

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF
MATEMATIKA BERBENTUK *POWER POINT* UNTUK
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Lisa Rosalina

NIM : 06141181419070

Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2018

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF MATEMATIKA
BERBENTUK *POWER POINT* UNTUK
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh


Lisa Rosalina

NIM : 06141181419070

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,


Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP.195901011986032001

Ketua Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF MATEMATIKA
BERBENTUK POWER POINT UNTUK
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

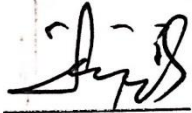
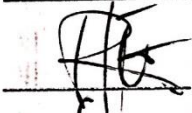

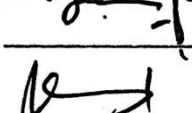
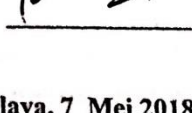
SKRIPSI

oleh
Lisa Rosalina
NIM: 06141181419070

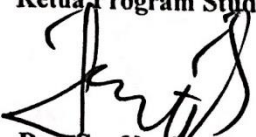
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 27 April 2018

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd |  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Rukiyah, M.Pd |  |
| 3. Anggota | : Dr.Sri Sumarni, M.Pd |  |
| 4. Anggota | : Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D |  |
| 5. Anggota | : Dra. Hasmalena, M.Pd |  |

Indralaya, 7 Mei 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lisa Rosalina

NIM : 06141181419070

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif Matematika Berbentuk *Power Point* untuk Anak Usia 5-6 Tahun” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 7 Mei 2018

Vero, membuat pernyataan,



Lisa Rosalina

NIM.06141181419070

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukatif Matematika Berbentuk *Power Point* untuk Anak Usia 5-6 Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., atas segala bimbingannya yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D., dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada DIKTI yang telah memberikan beasiswa selama penulisan mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, 7 Mei 2018
Penulis,



Lisa Rosalina

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya islam sampai pada detik ini. Dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta: Bapak (Abdul Gani) dan Mamak (Aryanita). Dengan segala keterbatasan engkau berdua selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk mendukung dan mendoakan anak perempuanmu ini. Doa terbaik agar engkau berdua senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan selalu sehat untuk terus mendampingi serta mendoakan anak mu.*
- ❖ Ayukku (Nurul Intan) dan Adikku (Ayu Padillah) tersayang, terimakasih atas do'anya selama ini.*
- ❖ Adik sepupuku Hesti Lestari dan Elvira Meylani terimakasih atas segenap bantuan dalam penyelesaian skripsi dan doanya.*
- ❖ Dosen pembimbing tercinta Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih motivasi serta ilmu yang telah diberikan. Doa terbaik semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Ibu selama ini.*
- ❖ Seluruh dosen pengajar di FKIP khususnya program studi PG-PAUD Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dr. Yetty Rahelly, M.Pd., ibu Chresty Anggreani, M.Pd dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuan.*
- ❖ Seluruh Staf Karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin*

PG-PAUD Bapak Khaidir dan Mbak Kiki yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.

- ❖ *Sahabat terbaikku Sapta, Renni, Dedek, Aisyah, Intan dan Tiara terimakasih selalu memberikan masukan dan ukiran semangat yang kalian berikan.*
- ❖ *Sahabat tercinta Nisa, Diana, Penni dan Chikita terimakasih selalu bersama dalam suka duka dari awal kuliah sampai akhir kuliah. Semoga selalu ingat tidak melupakan dalam kesuksesan.*
- ❖ *Sahabat seperjuanganku Issaura, Aya, Wenny, Dina, Cici, Angges, Miranda, Ella dan Gustiana Terimakasih telah berjuang bersama semoga kita dipertemukan kembali dengan kesuksesan kita*
- ❖ *Sahabat PG PAUD tercinta. Terimakasih atas bantuan dan kekompakan kita selama ini, tetap semangat dan berjuang menggapai cita-cita.*
- ❖ *Kepala Sekolah TK Muthiah Islamic School Kayuagung yang terhormat Hj. Sri Suharti, S.pd., M.pd, serta guru-guru yang turut membantu selama proses penelitian.*
- ❖ *Anak-anak TK Muthiah Islamic school Kayuagung terimakasih atas keceriaan dan kerjasamanya.*
- ❖ *Muhammad Shaleh Al Afif my lovely brother terimakasih senantiasa disampingku dalam memberikan dukungan, serta mengusahakan segala bantuan terkait penyelesaian skripsi ini. Terima kasih banyak atas semua yang telah dilakukan.. 😊*
- ❖ *Almamater kuning kebanggaanku.*

Motto

"Do the best for today, get the best for tomorrow"

(Lisa Rosalina)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian <i>Game</i> Edukatif.....	6
2.1.1 Elemen <i>Game</i>	7
2.1.2 Tujuan <i>Game</i> Edukatif.....	9
2.1.3 Fungsi <i>Game</i> Edukatif	10
2.1.4 Kriteria dalam Membuat <i>Game</i> Edukatif.....	11
2.2 Pengertian Matematika.....	12
2.2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Matematika Anak	13
2.2.2 Karakteristik Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.....	13
2.2.3 Konten Standar Matematika untuk Anak Usia Dini	14
2.2.4 Teori Belajar Matematika	15
2.3 Media Audio Visual	17
2.4 Microsoft <i>Power Point</i>	18
2.4.1 Karakteristik Pembelajaran <i>Microsoft Power Point</i>	19
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran Berbasis <i>Power Point</i>	20
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Power Point</i>	21
2.5 Langkah-langkah Membuat <i>Game</i> Edukatif Matematika	23
2.5.1 Cara Penggunaan <i>Game</i> Edukatif Matematika	26
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
2.7 Kerangka Berpikir	28
2.8 Jenis Penelitian	28
2.9 Penelitian Pengembangan.....	29
2.10 Model Pengembangan Produk Alessi & Trollip	30
2.11 Evaluasi Formatif Tessmer.....	33

2.12 Alur Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Subjek Penelitian	37
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.4.1. Perencanaan	37
3.4.2 Desain	38
3.4.3 Pengembangan	39
3.4.4. Evaluasi.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Walkthrough	41
3.6.2 Lembar Observasi	43
3.7 Teknik Analisis Data	43
3.7.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	43
2.7.2 Analisis Data Observasi.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian	46
4.1.1.1 Tahap Perencanaan	46
4.1.1.2 Tahap Desain	48
4.1.1.3 Tahap Pengembangan	50
4.1.1.4 Tahap Evaluasi.....	51
4.2 Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

2.12 Kerangka Berpikir	29
2.13 Tahap Pengembangan Model Alessi & Trollip.....	32
2.14 Alur Desain <i>Formative Research</i> Tessmer	34
2.15 Alur Penelitian Pengembangan <i>Game</i> Edukatif Matematika.....	35
4.1 Desain <i>flowchart game</i> edukatif matematika.....	49

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Untuk <i>Self Evaluation</i> Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif	40
3.2 Teknik Pengumpulan Data	41
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Uji Ahli Media	42
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Uji Ahli Materi	42
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes Matematika	43
3.6 Kategori Nilai Validasi	44
3.7 Kategori Teknik Kevalidan Desain <i>Game</i> Edukatif Matematika Berbentuk <i>Power Point</i>	44
3.8 Kategori Nilai Observasi Anak Terhadap <i>Game</i> Edukatif Matematika	45
4.2 Hasil Penilaian Validator <i>Content/Materi</i>	52
4.3 Hasil Penilaian Validator Desain	53
4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	54
4.5 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	55
4.6 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Storyboard</i>	70
2. Langkah-langkah membuat <i>game</i> edukatif matematika	92
3. <i>Game</i> Edukatif Matematika Berbentuk <i>Power Point</i> Sebelum dan Sesudah Diperbaiki pada Tahap Validasi <i>Expert Review</i>	95
4. Lembar Validasi <i>Content</i> /Materi <i>Game</i> Edukatif Matematika Berbentuk <i>Power Point</i> Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	99
5. Lembar Validasi Desain <i>Game</i> Edukatif Matematika Berbentuk <i>Power Point</i> Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	103
5.a Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Keluarga Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	107
5.b Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Diriku Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	107
5.c Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Lingkungan Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	108
5.d Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Binatang Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	108
5.e Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Tanaman Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	109
5.f Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Kendaraan Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	109
5.g Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Alam Semesta Pada <i>Tahap One To One Evaluation</i>	110
5.h Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Negaraku Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	110
5.i Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Keluarga Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	111
5.j Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Diriku Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	112
3.k Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Lingkungan Pada <i>Tahap Small Group Evaluation</i>	113

3.l Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Binatang Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	114
3.m Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Tanaman Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	115
3.n Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Kendaraan Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	116
3.o Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Alam Semesta Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	117
3.p Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Tema Negaraku Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	118
4. Rubrik Observasi Penilaian Anak Terhadap <i>Game</i> Edukatif Matematika	119
5. Dokumentasi Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	122
6. Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	122
7. SK Usul Judul Skripsi	123
8. SK Pembimbing	124
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	126
10. SK Telah Melaksanakan Penelitian	127
11. Kartu Pembimbing Skripsi 1	128
12. Kartu Pembimbing Skripsi 2	130

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul pengembangan *game* edukatif matematika berbentuk *power point* untuk anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat anak pada pembelajaran matematika di TK Muthiah *Islamic School* Kayuagung. Pengembangan ini menggunakan kombinasi dari model Alessi & Trollip (2001) dan evaluasi formatif dari *Tessmer*. Tiga tahapan pengembangan yaitu perencanaan, desain dan pengembangan. Pada tahapan evaluasi terdiri dari empat tahapan, yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *expert review*, wawancara dan observasi. Dari hasil *expert review* diperoleh nilai rata-rata pada delapan tema sebesar 3,87 dengan kategori sangat valid yang telah memenuhi standar kriteria produk pada materi dan desain *game* sehingga layak diujicobakan kepada anak berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Selanjutnya tahap *one-to-one evaluation* didapatkan rata-rata hasil observasi anak terhadap delapan tema sebesar 86% dengan kategori baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan bagi anak. Sedangkan pada tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata observasi anak terhadap delapan tema sebesar 92% dengan kategori baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan untuk anak. Dari semua tahap yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif matematika berbentuk *power point* dinyatakan valid dan praktis bagi anak.

Kata-kata kunci: *game* edukatif, matematika, *power point*

ABSTRACT

This research entitled the development of educative games in the form of mathematics power point for children aged 5-6 years with the aimed to produce learning media that interest children in learning mathematics at kindergarten Muthiah Islamic School Kayuagung. This development uses a combination used Alessi & Trollip (2001) development model and formative evaluation of Tessmer. Three stages of development are planning, design and development. The evaluation stage consists of four stages: self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Technique of collecting data used expert review, interview and observation. From the expert review results obtained the average score of on the eight themes developed that 3.87 with very valid category that has met the criteria of product standards on the material and design game so worthy of trial to the child based on suggestions and comments from experts. Furthermore, one-to-one evaluation stage obtained mean of children observation result on eight theme equal to 86% with good category which suitable with indicator of mathematic development achievement of children aged 5-6 years on observation assessment so that product stated practical and easy to use for child . While in the small group evaluation stage, the average of children observation on eight themes is 92% with good category that is suitable with the indicators of the achievement of mathematics of children aged 5-6 years on observation assessment so that the product is considered practical and easy to use for children. From all the stages that have been done, it can be concluded that the educative game in the form of mathematics PowerPoint is valid and practical for children.

Key Words: *educative game, mathematics, power point*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar, karena pada usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas anak di masa depan. Menurut Suryana dan Neny (2014: 1.3) periode yang menjadi ciri pada masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan, pada masa usia dini semua potensi anak berkembang sangat cepat. Anak usia dini tidak lepas dari kegiatan bermain, karena anak sejatinya mengenal dunia dengan kegiatan bermain. Maka anak dan bermain merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh karena itu salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Hal ini menuntut seorang guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran harus kreatif dalam kegiatan belajar mengajar pada anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, karena pada dasarnya guru merupakan salah satu komponen dalam pendidikan, memberi andil yang besar dalam peningkatan kualitas pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sidi dikutip oleh Lafendry (2016) hasil dari penelitiannya bahwa peran guru sangat penting dan dominan dalam kualitas belajar anak.

Berhubungan dengan karakteristik anak yang belajar melalui kegiatan bermain, dan dengan seiring perkembangan teknologi komputer di Indonesia maka guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis komputer. Tamami (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer mempunyai banyak kelebihan diantaranya bisa memberikan efek visual, animasi dan suara yang menarik dan dinamis. Dengan visual yang menarik anak akan lebih senang dan tertarik untuk mempelajari pembelajaran yang disajikan. Salah satu layanan yang biasanya digemari anak dalam perangkat komputer yaitu permainan (*Game*). Dalam hal ini permainan tidak hanya digunakan untuk menghibur tapi juga digunakan sebagai media yang memberi pembelajaran yaitu bisa disebut dengan *game* edukatif

atau permainan yang memuat edukasi. Menurut Handriyantini dikutip oleh Delima, dkk (2016) *game* edukatif merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Dengan bermain *game* edukatif dalam pembelajaran, waktu yang digunakan anak untuk memainkan permainan tidak akan terbuang sia-sia. Menurut Vitianingsih (2016) bahwa salah satu kelebihan dari *game* edukatif yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dari Clark (2015), bahwa tidak diragukan lagi *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Dalam hal ini, media pembelajaran *game* edukatif dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Game edukatif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk anak usia dini tidak hanya disesuaikan dengan karakteristik anak, tetapi juga harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, sehingga menjadi media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan anak yaitu kognitif. Ibda (2015) menyatakan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, sebab semakin bertambah dewasa sel saraf otak sudah sulit untuk menerima informasi. Salah satu perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan dan dilatih sejak dini adalah kemampuan matematika anak. Anak tidak begitu tertarik dengan matematika, karena bagi anak matematika merupakan pembelajaran dengan penuh angka-angka yang sulit dan menakutkan, padahal matematika yang diberikan untuk anak masih dalam tahap yang sederhana. Oleh karena itu, dibuatlah permainan yang edukatif dan menarik dalam pembelajaran matematika sehingga menambah minat belajar dan memudahkan untuk belajar matematika. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunus, dkk (2015) bahwa lebih muda belajar matematika yang menyenangkan sambil bermain.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di TK Muthiah *Islamic School* di Kayuagung selama kurang lebih 2 minggu dari tanggal 16 September 2017 sampai 26 September 2017, didapatkan dari hasil wawancara salah satu guru kelas B yaitu Desy Aryani, S.Pd, bahwa pada TK tersebut beberapa anak kurang termotivasi saat kegiatan pembelajaran matematika, seperti anak tidak memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi, anak sibuk bermain dan bercerita dengan temannya. Selain itu, dari hasil pengamatan bahwa media yang digunakan guru selama ini hanya media visual dan buku kegiatan anak, sehingga suasana pembelajaran kurang menggugah semangat anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016) bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu digunakan media yang dapat menarik minat anak agar anak dapat berpartisipasi aktif dan dapat termotivasi dalam pembelajaran matematika seperti dengan memanfaatkan salah satu *software* pada teknologi komputer yaitu Microsoft powerpoint, karena hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Hasjihandito, Wulan dan Wantoro dalam Jurnal Penelitian Pendidikan tahun 2016 yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. Kesimpulan dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran KB-TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan menggunakan wawancara kepada kepala sekolah yaitu Hj. Sri Suharti, S.Pd., M.Pd dan guru-guru di TK Muthiah *Islamic School* di Kayuagung, bahwa TK tersebut membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran matematika agar dapat membuat pembelajaran matematika menarik dan menyenangkan sehingga anak termotivasi dalam belajar

matematika. Jadi sebagian besar guru di TK tersebut tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, seperti produk yang akan peneliti kembangkan yaitu *game* edukatif matematika berbentuk *power point* untuk anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal inilah, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **pengembangan *game* edukatif matematika berbentuk *power point* untuk anak usia 5-6 tahun.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yang dikaji ialah bagaimana mengembangkan produk *game* edukatif matematika berbentuk *power point* untuk anak usia 5-6 tahun yang valid dan praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan *game* edukatif matematika berbentuk *power point* yang valid dan praktis untuk Anak Usia 5-6 Tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Manfaat bagi anak yaitu melalui *game* edukatif matematika ini anak dapat melihat, mengenali dan merasakan suatu situasi tertentu secara langsung sehingga anak dapat mencapai tugas perkembangannya terutama aspek kognitifnya dalam pembelajaran matematika.
- 1.4.2 Manfaat bagi guru yaitu Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru kelas dalam melakukan kegiatan belajar untuk memotivasi anak mencapai perkembangan kognitif dengan menggunakan *game* edukatif matematika yang valid, inovatif, mudah dan praktis.
- 1.4.3 Manfaat bagi PAUD yaitu hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan *game* edukatif matematika berbentuk *power point* di PAUD agar tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti lain yaitu menambah pengetahuan dan informasi mengenai *game* edukatif matematika berbentuk *power point* dan juga dapat dijadikan panduan ketika akan membuat laporan, proposal atau skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, M & Trollip. (2001). *Multimedia for learning : Methods and development*. Boston : Perason Education.Inc.
- Ambarita, Maryeti Henny. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A Tk Teruna Bangsa. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Amirono, M.T, & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Anggraini., (2015), Studi Komparasi Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Tournament (TGT) Dan Team Assissted Individuallized (TAI) Pada Sub Pokok Bahasan Konsep Mol Di SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4 (1) : 211–217
- Arikunto, & Yunia. (2014). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Putra Aksam
- Ardiansyah, Indra. (2014). *Pembangunan Aplikasi Game 3D Save Our Planet From Extinction*. *Skripsi*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Clark, R. E. and Choi, S. (2015). Five design principles for experiments on the effects of animated pedagogical agents. *Journal of Educational Computing Research*. 32(3) : 209-225
- Costikyan, Greg. (2013). *Uncertainty in Games* , The MIT Press, Cambridge
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Dava Media
- Delima, Rosa, Dkk. (2016). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *Jurnal Informatika*. 12(1):105-120.
- Ervayani, dkk., (2016). Penerapan Teori Belajar Bruner Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Di Kelas Iii Sd Muhammadiyah 9 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 1(1): 113-124
- Fadillah, M. (2017). *Bermina dan Permainan*. Jakarta : Kencana

- Fedriyenti. (2014). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak - Kanak Pembina Kec. Barangin Sawahlunto. Universitas Negeri Padang (Artikel Ilmiah)
- Fitria, Analisa. (2014). Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*. 2(1): 45-55.
- Hajiandito, Akaat, Dkk. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powepoint Tema Agama Di KB-TK Assalamah Ungran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 33(1): 7-12.
- Hartanto, Adrian. (2014). Rancangan Bangunan Edu Game Night At School Pada Android sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal STMIK*. 1(1): 1-9.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3(1): 27-36.
- Irsa, Dora, Rita & Sri. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*. 6(1): 7-14
- Itqan, Syadidul. (2018). Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EduMatSains*. 2(2): 161-170
- Kaltsum, Honest Umami. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Jurnal URECOL*. 1(1): 19-24
- Khasanah, Ismatul. (2014). Pembelajaran Logika Matematika Anak Usia Dini (Usia 4-5 Tahun) Di Tk Ikal Bulog Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan PAUDIA*. 2(1): 14-430.
- Kusrini, Dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Lafendry, Ferdinal. (2016). Guru Terbaik Melahirkan Siswa yang Berkarakter Sukses Mulia: Potret Pendidikan Indonesia. Diambil dari: <http://pelatihguruterbaik.com/guru-terbaik-melahirkan-siswa-yang-berkarakter-sukses-mulia/> . (19 September 2017). (Artikel)
- Lestari, Sri. (2014). Implementasi Education Games dalam Pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak Umbulharjo Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

- Lestari, Kurnia Eka & Mokhammad Ridwan. (2015). *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama : Bandung.
- Lisa. (2017). Prinsip dan Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal STAIN*. 3(1): 93-107
- Maragustam. (2017). Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Islam*. 2(2): 329-356
- Mashudi, Riana Friska Siahaan. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa Tata Boga Smk Negeri 8 Medan. *Jurnal Pendidikan Tata Boga*. 1(2): 21-28
- Mujiani, Dwi Safitri. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2): 109-199
- Noemi, Pena Miguel & Sedano. (2014). Educational Games For Learning. *Universal Journal of Educational Research*. 2(3): 230-238.
- Panggayudi, Dwi Songgo, dkk., (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 2(20): 255-266
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak Usia Dini.
- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. 2(2): 41-47.
- Pujiastuti, Indah, dkk. (2014). Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan di Sentra Seni. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1(2): 15-60.
- Putra, Dian Wahyu, Dkk. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan (JIMP)*. 1(1): 11-41
- Purwono, Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 127-144
- Raditya, Rahman. (2017). Pengembangan Media Berbasis Microsoft Power Point. *Jurnal Teknologi Komunikasi*. 2(2): 21-29

- Rauhandi, Ahmad Zulfan & Emha. (2014). Analisis Perancangan Game Edukasi Ayu Membatik Adobe Flash. *Jurnal Dasi*. 12(4): 16-21
- Rejeki, Sri. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang banyaknya Benda Melalui Media Benda Alam pada Anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Riadi, Muchlis. (2014). Kajian Pustaka: Definisi dan Elemen Game. <https://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2018 (Artikel)
- Rizal, Setria Utama, dkk. (2015). *Media Pembelajaran Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Mahasiswa, Guru, dan Dosen*. Sukabumi: Nurani.
- Richey, Rita C., James D. & Weyne A. Nelson. (2018). Development Research: Studies of Intructional Design & Development. <http://pdfs.semanticscholar.org>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2018 (Artikel)
- Rohwati, M. (2014). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII)*. 1(1): 33-45.
- Rusman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rustiyanti, Desy wahyu. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. *Skripsi*
- Sari, Kurnia Wening, dkk. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 3(2): 8-30.
- Setyawan, Farid Helmi (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*. 3(2): 1-75
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinsi*. Bandung: Alfabeta

- Sunarti, & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offest.
- Suryana. D. (2017). Mathematical learning model based on scientific approach in preschool. *Jurnal Konferensi Paper*. 2(2): 17-27
- Suryana, Dadan dan Nenny. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Susilo, Hery. (2016) Pagaruh Motivasi belajar Siswa dan Media Pembelajaran Mengguakan LCD terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Probolinggo. *Jurnal penelitian dan Pendidikan IPS*. 10(2): 118-232
- Syabana, Rizky. 2014. Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Cerebral Palsy Spastic Ringan pada Program Bina Diri Kelas IV di YPAC Malang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Malang.
- Tamami, Rosid. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Powerpoint Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*. 1(1): 1-12
- Tessmer, M. (1993). *Planning & Conducting Formatif Evaluation*. London & New York.: Rountledge Tolyor & Francis Group
- Vitianingsih, Anik Vega. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Inform*. 1(1): 1-8
- Wati, Rima Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Yunus, Mursid, Dkk. (2015). Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*. 10(2): 59-64.