

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPIN WHEEL*
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI PAUD RAFLESSIA
KECAMATAN PANGKALAN LAMPAM KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Devina Adelia Putri

NIM : 06141282025022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPIN WHEEL*
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI PAUD RAFLESSIA
KECAMATAN PANGKALAN LAMPAM KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Devina Adelia Putri

NIM : 06141282025022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPIN WHEEL*
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI PAUD RAFLESSIA
KECAMATAN PANGKALAN LAMPAM KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Devina Adelia Putri

NIM : 06141282025022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd.

NIP. 198906212019032017

Pembimbing Skripsi



Akbari, M. Pd.

NIP. 199603272022031008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd.

NIP. 1959010111986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPIN WHEEL*
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI PAUD RAFLESSIA
KECAMATAN PANGKALAN LAMPAM KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**

SKRIPSI

Devina Adelia Putri

NIM : 06141282025022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini :

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Akbari, M. Pd.

.....


2. Penguji : Dra. Hasmalena, M. Pd.

.....


Palembang, 21 Mei 2024

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd.

NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devina Adelia Putri

NIM : 06141282025022

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Spin Wheel* Untuk Anak Kelompok B Di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 21 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Devina Adelia Putri

NIM 06141282025022

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Spin Wheel* Untuk Anak Kelompok B Di Paud Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Akbari, M. Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 21 Mei 2024
Penulis,

Devina Adelia Putri
NIM. 06141282025022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur Kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Ridhonya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan segenap ketulusan hati mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Ayahku tercinta (Zulkarnain) dan Ibuku tersayang (Nilawati), terima kasih selalu menjadi panutan, memberikan semangat, dukungan, motivasi, nasihat, kasih sayang, pengorbanan perjuangan dan do'a-do'a yang selalu kalian panjatkan untuk anak perempuan tersayang kalian ini. Dan adikku tersayang (Rama Raditya Putra) dan (Athalla Alhanan Syatir) terima kasih telah menjadi semangatku dan terima kasih atas dukungan dan do'anya.
- ❖ Dosen pembimbing skripsi Bapak Akbari, M. Pd dan Dosen Pembimbing Akademik Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd yang telah mendidik, memotivasi dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan terima kasih atas ilmu yang telah diberikan.
- ❖ Dosen penguji Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd terima kasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di PG-PAUD, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M. Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd., Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M. Pd., Ibu Febriyanti Utami, M. Pd., Ibu Taruni Suningsih, M. Pd., Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M. Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, M. Psi., Ibu Dara Zulaiha, M. Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M. Pd., Ibu Akmilah Ilhami, M. Pd., Ibu Yin Yin Septiani, M. Pd., dan Bapak Akbari, M. Pd. Yang selama ini telah membimbing kami. Terima kasih telah dengan sabar mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Admin prodi PG-PAUD FKIP UNSRI Mbak Riansih, S.Pd dan Mbak Tessi, S.Pd, terimakasih atas segala bantuan dalam mengurus

surat- menyurat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Kepala Sekolah dan Guru-guru di PAUD Raflessia yang telah menerima dengan baik, mengizinkan, mendukung serta membantu melancarkan dalam penelitian skripsi ini.
- ❖ Sahabat seperjuanganku S.Pd yang tercinta (Nurullia Isnaini dan Bira Tiara) terima kasih atas semangat, motivasi dan dukungannya.
- ❖ Terima kasih banyak teman-teman semua PG-PAUD angkatan 2020.
- ❖ Almamaterku tercinta dan kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

Motto

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

“Orang Hebat Tidak Dihasilkan Dari Kemudahan, Kesenangan Dan Kenyamanan. Namun Mereka Di Bentuk Melalui Kesulitan, Tantangan Dan Air Mata “

“Succes Needs a Proses”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.5 Pemilihan Media Pendidikan dalam Pembelajaran.....	11
2.2 Hakikat <i>Spin Wheel</i>	13
2.2.1 Definisi <i>Spin Wheel</i>	13
2.2.2 Rancangan Dan Penggunaan Media <i>Spin Wheel</i>	14

2.2.3	Manfaat Dari Media <i>Spin Wheel</i>	17
2.3	Hakikat Lambang Bilangan	17
2.3.3	Pengertian Lambang Bilangan.....	17
2.3.4	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	18
2.4	Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
2.4.3	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
2.4.4	Definisi Anak Usia Dini.....	20
2.4.5	Karakteristik Anak Usia Dini.....	21
2.5	Kerangka Berpikir.....	23
2.6	Penelitian Relevan.....	23
2.7	Definisi Penelitian Pengembangan	24
2.8	Model Pengembangan <i>Rowntree</i>	25
2.9	Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	26
2.10	Kriteria Keberhasilan Penggunaan Media Permainan <i>Spin Wheel</i>	27
2.10.3	Definisi Validitas	27
2.10.4	Definisi Validitas Isi	27
2.10.5	Definisi Validitas Konstruk	28
2.10.6	Definisi Praktis	28
2.11	Teknik Pengumpulan Data.....	29
2.11.3	Teknik Walkthrough	29
2.11.4	Teknik Observasi.....	29
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Jenis penelitian.....	31
3.2	Subjek dan objek penelitian.....	31
3.3	Prosedur penelitian.....	31
3.1.1	Perencanaan.....	31
3.1.2	Pengembangan.....	32
3.1.3	Evaluasi	33
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.2.1	<i>Walkthrough</i>	34
3.2.2	Observasi.....	36
3.5	Teknik Analisis Data.....	37

3.5.1 Analisis data <i>walkthrough</i>	37
3.5.2 Analisis Data Observasi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan	42
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan	43
4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi	44
4.2 Pembahasan.....	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Simpulan	59
5.1 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Alur Desain Formative <i>Research Tessmer</i>	26
-------------------------------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Anak Usia Dini	22
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Anak Terhadap Media Permainan <i>Media Spin Wheel</i>	37
Tabel 3. 4 Kategori Validitas	38
Tabel 3. 5 Kategori Tingkat Valid	39
Tabel 3. 6 Nilai Praktis	41
Tabel 3. 7 Kategori Kepraktisan Nilai Hasil Observasi.....	41
Tabel 4. 1 Penilaian Validator Materi.....	45
Tabel 4. 2 Penilaian Validator Media	45
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Tahap <i>One To One Evaluation</i>	48
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	49
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tahap <i>One To One Evaluation dan Small Group Evaluation</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media permainan <i>spin wheel</i>	16
Gambar 2. 2 Media permainan <i>spin wheel</i>	16
Gambar 4. 1 Kegiatan anak bermain media permainan <i>spin wheel</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media	67
Lampiran 2 Lampiran Observasi	73
Lampiran 3 Lampiran Rubik Penilaian Observasi	75
Lampiran 4 Lembar Observasi Penilaian Anak.....	77
Lampiran 5 Analisis Data	79
Lampiran 6 Data yang diperoleh	81
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	90
Lampiran 8 Usul Judul	92
Lampiran 9 Persetujuan Seminar Proposal	93
Lampiran 10 SK Pembimbing	94
Lampiran 11 Surat Tugas Validator	96
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 13 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di PAUD Raflessia	98
Lampiran 14 Kartu Bimbingan	99
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Pustaka UNSRI	102
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Pustaka FKIP UNSRI	103
Lampiran 17 Bukti Submit Jurnal	104
Lampiran 18 Lampiran Cek Plagiat	105

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *spin wheel* untuk anak kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan *Rowntree* ada tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Pada tahap evaluasi menggunakan model evaluasi *Formatif Tessmer* yang terdiri dari tahap *Self Evaluation*, *Expert Review*, *One-To-One Evaluation*, dan tahap *Small Group Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil *expert review* validitas materi diperoleh sebesar 97% dengan kategori sangat valid dan validitas media diperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 91% dikategorikan sangat valid. Pada tahap *One-To-One Evaluation* melibatkan 3 orang anak dengan hasil 92% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap *Small Group Evaluation* melibatkan 9 orang anak dengan hasil 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari tahap *One-To-One Evaluation* dan tahap *Small Group Evaluation* diperoleh rata-rata sebesar 93% yang dikategorikan sangat praktis. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *Small Group Evaluation* karena hanya untuk melihat valid dan praktis suatu produk. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *spin wheel* untuk anak kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan anak.

Kata Kunci: *spin wheel, lambang bilangan, anak usia (5-6) tahun*

ABSTRACT

This research aims to develop spin wheel game media for group B children in Raflessia PAUD, Pangkalan Lampam District, Ogan Komering Ilir Regency that is valid and practical. The method used in this research is R&D with the Rowntree development model in three stages, namely the planning, development and evaluation stages. The evaluation stage uses the Tessmer Formative evaluation model which consists of the Self Evaluation, Expert Review, One-To-One Evaluation and Small Group Evaluation stages. Data collection techniques use walkthroughs and observations. The results of the expert review of material validity were 97% in the very valid category and media validity was 85% in the very valid category. So that an average of 91% was obtained which was categorized as very valid. At the One-To-One Evaluation stage it involved 3 children with a result of 92% in the very practical category and at the Small Group Evaluation stage it involved 9 children with a result of 94% in the very practical category. The results from the One-To-One Evaluation stage and the Small Group Evaluation stage obtained an average of 93% which was categorized as very practical. This research only reached the Small Group Evaluation stage because it was only to see the validity and practicality of a product. Thus, it can be concluded that the spin wheel game media for group B children in Raflessia PAUD, Pangkalan Lampam District, Ogan Komering Ilir Regency is declared valid and practical and suitable for use for learning to recognize children's number symbols.

Keywords: spin wheel, number symbols, children aged (5-6) years

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Masa usia dini merupakan periode yang menentukan perkembangan dan pertumbuhan anak ke tahap berikutnya. Masa ini berlangsung sejak anak berada dalam kandungan sampai anak berumur 6 tahun. Saat ini anak-anak baru belajar bagaimana mengetahui lebih jauh perbedaan dari lingkungan keluarga mereka. Setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda sesuai tahap usianya. Salah satu aspek yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah bagian dari perkembangan kognitif. Sesuai Syaodih dan Agustin yang dikutip (Andriani, 2019) kemampuan kognitif berkaitan dengan peningkatan penalaran dan bagaimana latihan berpikir membuahkan hasil. Kognitif merupakan salah satu dari enam aspek pembinaan yang harus diciptakan pada anak kecil, karena tanpanya, anak akan mengalami kendala dalam berbagai aktivitasnya, baik dalam berpikir, berbicara, dan bertindak. Perkembangan kognitif adalah kemampuan daya berpikir pada pendidikan Anak Usia Dini yang menggunakan panca indra dari apa yang di lihat, apa yang didengar, apa yang diraba atau dicium. (Anjelina et al., 2021)

Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Dalam taraf peningkatan kognitif yang matang 5-6 tahun ada tiga jenis, salah satunya adalah penalaran representatif. Dalam batas logika yang representatif, kemampuan-kemampuan tersebut harus dicapai untuk anak-anak yang berusia 5-6 tahun. Anak harus dapat memahami konsep gambar angka 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan, memahami berbagai jenis gambar vokal dan konsonan, membuat konsep interpretasi Berbagai macam benda seperti gambar atau mengarang (ada benda pensil diikuti dengan tulisan dan gambar pensil) (Nur,,Aisyah, 2021).

Seluruh pendidik pastinya menginginkan anak didiknya mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Namun bukanlah hal yang mudah untuk mencapai keberhasilan karena keberhasilan belajar anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu , faktor internal (faktor dari dalam diri anak), dan Faktor eksternal, ialah faktor yang datang dari luar diri anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di tiga sekolah satuan PAUD yaitu : PAUD Raflessia, PAUD Delima, dan PAUD Melati Suci sudah menggunakan media dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak kelompok B (5-6 tahun) namun media yang digunakan masih belum banyak dan belum memiliki media yang inovatif untuk membuat anak tertarik dan semangat dalam pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara di PAUD Raflessia dengan guru atau tenaga pendidik yaitu Ibu BS, pada saat wawancara guru mengatakan bahwa di PAUD Raflessia media yang digunakan pada pembelajaran mengenal lambang bilangan yaitu kartu angka yang ada gambar sesuai dengan jumlah bilangan di kartu angka, Ibu BS juga mengatakan bahwa perasaan anak ketika belajar menggunakan kartu angka itu kadang ada yang senang dan kadang juga ada yang tidak suka atau merasa bosan, dan juga mengatakan bahwa adanya hambatan dalam pembelajaran contohnya yaitu anak belum bisa mengenal secara benar bentuk-bentuk dari lambang bilangan. Mereka juga mengatakan bahwa perlunya ada pembaharuan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan agar anak dapat lebih mudah dan paham dalam mengenal lambang bilangan serta dengan adanya media yang inovatif membuat anak tidak lagi merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru di PAUD Delima yaitu Ibu M mengatakan bahwa media yang digunakan di PAUD Delima ini dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan yaitu media puzzle angka, balok angka, tempelan angka dari origami. Ibu M juga mengatakan bahwa perasaan anak ketika menggunakan media-media tersebut anak terlihat senang dan aktif. Selain itu juga mengatakan bahwa ada hambatan ketika menggunakan media tersebut yaitu anak tidak mau bergiliran, ada anak yang belum paham ada juga anak

yang sudah sedikit paham terkait lambang bilangan, dan ada juga anak yang merasa bosan. Ibu M mengatakan bahwa perlu adanya inovasi media agar anak belajar lebih giat lagi dan paham dalam mengenal lambang bilangan.

Kemudian selanjutnya peneliti melakukan wawancara di PAUD Melati Suci yaitu dengan Ibu M, pada saat wawancara Ibu M mengatakan bahwa media yang biasa digunakan ketika pembelajaran mengenal lambang bilangan yaitu balok angka, tempelan angka dari origami dan juga menuliskan di papan tulis. Ibu M mengatakan bahwa perasaan anak ketika menggunakan media-media tersebut anak terlihat aktif saat menyebutkan lambang bilangan dan kadang juga anak merasa bosan. Mereka juga mengatakan bahwa hambatannya yaitu anak belum mampu mengenal lambang bilangan jika guru bertanya secara acak namun ketika guru bertanya secara berurutan maka anak bisa menyebutkan dengan benar lambang bilangan 1-10. Dan juga mengatakan bahwa perlu adanya pembaharuan karena dapat membuat anak menjadi lebih mudah memahami dalam mengenal lambang bilangan.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Desrina Putri & SyahrulIsmet (2022) dengan judul “Pengaruh Media Roda Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Baitul Fattaahu Kinali” memperoleh hasil bahwa media roda angka sangat membantu dalam perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hasil investigasi informasi pemeriksaan yang telah dilakukan, maka hasil pretes normal kelas uji coba sebesar 7,8 dan kelas kontrol sebesar 7,53842. Setelah diberikan perlakuan pada kelas pendahuluan dengan media roda bilangan, pada kelas kontrol dengan media yang sering digunakan, rata-rata hasil posttest pada kelas uji coba sebesar 16,46667, sedangkan pada kelompok benchmark sebesar 14,46154. Hasil penyelidikan informasi dari uji spekulatif yang telah selesai diperoleh thitung = 2,1099 sedangkan ttabel = 12,056. Artinya thitung > ttabel ($2,1099 > 12,056$), maka teori H_a diakui dan H_0 ditolak. Dengan demikian diperkirakan terdapat dampak positif yang signifikan dari pemanfaatan media roda angka terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di TK Baitul Fattaahu Kinali.

Selain itu, penelitian oleh (Susmiarni et, al. 2023) berjudul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak” Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *spinning wheel* dilihat dari hasil validasi materi dan media menunjukkan valid, kemudian dari uji kepraktisan dan uji efektifitas sangat praktis dan efektif dalam proses pembelajaran konsep bilangan pada anak 4-5 tahun. Diharapkan dikembangkan kembali media *spinning wheel* untuk anak usia 5-6 tahun.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Putri V, L. et al, 2021) dengan judul “Pengembangan Media *Frueelin* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *fruelin* (*Fruit Wheel Spin*) dikategorikan media yang valid dan dari hasil uji coba mendapatkan kategori sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *fruelin* atau roda putar yang lebih jelas dari segi keluasaan, kemahiran, dan kedalaman materi yang digunakan serta menggunakan bahan yang tahan lama.

Dari analisis di atas, dilihat dari saran penelitian yang memberikan masukan bahwa media roda putar yang dikembangkan sebelumnya memiliki beberapa kekurangan yaitu bahan yang digunakan tidakm tahan lama, terkait kedalaman materi yang harus diperjelas dari segi keluasaan dan kemahiran. Dan juga memberikan masukan agar pengembangan media roda mputar dikembangkan untuk anak 5-6. Dari saran dan masukan peneliti relevan tersebut Maka, peneliti akan mengadakan media roda putar untuk anak usia 5-6 tahun yang menggunakan mbahan yang tahan lama dan yang bervariasi, tidak monoton, menarik, dan inovatif dalam proses pembelajaran agar anak menjadi lebih fokus dan selanjutnya memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membimbing anak-anak. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, menyemangati pemikiran, sentimen, pemikiran dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya

proses kegiatan yang dijiwai oleh guru. Mengingat gambaran ini, diperlukan penelitian lanjutan media *spin wheel* dengan penelitian **“Pengembangan Media Permainan *Spin Wheel* Untuk Anak Kelompok B Di Paud Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana Pengembangan Media Permainan *Spin Wheel* Untuk Anak Kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir yang teruji validitasnya ?
2. Bagaimana Pengembangan Media Permainan *Spin Wheel* Untuk Anak Kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir yang teruji kepraktisannya ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang akan dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan, dan mengurutkan lambang bilangan. Peneliti ini mengkaji penelitian ini dengan melakukan pengembangan media permainan *spin wheel*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasikan media *spin wheel* untuk anak kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir yang teruji validitasnya.
2. Untuk menghasikan media *spin wheel* untuk anak kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir yang teruji kepraktisannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Sebagai rujukan dalam kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif dalam mengenalkan lambang bilangan pada Anak Usia 5-6 tahun, sebagai bahan informasi dan bandingan dalam melakukan penelitian yang serupa dengan masalah ini

2. Secara praktis

Secara praktis diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan manfaat :

Bagi Guru : Menambah wawasan guru mengenai Pengembangan Media Permainan *spin wheel* dalam menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun dan dapat dikembangkan untuk kemampuan lainnya bagi anak usia dini secara kreatif dan menyenangkan.

Bagi Siswa : Dengan adanya media permainan *spin wheel* dapat membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain dan juga dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Jakarta : Prenada Media.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis sains teknologi masyarakat pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191–202.
- Amrina, Q., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). Pengaruh penggunaan media pop-up terhadap kemampuan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK. PAUDIA: *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 130–136.
- Andriani, N. (2019). Peningkatan kemampuan seriasi melalui penggunaan pink tower pada murid autisme kelas ii di slb arnadya Makassar. 0–12.
- Anjelina, M., Meka, M., Rawa, N. R., & Pgpaud. (2021). Pengembangan media kartu angka bergambar untuk melatih anak usia dini belajar dan proses pembelajaran yang mengandung transformasi pengetahuan , nilai-nilai , pendidikan anak usia dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 1(27751589), 323–333.
- Arischa, S. (2019). Analisis beban kerja bidang pengelolaan sampah dinas lingkungan hidup dan kebersihan kota pekanbaru. *JOM FISIP*, 6(1), 1–15.
- Dimiyati, J. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan & aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Fadilah Utami, Adila Setyaningsih, Ambar Rita, Pirasintiya, Aghnaita, & Saudah. (2022). Pelatihan pembuatan media roda berputar di paud islam terpadu as-subhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235–240.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan teknologi RFID untuk pengelolaan inventaris sekolah dengan metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Ghozali, M. Y. Y. (2020). Pelaksanaan teknik observasi dan kunjungan kelas untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran power point interaktif di mi muhammadiyah 05 cakru, kecamatan kencong kabupaten jember tahun pelajaran 2019/2020. *Pesat*, 6(3), 1-22.
- Gofar, A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama islam (pai) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di smp it bina insani kayuagung kabupaten ogan komering ilir. *Dialektologi*, 4(1).

- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan kotak permainan spinning wheel pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 69 Lubuk Linggau. *LJESE: Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50
- Kesuma, V. A., & Nugrahani, R. (2020). Pengembangan media roda putar sebagai pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. 5(2), 221–223.
- Kusumawati, S. D. (2020). Penggunaan media balok angka dalam kemampuan kognitif anak kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2), 1–9.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. 5, 1560–1566.
- Marlini, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. 6(2), 227-289.
- Misyani, M., Ningrum, N. M. W., & Susanti, R. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan media papan roda angka dan huruf pada anak kelompok B TK Adhyaksa Pangkalpinang. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 1(2)
- Mulyati, C., L, D. A. M., & Rahman, T. (2019). Pengembangan media papan flanel untuk memfasilitasi konsep bilangan anak pada kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Research & Learning in Faculty of Education*, 1(1), 59–68.
- Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan media spinning wheel dalam pembelajaran qawaid nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Novitawati, N. (2021). Mengembangkan kemampuan aspek kognitif melalui kombinasi model make a match, metode bermain angka dan media papan flanel pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25-30.
- Nurhanifa, N., Soraya, N., & Putri, Y. F. (2023). Pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di kb bunga tanjung desa tanjung dayang selatan kabupaten ogan ilir. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 243-252.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

- Nur'Aisyah, H. (2021). identifikasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Pendas, J. C. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas vi sekolah dasar.
- Pohan, J. E. (2020). *Pendidikan anak usia dini (paud) konsep dan pengembangan*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan alat bermain papan magnetik maze untuk anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147.
- Pratiwi, N. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan roda putar pada anak kelompok A di TKN Pakunden 1 kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 3(3).
- Puteri, L. A. S., & MintoHari. (2022). Pengembangan spinning wheel sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(7), 1541–1551.
- Putri, D., & Ismet, S. (2022). Pengaruh media roda angka terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di taman kanak-kanak Baitul Fattaahu Kinali. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8349-8358.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Lampung : Literasi Nusantara.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76–80.
- Sa'diyah, H., Alfiah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin. (2020). *Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 10(1), 42–73.
- Samihah, Y. T. (2020). Desain pengembangan bahan ajar ips mi berbasis kearifan lokal. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(1), 107–121.
- Sitompul, M. R. (2021). Reliabilitas dan validitas konstruk academic buoyancy di Indonesia. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 5(3), 389-397.
- Sirait, D. E. P. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis blended learning pada mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank. *Lentera (Jurnal: Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial Dan Budaya)*, 5(2), 37– 40.
- Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., Rahmawati, K., Nisa'atussalamah, & Ardiansyah, P. (2021). Pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif spinning wheel bagi guru di MI Miftahul Ma'arif. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian*

Masyarakat, 2(3), 154–159

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan media spinning wheel: media untuk stimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 166-184.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59.
- Syamsiani. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Syamsurizal, S. (2020). Validitas dan reliabilitas alat ukur.
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and conducting formative evaluations improving the quality of education and training*. London : Kogan Page.
- Tiya, T., & Anggorowati, K. D. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain di taman kanak-kanak di Ra Iqro. Masa Keemasan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23-36.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner model utaut untuk evaluasi sistem pendaftaran online rumah sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621-1630.
- Ummah, S. K. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Malang : UMMPress.

- Umayah, Juhri, Muqdamien, B., Fauzia, W., & Qolbiyah, S. M. M. (2021). Penggunaan balok cuiseniare untuk media pengenalan bilangan bagi anak usia dini. *Jurnal Intersections*, 6(1), 34–42.
- Utami, F., Setyaningsih, A., & Rita, A. (2022). Pelatihan pembuatan media roda berputar di Paud Islam Terpadu As-Subhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235-240.
- Utomo, B. M(2022). Analisis validitas isi butir soal sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah berbasis nilai-nilai islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).
- Wahyuni, V. (2022). Validitas dan reliabilitas instrumen tes kemampuan komunikasi matematis materi relasi dan fungsi sustainable. *Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 89-99.
- Wati, Y. S. (2021). *Implementasi merdeka belajar di paud*. Yogyakarta : Gava Media.
- Watini, S. (2019). Implementasi model pembelajaran sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110.
- Widodo, P. B., Rusmawati, D., Mujiasih, E., & Dinardinata, A. (2022). Validitas isi skala integritas akademik dosen. *Jurnal Empati*, 11(3), 146-153.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106-116.
- Wynarti, I. A. (2018). Pengembangan permainan charades sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel kelas Xi pemasaran di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 06(03), 63–70
- Yanti, E., Sari, I. K., & Hayati, F. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2).
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN SMA swasta Darussa'adah kec. Pangkalan susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.