

**PENGEMBANGAN PERMAINAN LINGKARAN BAHAGIA (LINGKABA)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Pengembangan Karya Inovatif)

(2019)

Asri Rahma Indah Sari

ABSTRAK

Pengembangan karya inovatif ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Lingkaran Bahagia (LINGKABA) untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah karya inovatif dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry. Instrumen yang digunakan adalah instrumen angket untuk ahli materi, ahli media, dan anak dengan menggunakan teknik penilaian skala Likert. Produk yang dihasilkan adalah permainan Lingkaran Bahagia (LINGKABA) berisi materi-materi matematika permulaan anak usia 5-6 tahun, khususnya pada konsep bilangan dan keterampilan dasar berfikir matematika yaitu klasifikasi dan mencocokkan. penilaian ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen angket pada ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan dengan uji coba pada 5 orang anak di TK Mentari Intelegensia, Rawamangun, Jakarta Timur. Hasil instrumen penilaian menunjukkan bahwa persentase hasil penilaian untuk ahli materi adalah 90% dan hasil penilaian untuk ahli media sebesar 92,85%. Sedangkan untuk persentase hasil uji coba kepada anak menunjukkan hasil sebesar 93,34% pada keseluruhan instrumen, dengan tingkat keberhasilan 70% pada konsep bilangan dan 100% pada keterampilan dasar berfikir matematika. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian dan uji coba menunjukkan bahwa pengembangan permainan Lingkaran Bahagia (LINGKABA) dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun. oleh sebab itu, guru perlu menggunakan berbagai variasi media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak.

Kata Kunci : Permainan Lingkaran Bahagia, Kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun