

## ABSTRAK

Putri, Ananda Fitria. 2025 Pengembangan Permainan Melompat Angka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Kelurahan Mendalo Darat Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Dra Kasmianti, M.Pd (2) Asih Nur Ismiatun, M.Pd

**Kata Kunci :** permainan melompat angka meningkatkan kemampuan berpikir simbolik

Berdasarkan hasil pra observasi awal di Tk Izzatul Islam, TK Puri Masurai II, TK Islam Qonita, Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah ditemukan masalah di kelas A yaitu rendahnya kemampuan anak mengenal angka sebab anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan namun anak tidak bisa menunjukan simbol angka yang melambangkanya saat di tanyakan oleh guru kembali. Selain itu anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10. Oleh karena itu tujuan penelitian untuk: (1) menghasilkan media permainan melompat angka. (2) menguji kelayakan nya dan (3) mengetahui respon guru mengenai media permainan melompat angka.

Studi ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi dan media, serta angket respon 5 guru di Tk Izzatul Islam, TK Puri Masurai II, TK Islam Qonita, Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah. Analisis data bersifat kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pertama validasi materi oleh ahli materi diperoleh hasil 61%, tahap kedua dinyatakan layak digunakan dengan revisi dengan persentase kelayakan sebesar 86% dan tahap ketiga dinyatakan layak di gunakan tanpa revisi dengan persentase kelayakan 97%. Kemudian data hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase sebesar 94% dan tahap validasi kedua memperoleh skor 100% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Media permainan melompat angka dinyatakan praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 92% berdasarkan data hasil uji coba kepraktisan oleh respon guru di Tk Izzatul Islam, TK Puri Masurai II, TK Islam Qonita, Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah menggunakan angket. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan melompat angka yang dihasilkan tersebut layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di Kelurahan Mendalo Darat.