buku Ajar Teori Belajar dalam Pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Maluku: Academia Publication, n.d.
- Hasan, Muhammad, Nur Utomo Bayu Aji, Margiyono Suyitno, dan Siti Sulistyani Pamuji. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Hidayatullah, Tri Nanda, dan Usman. “Pengelolaan Media Pembelajaran Wisata Alam Untuk Mengembangkan Mutu Pembelajaran di TK Sekolah Alam 84 Excellentia Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.” El Thoufoul 1, no. 1 (2020).
- Permendikbud, “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini” (2014)
- Rohman, Syailir, Dwi Nurhayati Adhani, dan Eka Oktavianingsih. “Pengembangan Media ‘Kameta’ (Karpas Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun.” Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi 5, no. 02 (2021).
- Safira, Ajeng Rizki, dan Ayunda Sayyidatul Ifadah. Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini. Gresik: Caremedia Communication, 2020.
- Safitri, Ockti, Rohita, dan Nila Fitria. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4- 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa.” Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora 3, no. 4 (2018). <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>.
- Saripudin, Aip. Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD. Surabaya: PT. Raja Grafindo Persada, 2021.
- Sugiyono, Metode penelitian pendidikan(kuantitatif, kualitatif,R&D) (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Suryana, Dadang. Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. Prenada Media, 2016.
- Susanto, Ahmad. Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Syafdaningsih dan Febriyanti Utami, Pelajaran Matematika Anak Usia Dini (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020).
- Tersiana, Andra. Metode Penelitian. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Windayani, Ni Luh Ika, N W R Dewi, S Yuliantini, N P Widyasanti, I K S Ariyana, Y B Keban, K T Mahartini, N Dafiq, P E S Ayu, dan others. Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.