

ABSTRAK

FADHILLAH RAIHAN AMALIA. Pengembangan Media *Board Game* Digital Berbasis Lingkungan Untuk Mengembangkan Literasi Numerik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri 2 Pembina Desa Sisarahili Gamo Kecamatan Gunungsitoli. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2024

Literasi numerik anak usia dini di TK Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo belum berkembang dengan baik dikarenakan penggunaan media yang belum sesuai. Anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memasangkan satu benda dengan benda lainnya atau menyebut satu nama bilangan untuk setiap benda yang dihitung. Untuk itu perlu penggunaan media dalam mengembangkan literasi numerik serta memfasilitasi anak dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan keefektivan media *board game digital* berbasis lingkungan untuk mengembangkan literasi numerik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo Kota Gunungsitoli yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di TK Negeri 2 Pembina Sisarahiligamo. Objek penelitian ini adalah media board game digital. Sedangkan validator yang merupakan penilai media yakni ahli media, ahli materi, kepala sekolah dan guru kelompok B. hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game digital* berbasis lingkungan untuk mengembangkan literasi numerik ini layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh data jumlah rata-rata skor 4,81 masuk dalam kategori “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Hasil validasi ahli materi diperoleh data jumlah rata-rata skor 4,72 masuk dalam kategori “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Hasil uji efektifitas *media board game digital* terhadap literasi numerik anak ditemukan bahwa terdapat perbedaan dimana O₂ lebih besar dari O₁ maka media *board game digital* berpengaruh positif terhadap peningkatan literasi numerik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo Kota Gunungsitoli.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game Digital*, Literasi Numerik



ABSTRACT

FADHILLAH RAIHAN AMALIA. Development of Environment-Based Digital Board Game Media to Develop Numerical Literacy in Children Aged 5-6 Years in Kindergarten Negeri 2 Pembina, Sisarahili Gamo Village, Gunungsitoli District. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan 2024

The numerical literacy of early childhood children in Kindergarten Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo has not developed well due to inappropriate use of media. Children aged 5-6 years should be able to pair one object with another or say one number name for each object being counted. For this reason, it is necessary to use media to develop numerical literacy and facilitate children in the learning process. The aim of this development research is to determine the validity and effectiveness of environment-based digital board game media for developing numerical literacy in children aged 5-6 years at TK Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo, Gunungsitoli City, which was developed using the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects in this research were students at TK Negeri 2 Pembina Sisarahiligamo. The object of this research is digital board game media. Meanwhile, validators who are media assessors are media experts, material experts, school principals and group B teachers. The research results show that environment-based digital board game media for developing numerical literacy is feasible. The results of validation by media experts showed that the average score was 4.81, which was in the "very good" category and the eligibility level was "decent". The results of material expert validation data obtained an average score of 4.72, which is in the "very good" category and the feasibility level is "decent". The results of testing the effectiveness of digital board game media on children's numerical literacy found that there was a difference where O_2 was greater than O_1 , so digital board game media had a positive effect on increasing the numerical literacy of children aged 5-6 years at TK Negeri 2 Pembina Sisarahili Gamo, Gunungsitoli City.

Keywords: Learning Media, Digital Board Game, Numerical Literacy

