

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

LISDA EUNIKE SIBORO PURBA

NIM. A1F119093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Jambi

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

Lisda Eunike Siboro Purba

NIM A1F119093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Lisda Eunike Siboro Purba, Nomor Induk Mahasiswa A1F119093 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 11 Agustus 2023

Pembimbing 1

Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd
NIP.195910101985031006

Jambi, 11 Agustus 2023

Pembimbing 2

Asih Nur Ismiatun, M.Pd
NIP.199401102022032019

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang disusun oleh Lisda Eunike Siboro, Nomor Induk Mahasiswa A1F119093 telah dipertahankan di depan tim penguji pada, 11 Agustus 2023

Tim Penguji

Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd

Ketua

NIP.195910101985031006

Asih Nur Ismiatun, M.Pd

Sekretaris

NIP. 199401102022032019

Jambi, Agustus 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PG-PAUD

Prof. Dr. Drs.Hendra Sofyan,
M.Si.

NIP 196505051991121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lisda Eunike Siboro P.

NIM : A1F119093

Program Studi : PG-PAUD

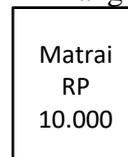
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul : “*Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.*” benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian orang lain. Bila dikemudian hari terbukti mengingkari pernyataan di atas, saya bersedia kesarjanaan saya dan kewenangan yang melekat pada ke sarjanaan tersebut dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab

Jambi, 11 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Lisda Eunike Siboro
A1F119093

MOTTO

Iya atau Tidak

Didalam hidup hanya terdapat dua pilihan yaitu: iya dan tidak, jika dirimu yakin maka lakukan dengan sungguh-sungguh dan jika tidak maka jangan pernah mencoba-coba. Karna pada dasarnya hidup tidak untuk coba-coba melainkan mencoba dengan serius.

Kupersambahkan skripsi ini kepada Orangtua tercinta Mamak dan Bapak yang selalu ada untukku, selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang dan cintanya kepadaku terimakasih banyak. Selanjutnya kepada Kakak dan Adik-adik yang selalu ngejekin tetapi selalu memberikan support dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis, terimakasih banyak. Dan untuk embah tercinta dan tersayang yang selalu bertanya kapan selesai kuliah. Terimakasih banyak untuk semuanya, sayang kalian semua.

ABSTRAK

Lisda Eunike S. 2023. *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd. Pembimbing (II) Asih Nur Ismiatun, M.Pd.

Kata Kunci : *Pengaruh Permainan Memancing Angka, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, Anak Usia 4-5 Tahun*

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih dikatakan kurang berkembang. Dapat di lihat dari anak yang hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tetapi tidak mengenal lambang bilangan, anak belum mampu mengurutkan benda sesuai dengan bilangan dan anak belum mampu dalam membuat urutan bilangan sesuai benda 1-10. Terlihat dari 12 anak terdapat 7 anak yang kurang optimal dalam mengenal konsep bilangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini yaitu 24 anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi, selanjutnya sampel yang digunakan adalah purposive sampling dan terpilih anak kelas A1 dan A2 dimana pada kelas A1 berjumlah 12 anak sebagai kelas eksperimen dan A2 berjumlah 12 anak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi yang sesuai dengan panduan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 sebagai kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) sebesar 15,08 dan pada (*posttest*) setelah di beri perlakuan pada kelompok eksperimen itu meningkat 22,33. Pada kelompok A2 sebagai kelas kontrol sebesar rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 15,17 dan setelah di lakukan posttes itu sebesar 17,67.

Hasil uji t menunjukkan pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar 2,313 pada t hitung dan untuk t table, yaitu 1,715 yang artinya t hitung > dari t table, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi” . Kelancaran dan kemudahan di dalam menyelesaikan Proposal Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M. Pd selaku Dekan Fkip Universitas Jambi,
2. Bapak Dr. Yantoro, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini dan Dasar.
3. Bapak Dr. Drs. H. Sofyan, M.Si selaku Ketua Perogram Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fkip Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran didalam membimbing penulis hingga bisa menyelesaikan Proposal Skripsi. Penulis sangat berterimakasih atas kebaikan, kesabaran dan ilmu yang beliau berikan didalam membimbing penulis didalam menyelesaikan Proposal Skripsi.
5. Ibu Asih Nur Ismiatun, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran didalam membimbing penulis hingga bisa menyelesaikan Proposal Skripsi. Penulis sangat berterimakasih atas kebaikan, kesabaran dan ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa

bermanfaat untuk penulis dan biberikan balasan daru Tuhan Yang Maha Esa.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengenyam bangku perkuliahan di Universitas Jambi.
7. Kepala sekolah dan Ibu guru yang berada di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi yang telah memberi izin dan bantuannya kepada penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
8. Secara khusus penulis berterimakasih kepada yang teramat mulia dan terkasih kepada orang tua yang begitu penulis sayangin Mami tercinta Maria Siti Susanti dan bapak yang penulis idolakan Sumarno Siboro Purba terimakasih banyak atas doa, semangat, motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
9. Terimakasih untuk saudara-saudaraku tercinta, terkasih dan tersayang yaitu kakak Jeni dan adik-adiku Yunia, Rona, dan Samuel yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis menyelesaikan Proposal ini.
10. Kepada temanku Renata, Feli, Elisabet, Dian, Daus, Johan, dan teman-teman terkasih yang tidak bisa disebutkan namanya terimakasih atas semangatnya.

Jambi, 11 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelian	9
1.7 Definisi Oprasional.....	9
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Permainan Memancing Angka	11
2.1.1 Pengertian Memacing Angka	11
2.1.2 Langkah- Langkah Permainan Mancing Angka	13
2.1.3 Tujuan dari Permainan Memancing Angka	15
2.1.4 Manfaat Permainan Memancing Angka	16
2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Memancing Angka.....	18
2.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini	20
2.2.1 Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun	22
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Konsep Bilangan.....	24

2.2.3	Manfaat Mengenal Konsep Bilangan	27
2.2.4	Karakteristik Pengenalan Konsep Bilangan bagi Anak	27
2.3	Indikator Mengenal Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun	30
2.4	Pengaruh Permainan Memancing Angka.....	30
2.5	Penelitian yang Relevan.....	31
2.6	Hipotesis Penelitian	35
2.7	Kerangka Berfikir	35
BAB III	36
METODE PENELITIAN	36
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.2	Jenis Penelitian	36
3.3	Populasi dan Sampel.....	37
3.3.1	Populasi.....	37
3.3.2	Sampel	38
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	39
3.5	Variabel.....	44
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7	Prosedur Penelitian	46
3.8	Teknik Analisis Data	46
1.	Uji Normalitas	47
2.	Uji Homogenitas	48
3.	Uji Hipotesis.....	48
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Deskriptif Data	50
4.2	Pengujian Hipotesisi	55
4.2.1	Uji Normalita	55
4.2.2	Uji Homogenitas.....	56
4.2.3	Uji T	58
4.3	Pembahasan Hasil Analisis Data	59

BAB V.....	63
KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian.....	37
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	38
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar observasi pengaruh permainan memancing angka	40
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Pengaruh Permainan Memancing Angka	42
Tabel 4. 1 Hasil pre-test kelas eksperimen.....	51
Tabel 4. 2 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen....	52
Tabel 4. 3 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4. 4 Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif Statistik Spss Dari Hasil Nilai Pret-Test & Post-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	54
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalita Pre-Test dan Post-test	55
Tabel 4. 7 Hasil Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	57
Tabel 4. 8 Hasil Uji Sampel Test.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Kerangka Berfikir	36
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	73
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen	74
Lampiran 4 Format Observasi Awal.....	75
Lampiran 5 Rubik Penilaian.....	76
Lampiran 6 Lebar Observasi Penelitian.....	76
Lampiran 7 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	80
Lampiran 9 Daftar Gambar Dokumentasi.....	83
Lampiran 10 Data Hasil Teknik Analisis Data.....	87
Lampiran 11 Desain Permainan Memancing Angka	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tuju pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Widodo 2019:7).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang harus mengembangkan karakteristik anak, pada dasarnya anak adalah pribadi yang selalu bertindak aktif dan ceria. Anak usia dini memiliki potensi yang harus di tumbuh kembangkan sejak dini. Oleh karena itu guru serta orang tua merupakan peran penting dalam pendidikan anak usia dini untuk dapat menumbuh kembangkan karakter anak usia dini.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan kecerdasan permanen dirinya. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh peroses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi anak usia dini untuk mengetahui berbagai macam fakta lingkunganya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif, maupun sosialnya (Widodo 2019:3).

Selanjutnya dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di tuju pada anak untuk

dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Sofyan (2018:14) mengatakan untuk dapat melaksanakan pemahaman pengembangan anak dengan baik, tentu terlebih dulu memahami psikologis pada anak, bagaimana perkembangan anak terjadi dan aspek-aspek apa saja yang sedang berkembang serta bagaimana prinsip perkembangan yang sesungguhnya, sehingga baru dapat di laksanakan guru dalam proses pembelajaran. Terdapat 6 aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak yaitu aspek nilai moral agama, sosial dan emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni.

Melalui pendidikan yang di berikan kepada anak usia dini sehingga anak dapat mengembangkan aspek perkembangan di dalam dirinya. Salah satu aspek yang perlu dipersiapkan adalah aspek perkembangan kognitif bagi anak di sekolah. Menurut Mansur perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuanya (Mulyani 2018).

Perkembangan kognitif mencakup beberapa peningkatan kemampuan diantaranya: memahami simbol abstrak didalam manipulasi lingkungan, peningkatan kemampuan memahami memori dan peningkatan kemampuan dalam argumentasi Mulyani (2018: 45). Jadi aspek kognitif yang dapat diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kognitifnya salah satunya adalah memperkenalkan angka-angka. Mengenal angka pada anak usia dini adalah salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini.

Busthomi dalam (Roliana 2018:419), menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang

dihubungkan dengan jumlah. Pembelajaran matematika untuk anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan dasar. Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa konsep salah satunya adalah konsep bilangan, konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal bilangan.

Menurut Takdikron dalam (Fau 2016) angka atau bilangan adalah lambing atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung, anak akan menguasainya dengan cara memahami konsep dari masing – masing jumlah terlebih dulu. Angka merupakan lambang atau simbol yang dapat menunjukkan suatu bilangan sesuai dengan jumlah, pada dasarnya angka atau bilangan merupakan dasar matematika yang dapat di kenalkan oleh anak.

Menurut Sari, Nurvianti dan Puspitasari (2016) Anak usia 4-5 tahun perlu dikenalkan pada angka dasar matematika dalam kehidupan sehari-harinya, terutama mengenal konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan merupakan modal untuk kesiapan mental dalam mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya. Konsep bilangan di perkenalkan kepada anak sesuai kemampuan usianya sehingga pada saat anak masuk pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi anak dapat memahami dasar matematika yang telah di ajarkan.

Khosiah (2018:69) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang harus dikenalkan pada anak sejak dini. Kemampuan kognitif ini berkaitan dengan mengenal konsep

bilangan dimana konsep ini sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan suatu masalah. Dalam kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak diperlukan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak.

Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun diperlukan media yang menarik, konkret dan menyenangkan untuk anak. Memberikan alat permainan yang bisa menarik perhatian anak guru dapat menciptakan permainan yang dapat membuat anak penasaran dan ingin melakukannya sehingga perhatian anak bisa fokus dalam satu hal dan bisa memahami apa yang akan disampaikan guru.

Permainan adalah kegiatan yang akan membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan dan menarik perhatian anak, permainan akan melibatkan semua anak untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan permainan tersebut. Oleh karena itu, permainan yang dilakukan atau digunakan harus dapat menarik perhatian anak. Dalam hal ini permainan yang akan digunakan yaitu permainan memancing angka.

Menurut Kayvan dalam (Ulum 2014:58) permainan memancing angka adalah permainan yang berhubungan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari. Lathifah (2016) mengemukakan bahwa permainan memancing angka dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, permainan memancing dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan (Wardani 2016:18)

Penelitian Triwulandari dan Setyowati (2022) mengatakan permainan pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Megenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A berpengaruh positif dalam peroses pembelajaran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan. Sejalan dengan penelitian Triwulandari dan Setyowari, menurut Penelitian Burui1, Utoyo dan Sutisna (2022) Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango sebelum digunakan media permainan memancing angka cenderung tinggi yang belum dapat mengenal konsep bilangan dengan baik, sehingga setelah digunakan permainan memancing angka anak sudah bisa mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan penjelasan penelitian di atas dan di dukung dengan peneliti terdahulu dapat peneliti simpulkan bahwa permainan memancing angka adalah permainan yang menyenangkan untuk di terapkan kepada anak sehingga dengan permainan ini anak dapat memahami konsep bilangan dengan baik dapat di lihat dengan hasil yang sudah dilakukan pada penelitian di atas dimana permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Permainan memancing angka ini juga merupakan permainan yang mudah di buat dikarenakan bahan yang di gunakan mudah untuk di temukan. Maka, untuk melihat bagaimana kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi, peneliti melakukan obesvasi sebagai sumber data penelitian, laporan observasi awal dapat di lihat pada lampiran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada 13 Februari - 20 Februari 2023 yang dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi terhadap anak usia 4-5

tahun menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih dikatakan kurang berkembang. Dapat di lihat dari anak yang hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tetapi tidak mengenal lambang bilangan, anak belum mampu mengurutkan benda sesuai dengan bilangan dan anak belum mampu dalam membuat urutan bilangan sesuai benda 1-10. Terlihat dari 12 anak terdapat 7 anak yang kurang optimal dalam mengenal konsep bilangan. Adapun anak yang belum mengenal konsep bilangan yaitu: Wka, Uma, Fth, Ref, Rtu, Akl, Ibm, dalam pembelajaran yang menggunakan media selalu sama membuat anak merasa bosan dan jenuh, kurangnya suatu kegiatan yang dapat mengenal konsep bilangan pada anak yang menarik dan kurangnya alat bermain yang menyenangkan untuk anak sehingga anak mudah bosan dan jenuh dengan permainan yang ada dan dalam mengenalkan konsep bilangan. Pendidik hanya memberikan pengertian konsep bilangan melalui lkpd dan menuliskan di papan tulisan.

Oleh karena itu, peneliti akan memperkenalkan diri pada anak – anak, peneliti berusaha mengajak anak memancing angka sambil memahami angka yang tersedia, peneliti melihat perkembangan dalam mengenal konsep bilangan anak belum berkembang dengan baik. Menurut Hurlock mengatakan dalam memahami konsep bilangan dengan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut Rahman (2017 : 122). Dengan adanya kegiatan pembelajaran melalui bermain anak tidak akan mudah bosan, suntuk dan jenuh dalam belajar. Sehingga peneliti melakukan pembelajaran yang menarik dan dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak melalui memancing angka.

Dalam menerapkan permainan memancing angka dapat dipandang secara efektif karena permainan ini menggunakan benda nyata, dengan cara menghitung berulang – ulang supaya anak dapat mengenal dengan sendirinya dan anak tidak terbebani dalam bermain memancing angka ini. Permainan memancing angka merupakan permainan yang sangat menyenangkan dimana anak akan mendapatkan pengalaman nyata untuk dapat memancing angka ikan yang sudah diberikan angka.

Dengan adanya penelitian konsep bilangan yang akan dikenalkan adalah membilang sambil menunjuk benda (anak mengenal konsep bilangan menggunakan benda) 1 sampai 10, menunjuk urutan benda sesuai bilangan 1 sampai 10, dan mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda mengenal lambing bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan). Maka demikian dalam latar belakang ini peneliti memilih dengan judul “Pengaruh Permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi tentang permasalahan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi yaitu:

1. Pemahaman anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan belum optimal terlihat dari 12 anak terdapat 7 anak yang kurang optimal dalam mengenal konsep bilangan.
2. Anak mengalami kesulitan dalam menunjukkan ataupun mengurutkan bilangan secara urut, anak hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tetapi tidak mengenal lambang bilangan, anak belum mampu

mengurutkan benda sesuai dengan bilangan dan anak belum mampu dalam membuat urutan bilangan sesuai benda 1-10, terlihat dari 12 anak terdapat 7 anak yang mengalami kesulitan mengenal konsep bilangan.

3. Pembelajaran yang kurang menarik dalam mengenal konsep bilangan karena hanya menggunakan lkpd dan menulis di papan tulis sehingga membuat anak merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan dan mengingat keterbatasan penulis dari segi kemampuan, pengalaman, tenaga, waktu, biaya, dan sebagainya maka penulis memfokuskan pada:

1. Permainan memancing angka dalam penelitian ini dibatasi pada kegiatan memancing angka berupa bentuk ikan dari kain panel yang sudah di beri angka 1-10 dan menghitung benda-benda yang sudah disediakan peneliti sebagai bantuan.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini di batasi pada membilang dengan menunjuk benda, menunjuk urutan benda dengan bilangan sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.
3. Anak dalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas masalah yang telah di kemukakan. Maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan guru dalam menetapkan metode atau cara pembelajaran yang mendukung terselenggaranya cara belajar anak usia dini secara aktif.

2. Manfaat bagi peneliti

Untuk menambah wawasan pengalaman dan meningkatkan keterampilan mengajar.

3. Manfaat bagi anak

Dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan khususnya pada TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran, maka peneliti mendefinisikan setiap variabel sebagai berikut :

1. Permainan memancing angka yang di maksud dalam penelitian ini adalah permainan yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian anakpermainan memancing angka merupakan permainan yang menghubungkan anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ini mengajak anak untuk memancing ikan yang sudah di berikan angka 1-10 permainan ini akan bermanfaat bagi anak karena akan menambah pengetahuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kesanggupan atau kekuatan anak dalam memahami dasar matematika dimana anak akan di ajarka mengenal lambing bilangan dan juga cara menghitung

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Permainan Memancing Angka

2.1.1 Pengertian Memancing Angka

Permainan memancing angka merupakan permainan yang dapat menarik perhatian anak dan menarik minat belajar anak, dalam hal ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari - hari yang tinggal didesa serta melihat kegiatan memancing. Maka anak tidak akan bosan untuk menerima materi pelajaran, dengan demikian bahwa permainan memancing ini memacu kepada anak supaya lebih kreatif, aktif, dan munculnya rasa ingin tahu anak, karena bersifat nyata yang langsung dirasakan oleh anak itu sendiri dan anak mudah mengenal lambing bilangan.

Menurut Nadhiroh & Sudarto (2017) permainan memancing adalah alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi penggunanya, permainan ini aktif karena anak dapat mengambil ikan berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru. Tentunya dalam memainkannya diperlukan bimbingan untuk memberikan stimulus berupa kalimat perintah untuk memancing angka dengan jumlah yang sesuai. Agustin & Mas'udah (2019) menyatakan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang menghubungkan anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, permainan memancing angka berhubungan dengan kemampuan matematika dasar pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan permainan memancing angka merupakan permainan yang menggunakan angka untuk mengembangkan konsep angka dengan cara yang

menyenangkan, dan anak dapat mulai berpikir secara logis dan sistematis tentang fungsional angka dengan memainkan permainan memancing angka.

Memancing angka adalah suatu permainan sebagai metode dalam pembelajaran konsep bilangan. Bermain merupakan suatu aktifitas yang memiliki nilai positif yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran (Safari 2017). Menurut Indriyani, Rachmawati, Gustiana (2018) bahwa permainan memancing angka anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama berpikir simbolik dan kemampuan sosial emosional seperti sabar dalam bermain.

Asadjie (2013) melalui permainan memancing angka anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi agar dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Sedangkang menurut Yuliani, Nurani, Sujiono (2019) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan.

Tidak hanya bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan bilangan tetapi permainan memancing angka juga memiliki fungsi tersendiri menurut Irawati (2012) Permainan memancing angka dapat berfungsi sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung. Permainan memancing angka juga berfungsi dalam melatih anak untuk mengenal angka dengan cara menyenangkan. Konsentrasi anak juga dapat dilatih agar dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat. Selain itu, anak juga diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada angka. Secara tidak langsung, anak juga dapat melatih kesabaran mereka dalam melakukan suatu aktivitas.

Menurut Afnita (2013) permainan pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing angka dan ikan-ikan yang dimodifikasi menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. Permainan memancing angka adalah permainan edukatif (APE) dimana permainan ini mudah di buat serta bahan dan alat yang di gunakan mudah untuk di dapatkan.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas bahwa Permainan memancing angka adalah permainan yang dapat melatih anak untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam konsep bilangan, dalam hal berhitung dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini juga merupakan permainan yang mudah untuk di buat dikarenakan bahan dan alat yang di gunakan mudah untuk di temukan di lingkungan sekitar.

2.1.2 Langkah- Langkah Permainan Mancing Angka

Permainan memancing angka dapat dilakukan dengan menggunakan bahan magnet, spidol, benang, meteran dengan kayu, mangkok kaca kecil, bak air, kertas lipat, steples, kertas laminating, gunting, patrun hiu dan ikan (Yuliani, Nurani, Sujiono 2019)

Menurut Yuliani, Nurani, Sujiono (2019) permainan memancing angka dapat dilakukan dengan langkah yaitu:

1. Letakkan hiu dalam bak air,
2. Minta anak untuk mencoba menangkap hiu yang telah tertulis angka dengan pancingan yang telah dibuat (magnet akan menempel pada steples yang ada di hiu),

3. Selanjutnya minta anak untuk menyebutkan angka yang telah tertulis pada hiu yang telah diambil,
4. Setelah itu minta anak untuk meletakkan hiu pada mangkok yang nomornya sama untuk memberi makan ikan hiu.
5. Kemudian minta anak mengembalikan hiu ke dalam bak, terakhir minta anak untuk memilih pemancingan berikutnya.

Langkah - langkah penerapan permainan memancing angka menurut Septiani (2013:2) mengatakan langkah dalam permainan memancing angka:

1. Anak memancing sesuai jumlah angka yang tertera pada kertas
2. Anak mengelompokkan sesuai dengan warnanya dan bentuknya
3. Anak melakukan penjumlahan hasil yang di peroleh serangkai
4. Anak menghitung jumlah yang ditangkap
5. Anak membandingkan jumlah ikan yang ditangkap sendiri dengan temannya (lebih banyak, lebih sedikit, atau sama dengan)
6. Anak melakukan pengurangan hasil tangkapan yang diperoleh.

Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan memancing angka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pertama, menyiapkan alat bahan yang akan digunakan dalam penelitian. Alat dan bahan tersebut antara lain, kain panel berbentuk ikan yang dibuat angka pada bagian ikan, alat pancingan yang diberi magnet, dua buah wadah yang digunakan untuk meletakkan ikan yang sudah diberi angka serta 10 mangkuk yang digunakan untuk meletakkan urutan angka. Buat anak menjadi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak.

2. Anak pertama dari kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru.
3. Lalu anak lain dari kelompok tersebut diminta untuk mengambil benda sesuai dengan angka yang telah diambil oleh anak pertama.
4. Selanjutnya, minta anak untuk bergantian melakukan kegiatan yang sama dan minta anak untuk membandingkan jumlah benda yang diambil oleh dua anak dalam kelompok tersebut.
5. Setelah selesai, minta kelompok lain untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian.

Dalam permainan memancing angka ini dapat disimpulkan guru dapat melakukan permainan secara individu ataupun berkelompok dengan berjumlah 2 anak. Langkah-langkah permainan ini pada intinya anak diminta untuk memancing sesuai dengan arahan yang diberikan guru seperti memancing angka 1-10, memancing angka dan mengelompokkan benda-benda sesuai dengan angka yang dipancing oleh anak.

2.1.3 Tujuan dari Permainan Memancing Angka

Permainan memancing mempunyai tujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan. Bermain pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing (Sujiono 2008). Triharsono (2013) mengungkapkan bahwa permainan memancing akan menjadikan anak sangat tertarik untuk melakukan kegiatan ini. Dalam permainan ini, anak dapat belajar mengenal konsep bilangan

1-10, anak juga dapat membedakan ikan terbesar dan ikan yang terkecil bilangannya.

Melalui permainan memancing angka ini sangat berkaitan dalam pengenalan konsep bilangan anak. Hal tersebut ditunjukkan oleh bagian dari permainan memancing angka yang terdiri oleh ikan-ikan yang diberi angka 1-10 membuat anak dapat bermain sekaligus belajar pengenalan konsep lambang bilangan. Permainan memancing yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan memancing angka dan bertujuan mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak.

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli tentang tujuan permainan memancing angka bertujuan untuk dapat mengenal konsep bilangan kepada anak usia dini, dengan adanya permainan ini diharapkan akan menarik perhatian anak untuk dapat melakukan kegiatan ini. Permainan memancing angka di buat dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah untuk di temukan sehingga akan mempermudah dalam pembuatan permainan ini.

2.1.4 Manfaat Permainan Memancing Angka

Permainan memancing angka ini dapat merangsang anak untuk lebih cepat mengenal angka-angka atau konsep bilangan, dan permainan memancing angka tersebut dapat meningkatkan daya ingat anak, sehingga anak merasa tidak jenuh dalam pembelajaran berhitungnya. Banyak manfaat yang bisa di dapatkan oleh anak dalam permainan memancing angka ini.

Menurut Izzaturromaniyah, Asfiyak dan Anggraheni (2019) permainan memancing angka memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih daya ingat otak kanan dan kognitif pada anak;

- b. Meningkatkan kemampuan matematika anak;
- c. Menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari;
- d. Memacu anak lebih kreatif, aktif dan menggugah rasa keingintahuan anak pada hal-hal yang bersifat nyata dan lebih mudah mengenal lambang bilangan.

Terdapat dua manfaat dalam permainan memancing angka yakni : mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini dan melatih daya ingat anak. Anak-anak akan dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka-angka didalam berbagai kegiatan sehari-hari. Anak bisa lebih mengerti dan memahami serta dapat memberikan gambaran bagaimana konsep 1-10 itu dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak tidak kaku lagi dalam mengenal angka-angka dalam kehidupan sehari-harinya, karena sebelumnya telah diberikan pengajaran di sekolah bagaimana konsep angka tersebut pada pembelajaran berhitung permulaan melalui permainan memancing angka.

Dapat disimpulkan dari teori di atas tentang manfaat permainan memancing angka, permainan memancing angka merupakan permainan yang sangat menyenangkan dan permainan ini berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari. Dalam permainan ini anak akan belajar mengenai kognitifnya dimana anak akan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sehingga akan bermanfaat bagi anak untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Memancing Angka

Menurut Asadjie (2013) dijelaskan tentang kelebihan dari permainan memancing angka, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.

Menurut Izzaturromaniyah, Asfiyak, dan Anggraheni (2019) kelemahan Permainan memancing Angka adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini;
- 2) Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

Setiap permainan memiliki kelebihan atau kelemahan masing-masing, begitu juga dengan permainan memancing angka terdapat beberapa keunggulan, Menurut Irawati (2012) menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka,

1) Kelebihan Permainan Memancing Angka

Adapun kelebihan dari permainan memancing angka, yaitu:

- a) Permainan memancing angka dapat menarik minat anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan dengan cara yang menyenangkan.
- b) Permainan memancing angka dapat melatih kesabaran anak.
- c) Permainan memancing angka sebagai upaya meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung.
- d) Menarik minat belajar anak karena permainan memancing angka berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

2) Kekurangan Permainan Memancing Angka

Dalam pelaksanaan kegiatan permainan memancing angka beberapa kekurangan yang ditemukan adalah, sebagai berikut:

- a) Sulit bagi anak untuk berkonsentrasi karena permainan memancing angka dilakukan diluar ruangan dan dilaksanakan bersama-sama dengan seluruh peserta didik.
- b) Saat pelaksanaan permainan memancing angka dikhawatirkan anak akan saling rebutan untuk memainkan permainan memancing angka.

Berdasarkan pendapat teori tentang kelemahan dan kelebihan permainan memancing angka kelebihan permainan ini sendiri merupakan permainan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari anak. Permainan ini juga merupakan permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak, tidak hanya itu saja permainan ini juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak untuk dapat mengenal konsep bilangan. Kekurangan dalam permainan ini adalah anak yang di takutkan

akan berebutan dalam mengantri untuk bermain dan juga jika guru tidak memiliki persiapan dalam media permainan memancing angka dengan baik maka akan sangat sulit mencapai tujuan.

2.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Konsep bilangan di taman kanak-kanak dalam pedoman pembelajaran permainan yaitu: konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dimana anak juga akan mengenal lambang bilangan. Menurut Harlock dalam (Susanto 2014) menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan.

Konsep adalah materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep yaitu agar siswa paham, dapat menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, membandingkan, dan sebagainya (Prastowo 2015). Konsep angka merupakan kemampuan dimana anak akan memahami mengenai ciri-ciri, perbedaan dan cara anak untuk membandingkan suatu hal.

Anonim (2015: 47) menyebutkan bahwa bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan memiliki tampilan atau bentuk (representasi) yang saling berkaitan, diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan dan simbol (angka atau kata). Sebagaimana dikemukakan diatas bahwa dalam pembelajaran matematika, dalam hal ini mengenal konsep bilangan, tidak hanya tampilan bahasa saja, atau tampilan gambar semata, tapi harus diikuti dengan tampilan model atau benda mainan.

Roliana (2018:419), menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah.

Sudaryanti (2016:1) menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain. Senada dengan pendapat tersebut, menurut Triharso (2013:49), konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak, meliputi pengembangan kepekaan bilangan, pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Oleh karena itu anak harus mengenal simbol atau lambang bilangan sehingga akan mempermudah anak untuk mempelajari konsep bilangan selanjutnya.

Dalam aspek perkembangan kognitif, salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Sesuai dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) 137 tahun 2014, tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun yaitu :

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh,
2. Mengetahui konsep bilangan,
3. Mengetahui lambang bilangan.

Dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah suatu konsep angka matematika ataupun dasar matematika yang di perkenalkan kepada anak, konsep

bilangan perlu di perkenalkan kepada anak sejak dini untuk masuk pendidikan selanjutnya, konsep bilangan ini mengajarkan anak cara membandingkan, mengenal simbol, menghitung dan mengurutkan.

2.2.1 Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun

Pada Anak Usia 4-5 Tahun Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat disesuaikan dengan umur atau tahap perkembangan anak yang akan dikenalkan bilangan. Sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak yang masih suka bermain, maka hendaknya pembelajaran matematika pada Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung, media belajar, benda konkret, dan lain-lain.

Anak dapat mempelajari berhitung melalui konsep matematika, yaitu melalui berhitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

Musi, dkk(2017:120) Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Menurut Sudaryanti (2016:5) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan pada anak, diantaranya adalah menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menghitung diatas sepuluh, menuliskan angka, memasang angka, serta membandingkan angka.

Menurut Suryana (2016) konsep matematika anak usia dini meliputi:

1. Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dan konsep bilangan, dimulai dari satu, jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatan.
2. Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka.
3. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika bisa berdasarkan ukuran bentuknya.

Menurut Hartanti (2014:77) juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni:

- 1) Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain.
- 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebut urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.

Sood & Mackey (2015) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting, karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan selanjutnya terutama dalam bidang matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Coronata & Alsina (2014) yang menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat

berperan penting untuk menentukan masa depan anak. Oleh karena itu, pengetahuan anak tentang pemahaman konsep bilangan sangat penting dan perlu disiapkan sedini mungkin untuk memberikan kontribusi bagi kesuksesan anak dalam kehidupan sehari-hari atau di masa yang akan datang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti menyebutkan bilangan 1-10, menghitung dengan menggunakan jari dan benda, mengurutkan bilangan, menuliskan angka, mencocokkan/ memasang angka dan yang terakhir membandingkan.

2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan dalam menenal konsep bilangan sebagaimana dikemukakan Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin dalam (Chaer 2009:44)., berikut ini :

1. Faktor alamiah

Faktor alamiah yang dimaksudkan disini adalah setiap anak lahir dengan potensi. Potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses pemerolehan melalui piranti ini sifatnya alamiah. Karena sifatnya alamiah, maka kendatipun anak tidak dirangsang belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi disekitarnya.

2. Faktor perkembangan kognitif

Perkembangan membilang angka 1-10 pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang

komplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka 1-10 dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitifnya.

3. Faktor latar belakang sosial

Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, afiliasi kelompok sosial dan lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam belajar. Hal lain yang berpengaruh adalah status sosial.

4. Faktor motivasi belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran dalam membilang 1-10 pada anak TK. Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.

5. Faktor kemampuan guru

Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya, agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

6. Faktor sarana dan prasarana

Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apapun perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar, jika

guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Jamaris dalam (Sudiartini 2011) menyatakan bahwa “kesehatan anak sangat tergantung pada pemberian gizi yang baik dan berimbang, asupan gizi pada masa ini merupakan faktor yang paling penting dalam menentukan tumbuh dan kembang anak. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu:

1. Faktor bawaan

Faktor bawaan yaitu fakta yang diturunkan oleh kedua orang tuanya.

2. Faktore lingkungan

Faktor lingkungan meliputi faktor kesehatan anak, lingkungan fisik dan lingkungan psikososial, faktor fisik yang berkaitan dengan kondisi keamanan, cuaca, keadaan geografis, sanitasi atau kebersihan lingkungan, serta keadaan rumah yang meliputi ventilasi, cahaya dan kepadatan hunian.

3. Faktor psikososial

Faktor psikososial, yang meliputi stimulasi, motivasi dalam mempelajari sesuatu, pola asuh, kasih sayang dari kedua orang tua.

Dapat disimpulkan berdasarkan teori tentang faktor yang menyebabkan perkembangan kognitif khususnya mengenal konsep bilangan belum mencapai disebabkan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kegiatan kurang bervariasi, media yang digunakan kurang menarik, kegiatan kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta dalam penyampaian konsep bilangan hanya menulis dipapan

tulis sehingga anak-anak merasa bosan dan tidak menghiraukan penjelasan guru. Selain itu faktor lingkungan juga merupakan salah satu alasan kenapa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan kurang berkembang dikarenakan lingkungan merupakan tempat dimana anak akan belajar, lingkungan yang aman dan nyaman tidak akan menghambat peroses pembelajaran anak.

2.2.3 Manfaat Mengenal Konsep Bilangan

Manfaat mengenal konsep bilangan tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda, gambar-gambar ataupun angka-angka yang ada disekitar anak (Jihad 2008:153).

Manfaat memperkenalkan konsep bilangan pada anak usia dini (Triharso 2013:48), sebagai berikut :

- a. Dapat mendorong anak dalam belajar konsep matematika yang benar
- b. Menghindari ketakutan anak sejak awal pada pembelajaran matematika
- c. Membantu anak belajar matematika secara alami

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan manfaat mengenal konsep bilangan yaitu menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar dan mudah di pahami oleh anak. Dimana guru mengajarkan kepada anak dasar matematika dengan memanfaatkan berbagai benda-benda disekitar dalam mengenal konsep bilangan.

2.2.4 Karakteristik Pengenalan Konsep Bilangan bagi Anak Usia 4-5 Tahun

Karakteristik pengenalan konsep bilangan kepada anak usia 4-5 tahun hendaknya berawal dari hal yang mendasar menuju hal yang kompleks. Menurut Susanto (2011) karakteristik pengenalan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan urutan bilangan
2. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
3. Membilang sampai dengan sepuluh
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga
5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Adapun cara pengenalan konsep bilang bisa dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengenal penafsiran kasar dari kuantitas “lebih banyak” bisa dilakukan dengan cara guru mengelompokkan anak laki-laki dan anak perempuan kemudian guru mengatakan anak laki-laki lebih banyak dari anak perempuan.
- b. Mengenal hitung-menghitung dapat dilakukan dengan menyuruh anak menghitung jumlah makanan yang dibawa, menghitung anak tangga, menghitung jumlah siswa laki-laki atau perempuan.
- c. Mengenal bilangan dapat dilakukan dengan menanyakan nomor rumah pada anak, mengajak anak untuk menulis angka untuk tinggi dan berat badan dan lain-lain.

Hal ini diperkuat oleh pandangan Montolalu (2008 : 64) bahwa, anak usia 4-5 tahun perlu dikembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah serta menemukan hubungan sebab akibat yang meliputi aspek sebagai berikut:

- a. Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya.

- b. Menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segi tiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium).
- c. Membedakan beragam ukuran.
- d. Menyebutkan bilangan 1-10.
- e. Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.
- f. Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh.
- g. Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat dengan kaca pembesar dan sebagainya.
- h. Banyak dan sedikit melalui kegiatan membandingkan

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik konsep bilangan anak usia 4-5 yakni;

- 1) Mampu menyebutkan bilangan.
- 2) Mampu berhitung (misal menghitung anak tangga yang dinaiki)
- 3) Anak mampu mengenal penafsiran kuantitas “lebih banyak” “kurang banyak”.
- 4) Anak mengenal satu lawan satu antara bilangan dengan benda.
- 5) Anak dapat mengenal lambang bilangan dan nama bilangan.

Karakteristik anak usia 4-5 tahun dalam kemampuan mengenal lambang bilangan diantaranya adalah membilang atau mengurutkan bilangan 1-10, membilang (menenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

2.3 Indikator Mengenal Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun

Pada tahap ini anak sudah dapat berfikir simbolik dalam mengenal konsep bilangan. Berikut indikator dalam mengenal konsep bilangan pada usia 4-5 tahun (Asmawati 2014:64) :

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
2. Menunjuk urutan benda sesuai bilangan 1 sampai 10
3. Mengurutan bilangan 1-10 dengan benda.

2.4 Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5

Retnaningrum (2016:3) dengan penggunaan media bermain memancing dalam proses kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi keingintahuan dan pemahaman anak dalam mengenal sebab akibat tentang lingkungan, mengembangkan konsep jumlah, memasangkan jumlah dengan lambing bilangan, memilih dan mengelompokkan benda – benda yang mempunyai kesamaan.

Agustin (2017:2) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambing bilangan.

Hartini (2012:4) Kegiatan bermain memancing angka serta mengerti dan paham dengan permainan tersebut, menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan media memancing angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Irawati (2012:3) Tindakan untuk pengembangan pembelajaran berhitung dengan jalan melalui permainan memancing angka dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak untuk menuju jenjang yang lebih tinggi.

2.5 Penelitian yang Relevan

1. Cahyani, Ratih Putri (2020) Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad *Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Al – Huda*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad anak pada siswa kelompok A di TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design eksperimen dengan jenis *The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Total Sampling yakni total seluruh siswa pada TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang yang seluruh siswa kelompok A ada 28 terdiri dari kelas A1 14 dan kelas A2 14 siswa dengan usia 4-5 Tahun. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dengan membagi instrumen lembar tes yang kemudian diisi oleh siswa. Uji prasarat analisis terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan model analisis *Statistic Parametric One Way Anova SPSS 22.00 for windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis One Way Anova pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig $0,000 <$

0,05. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata mengenal huruf abjad antara kelompok eksperimen sebesar 66,07 dan kelompok kontrol sebesar 50,50. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad.

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah lokasi penelitian yang berbeda, permainan yang digunakan juga berbeda pada peneliti terdahulu menggunakan permainan memancing huruf sementara penelitian yang peneliti lakukan saat ini menggunakan permainan memancing angka dan perbedaan selanjutnya terletak pada teknik sampling yang digunakan jika penelitian terdahulu menggunakan total sampling sementara peneliti yang di lakukan peneliti saat ini menggunakan purposive sampling. Sedangkan persamaanya terletak pada objek yang di teliti sama-sama anak usia 4-5 tahun, jenis penelitian yang di gunakan eksperimen dan sama-sama berpengaruh pada kemampuan mengenal konsep bilangan.

2. Irfatul 'Ulum (2014) Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul(2014) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan memancing angka di RA Masyithoh Kalisoka di Desa Triwidadi Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A yang

berjumlah 20 anak. Obyek yang diteliti adalah pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A melalui permainan memancing angka yakni pada saat sebelum dilaksanakan tindakan persentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup dan setelah dilaksanakan tindakan pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan pemahaman konsep bilangan dilaksanakan dengan langkah.

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang peneliti lakukansaat ini terletak pada lokasi penelitian, jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini yaitu PTK sementara penelitian yang di lakukan peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Sedangankan persamaan terletak pada objek yang di teliti yaitu anak kelompok A, permainan yang di gunakan sama-sama menggunakan permainan memancing angka, sama-sama berpengaruh pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dan metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode observasi.

3. Kristiawati, 2020 “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengetahui Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Di TK Kembar Lestari Kota Jambi” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Tujuan penelitian ini untuk dapat mengetahui tingkat capaian mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah pemberian tindakan melalui permainan memancing angka. Manfaat dari penelitian ini

ialah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan memancing angka. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) setiap siklus terdiri beberapa tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket yang di isi oleh guru serta peneliti setiap dilakukannya tindakan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu mendapatkan hasil dengan cara menghitung, dimana jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang diteliti dan dikalikan seratus persen. Populasi di TK Kembar Lestari Kota Jambi berjumlah 42 anak, dan sampel penelitian ini dilakukan pada anak kelas B2 yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya permainan memancing angka dapat mampu meningkatkan konsep bilangan anak terdapat hasil pada pratindakan dengan presentasi 25,3% (MB). Siklus I pertemuan ke-1 dengan presentase 29,75% (MB), Siklus I pertemuan ke-2 dengan presentase 34,0% (MB), Siklus I pertemuan ke-3 dengan presentase 35,95% (MB), siklus I pertemuan ke-4 dengan presentase 40,16% (MB). Walaupun belum mencapai kriteria yang diinginkan, pada siklus II pertemuan ke-1 anak mengalami sebuah peningkatan kembali walaupun hasilnya masih belum maksimal tetapi dengan presentasi sebesar 46,12 % (MB). Kemudian pada siklus II pertemuan ke-2 dengan presentase 59,79% (BSH), siklus II pertemuan ke-3 dengan presentase 76,75% (BSB) masih belum mencapai kriteria ketuntasan kemudian pada siklus II pertemuan ke-4 konsep bilangan anak dapat dilihat.

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada objek yang diteliti berbeda karena penelitian terdahulu menggunakan kelompok B sementara penelitian yang dilakukan peneliti saat ini kelompok A yang berusia 4-5 Tahun, lokasi penelitian yang berbeda dan jenis penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada permainan yang digunakan sama-sama menggunakan permainan memancing angka, bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan.

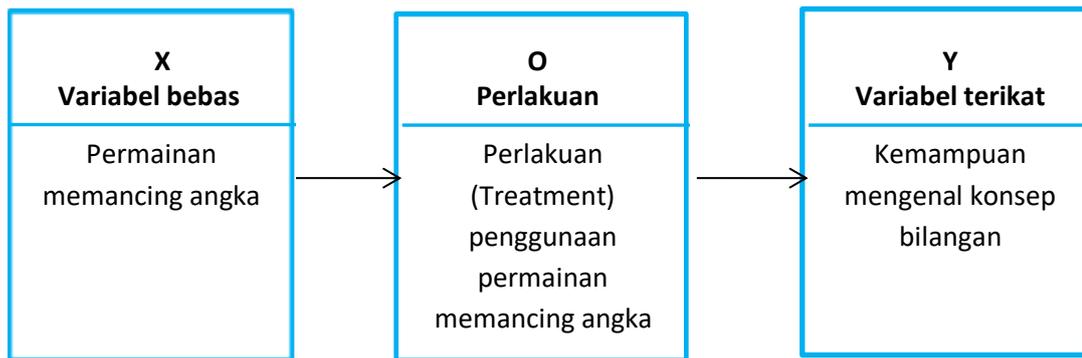
2.6 Hipotesis Penelitian

Ho: Tidak ada pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Ha : Terdapat pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun

2.7 Kerangka Berfikir

Permainan memancing angka, dilakukan dengan tujuan untuk melihat adanya pengaruh antara permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yang terdiri dari variabel bebas (X) permainan memancing angka dan variabel terikat (Y) kemampuan mengenal konsep bilangan. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat disusun, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Model Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023 tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi” menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Sujarweni (2014) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan

menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen ini memiliki bermacam desain penelitian pada penelitian ini peneliti menggunakan *Quasi Experimental*. Menurut Sugiyono (2017) “Desain *Quasi Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.” Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi, dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X) permainan memancing angka, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau bermain dengan cara yang biasanya, selanjutnya kedua kelompok diberikan post-test. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas eksperimen adalah kelas A1 dan kelas kontrol adalah kelas A2.

Tabel 3 1 Desain penelitian

Kelompok	Posttes	Perlakuan	Prettes
Eksperimen (A1)	O1	X	O2
Kontrol (A2)	O1	-	O2

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Adapun jumlah populasi pada penelitian ini adalah 79 anak. Berikut ini merupakan tabel populasi Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

Tabel 3 2Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	B1	15 Anak
2	B2	14 Anak
3	B3	13 Anak
4	B4	13 Anak
5	A1	12 Anak
6	A2	12 Anak
Jumlah		79 Anak

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul bagus untuk mewakili.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas A1 (kelompok eksperimen) dan A2 (kelompok kontrol) yang berjumlah 24 orang dari keseluruhan populasi yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dimana pemilihan sampel sesuai dengan kriteria penelitian. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini

merupakan anak usia 4-5 tahun dan kurang dalam mendapatkan permainan kreatif dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Tabel 3 3Sempel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	A1	12Anak
2	A2	12 Anak
Jumlah		24 Anak

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bagi upaya mengumpulkan data yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur suatu gejala dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar obeservasi.

Lembar observasi dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku anak sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan oleh peneliti Arikunto (2008: 105). Penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu observasi yang terlibat langsung dengan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang di lakukan oleh subjek yang di amati. Berikut lembar obeservasi ini disusun berdasarkan kisi-kisi.

Tabel 3 4Kisi-kisi lembar observasi pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan.

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	+	-
Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. (Asmawati 2015 :64)	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda) sampai 10	1. Kemampuan dalam menyebutkan dan mengenal angka 1 sampai 10 dengan permainan	1,2,3	1,2,3	
		2. Anak mengenal lambang bilangan	4,5,6	4,5	6
		3. Mampu dalam menyebutkan urutan benda dengan bilangan 1-10 dengan permainan memancing angka	7,8,9, 10	7,9,1 0	9
			11,12 ,13	11,1 2	13

		4. Mengenal konsep bilangan dengan beda sampai 10			
	Menunjuk urutan benda dengan bilangan sampai 10	1. Kemampuan dalam memperkirakan urutan berikutnya setelah angka terkecil dengan permainan memancing angka	14, 15, 16,17	14,1 5,16	17
		2. Kemampuan dalam menunjuk urutan benda 1-10 dengan permainan memancing angka	18, 19. 20, 21,22	18,2 0,21	19, 22

	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	1. Kemampuan dalam membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda melalui permainan memancing angka	23,24 , 25,26 , 27	24,2 5,26	23, 27
		2. Kemampuan dalam mengurutkan benda 1-10 secara berurutan dengan permainan memancing angka	28,29 , 30	28,2 9	30
Jumlah			30	21	9

Selain menggunakan lembar observasi, penulis juga menggunakan rubrik penilaian untuk mempermudah pengamatan. Adapun rubrik penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3 5Rubrik Penilaian Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak.

No	+/-	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-5 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka yang dapat menarik perhatian anak		
2.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-7 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka dengan menyenangkan		

3.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka sesuai perintah yang diberikan guru		
4	+	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-5 dengan benar dan tepat sesuai dengan arahan dari guru		
5	-	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-7 dengan waktu yang telah di tentukan sesuai dengan arahan yang diberikan guru		
6	+	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan secara keseluruhan karena anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan		
7	+	Anak mampu menyebutkan jumlah benda 1-5 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka dengan menyenangkan		
8	-	Anak mampu menyebutkan jumlah benda 1-7 dengan benar dan tepat sesuai perintah dari guru menggunakan permainan memancing angka		
9	+	Anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan tepat menggunakan permainan meamancing angka karena anak tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan		
10	+	Anak mampu menunjukkan secara urut jumlah benda 1-10 dengan dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka		

*Keterangan Untuk pernyataan (+) Ya= 1 Tidak= 0. Untuk pertanyaan negatif
Ya=0 Tidak=1*

3.5 Variabel

Sugiyono (2012:38) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu

1. Variabel bebas Independent adalah variabel yang mempengaruhi suatu variabel lain (dependent). biasanya dilambangkan dengan X dalam penelitian ini adalah permainan memancing angka
2. Variabel terikat (Dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel lain (variabel bebas), dilambangkan dengan Y dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan dokumentasi, berikut penjelasannya:

1. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan Semiawan (2010). Sedangkan menurut Arifin dalam buku Kristanto (2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Dapat disimpulkan Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi sistematis, yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Tujuan menggunakan teknik pengumpulan data ini untuk mencatat proses, hal-hal, perilaku, tindakan, perkembangan, dan sebagainya tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2017) merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dapat disimpulkan alat pengumpulan data berupa dokumentasi pada penelitian ini berupa foto dengan menggunakan observasi dan dokumentasi diharapkan dapat membantu didalam mengetahui pengaruh permianan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan ank usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

3.7 Prosedur Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini maka penulis telah menyiapkan langkah langkah atau prosedur untuk memperoleh data penelitian. Prosedur tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Observasi di kelas A1 dan A2 tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberi perlakuan. Peneliti melakukan observasi pretest dengan menggunakan instrument penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum menggunakan permainan memancing angka.
2. Pada tahap ini peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan permainan memancing angka pada kelas A1 sedangkan pada kelas A2 peneliti tidak melakukan perlakuan. Adapun prosedur dalam pelaksanaan pemberian perlakuan yang peneliti lakukan adalah menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan dalam permainan memancing angka.
3. Selanjutnya peneliti melakukan posttest pada kelas A1 dan kelas A2 terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan instrument yang sama saat dilakukan pretest. Posttest dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan antara kelas A1 yang diberi perlakuan berupa permainan memancing angka dan kelas A2 yang tidak diberikan perlakuan.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Untuk melakukan uji-t populasi harus berdistribusi normal.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji liliofors yang dikemukakan oleh sudjana (2005) sebagai berikut :

$$\text{Mencari skor baku dengan rumus : } Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

Z_i = Skor baku

X_i = Skor hasil

\bar{X} = Rata-rata hasil

S = Simpangan Baku

Untuk tiap bilangan baku dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus :

$$= P(Z < Z_i)$$

Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .

Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

Keterangan :

N = Jumlah siswa

2. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
3. Ambil harga yang paling besar, misalkan namanya L_0 .

4. Membandingkan L_0 dengan harga kritis L dalam table dengan $\alpha = 0,05$.

Jika $L_0 < L$ berarti skor hasil berdistribusi normal dan sebaliknya,

Jika $L_0 > L$ berarti skor hasil tidak berdistribusi normal dan sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji-F. Langkah-langkah uji homogenitas menurut sudjana sebagai berikut:

1. Mencari variasi masing-masing kelompok data dan kemudian dihitung harga F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

2. Jika telah didapat harga F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} distribusi normal dengan $dk_{pembilang} = n_1 - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_2 - 1$. Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua kelompok mempunyai variasi yang homogen. Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliors dan uji homogenitas dengan uji F, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t. Test untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliors, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji bermaknaan kelompok tersebut. Secara statistik dapat dirumuskan uji kesamaan dua rata-rata pada uji sampel pihak dengan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Uji hipotesis atau uji t (Sudjana, 2005), dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

X_1 = Skor rata-rata kecerdasan kinestetik siswa kelompok eksperimen

X_2 = Skor rata-rata kecerdasan kinestetik siswa kelompok kontrol

S_1^2 = Varian kelompok Eksperimen

S_2^2 = Varians kelompok Kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas Ekserimen

n_2 = Jumlah siswa kelas control

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t(1-\alpha)$, dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Untuk harga t yang lain H_0 di tolak. Pada penelitian ini juga akan di lihat seberapa besar pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi, rumus yang akan di gunakan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan adalah dengan perhitungan effect size. Effect size merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variable pada variabel lain (Saputra, 2018)

$$d = \frac{\text{PosttestAverageScore} - \text{PretestAverageScore}}{\text{StandarDeviasi}}$$

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengukur perkembangan sosial anak usiadini dalam penelitian ini yang disajikan pada Tabel sebagai berikut:

d = Cohen's d Effect size(besarnya pengaruh)

Posttest Average Score = Nilai rata-rata hasil post-test

Pretest Average Score = Nilai rata-rata hasil pre-test

Standar Deviasi = Hasil dari simpangan baku

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskriptif Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dilakukan dengan cara eksperimen dengan desain quasi eksperimen dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 3 indikator dan 30 item pernyataan dimana terdapat 21 pertanyaan positif dan 9 pertanyaan negatif tentang permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Data yang diperoleh dengan cara pengisian Observasi yang terdiri dari 30 soal kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan sampel sebanyak 12 siswa eksperimen dan 12 siswa kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen kelompok A di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi diperoleh dari 30 pernyataan pada lembar observasi penelitian sebagian besar kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A belum berkembang. Dimana data Pre-test yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sebelum beri perlakuan dan sesudah di beri perlakuan adalah sebagai berikut, berikut ini merupakan hasil dari penelitian pre-test kelas eksperimen:

Tabel 4.1 Hasil pre-test kelas eksperimen

No Inisial	Hasil Penilaian Pret-Test Eksperimen																																	Skor
	1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	23	24	25	26	-27	28	29	-33				
1 All	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	25
2 Wka	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14	
3 Uma	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14	
4 Rja	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	19	
5 Fth	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	10	
6 Ref	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	9	
7 Rtu	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	11	
8 Akl	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	10	
9 Mta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	23	
10 Mra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	17	
11 Fha	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	16	
12 Ibm	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	13	
Jumlah																																	181	
Rata-rata																																		15.08

Tabel 4.1 berdasarkan hasil penelitian Pre-test di kelas eksperimen pada kelompok A menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota sebelum diberi perlakuan berupa permainan memancing angkase besar 15.08. setelah di lakukan pre-test kelas eksperimen selanjutnya akan di lakukan perlakuan (*Treatmen*) sebanyak 6 kali pertemuan dimana anak akan melakukan dikelas eksperimen berupa permainan memancing angka dimana anak akan melakukan kegiatan untuk memancing angka 1-10, menyebutkan secara urut angka 1-10, mengenal konsep bilangan, memperkirakan urutan angka angka selanjutnya, menunjuk urutan benda, membuat urutan bilangan dan mengurutkan benda yang sudah di acak.

Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan memancing angka, selanjutnya dilakukan posttest untuk melihat hasil akhir. Hasil Posttest dapat dilihat ditabel berikut :

Selanjutnya peneliti juga akan melakukan penelitian pada kelompok kontrol untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan subjek sebanyak 12 anak pada kelas kontrol. Pada pre-test yang dilakukan di kelas kontrol dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

No	Inisial	Hasil Nilai Pre-Test Kontrol																													Skor			
		1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29		-33		
1	Aul	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	9
2	Adl	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25
3	Ata	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	17	
4	Afi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	14	
5	Mal	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	24
6	Cec	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	12	
7	Aon	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	12	
8	Ran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	19	
9	Rin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	14	
10	Afj	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11	
11	Bag	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10	
12	Feh	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	15	
	Jumlah																																182	
	Rata-rata																																15.17	

Dari tabel di atas menerangkan hasil pre-test kelas kontrol yang dilakukan peneliti untuk melihat kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep bilangan, pre-test diberikan kepada subjek sebanyak 12 anak dengan pernyataan yang sama tetapi tidak di berikan tindakan berupa permainan memancing angka dan hasil rata-rata yang di peroleh pada kelas kontrol adalah 15.17.

Setelah dilakukan pre-test maka selanjutnya akan di lakukan post-test pada kelas kontrol untuk melihat hasil belajar anak selama 6 kali pertemuan hasil post-test dapat di lihat pada tabel dibawah:

Tabel 4.4 Hasil Post-Test Kelas Kontrol

No	Inisial	Hasil Nilai Post-Test Kontrol																													Skor		
		1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29		-33	
1	Aul	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	12
2	Adl	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	
3	Ata	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	20		
4	Afi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	17	
5	Mal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	26	
6	Cec	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	14	
7	Aon	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14	
8	Ran	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	21	
9	Rin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	16
10	Afj	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13	
11	Bag	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14	
12	Feh	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	17	
	Jumlah																														212		
	Rata-rata																														17.67		

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol adalah 17.67 dapat disimpulkan bahwa antara nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol anak, terdapat peningkatan nilai tertinggi adalah kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui hasil perhitungan setelah diberikan perlakuan (post-test) semua anak mengalami peningkatan dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan anak 4-5 tahun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan konsep bilangan anak mengalami peningkatan dengan lebih baik dengan adanya perlakuan berupa permainan memancing angka, berikut adalah hasil Analisis Deskriptif Statistik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Statistik Spss Dari Hasil Nilai Pre-Test & Post-Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	12	9	25	15.08	5.160
Post-Test Eksperimen	12	19	30	22.33	4.735
Pre-Test Kontrol	12	7	25	15.17	5.202
Post-Test Kontrol	12	12	28	17.67	5.140

Dari tabel 4.5 dapat di lihat pada pre-test kelas eksperimen dengan sampel sebanyak 12 anak terdapat jumlah minimum 9, maximum 25, mean 15.08 dan std. Deviation sebesar 5.160 sedangkan untuk post-test kelas eksperimen jumlah minimum 19, maximum 30, mean 22.33 dan Std. Deviation sebesar 4.735. selanjutnya pada kelas kontrol pre-test yang di hasilkan dengan jumlah sampel 12 terdapat jumlah minimum 7, maximum 25, mean 15.17 dan Std. Deviation 5.202 setelah itu pada post-test dikelas kontrol jumlah minimum 9, maximum 28, mean 17,67 dan Std. Deviation 5.140.

4.2 Pengujian Hipotesisi

4.2.1 Uji Normalita

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji lilofors untuk analisis statistik dengan bantuan SPSS v 22 dan dengan memilih menu :

Analysis –Decriptive statistics -eksplor kelas eksperimen kelas kontrol Chart Title pretest posttest Descriptive Statistics – eksplor pada komputer SPSS Statistics v 22. (Signifikansi $\alpha = 0,05$) Hasil uji normalisasi ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalita Pre-Test dan Post-test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

TestNormalitas							
Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	Df	Sig.	Statistic	df	Sig
	Pre-Test Eksperimen	.166	12	.200*	.921	12	.293
	Post-Test Eksperimen	.189	12	.200*	.899	12	.153
	Pre-Test Kontrol	.179	12	.200*	.899	12	.156
	Post-Test Kontrol	.218	12	.200*	.879	12	.085

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

- 1) Jika nilai signifikansi (Asym.Sig) > 0.05 maka nilai residual berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Asym.Sig) < 0.05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal berdasarkan tabel diatas, dilihat nilai signifikasinya dari hasil asym.sig. (2-tailed) yaitu 0,293 untuk pret-test kelas eksperimen dan post-test kelas Eksperimen 0,153 > lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal pada kelas eksperimen.
- 3) Selanjutnya pada nilai signifikan kelas kontrol terdapat hasil sig pret-test yaitu 0,156 dan post-test kelas kontrol 0.085 > lebih besar dari 0,05, maka pada kelas kontrol nilai residual berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Untuk mengetahuinya homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS variasi 22 dengan menggunakan perhitungan uji statistic dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Based on Mean	.009	1	22	.927
	Based on Median	.005	1	22	.945
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	19.930	.945
	Based on trimmed mean	.003	1	22	.954

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas pada pre-test dan post-test kelas Eksperimen diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,954 yang artinya $0,954 > 0,05$ yang berarti bahwa varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai variasi yang homogen.

Tabel Homogenitas Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Kontrol	Based on Mean	.000	1	22	1.000
	Based on Median	.000	1	22	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	21.985	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	22	.985

Berdasarkan table diatas, hasil uji homogenitas pada pre-test dan post-test kelas kontrol diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,985 yang artinya $0,985 > 0,05$ yang berarti bahwa varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mempunyai variasi yang homogeny.

4.2.3 Uji T

Uji dalam penelitian ini adalah uji t dua sampel. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah ada perbedaan pengaruh berbagai perlakuan (Permainan memancing angka) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H0: Tidak ada pengaruh metode (permainan memancing angka) menggunakan permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 Tahun di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

H1: Ada pengaruh kegiatan (Permainan memancing angka) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Kriteria untuk menerima data terhadap perbedaan atau tidak berdasarkan nilai signifikansi hasil output adalah sebagai berikut:

- Jika nilainya sig, $< 0,05$ (Pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun)
- Jika nilai sig $> 0,05$ (Pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun)

Evaluasi data posttest akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menguji hipotesis data uji-t, maka hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Sampel Test

		Independent Samples Test								
		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
			t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil_belajar	Equal variances assumed	0,003	0,959	2,313	22	0,030	4,667	2,018	0,482	8,851
	Equal variances not assumed			2,313	21,853	0,031	4,667	2,018	0,481	8,853

Berdasarkan perhitungan hasil uji SPSS tersebut, mendapatkan nilai sig, (2-tailed) = 0.030 sedangkan sig 0,05. Dengan demikian kriteria diterima apabila jika nilai sig, < lebih kecil 0,05 ($0,030 < 0,05$) maka diterima, hal ini menunjukkan bahwa permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Kemudian pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar t hitung 2.313 dan untuk t table, yaitu 1.717 yang artinya t hitung lebih besar > dari t table, maka H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode story telling berbasis kearifan lokal menggunakan media wayang terhadap kemampuan berbicara anak.

4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini di lakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 12 anak pada kelas eksperimen dan 12 anak pada kelas kontrol teknik pengambilan sampel disini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian melakukan pre-test awal untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dengan memberikan tanda cek list pada kolom penelitian yang terdiri dari 30 item. Sebelum di terapkan metode pembelajaran pada masing-masing sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang rendah.

Sebelum di beri perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pre-test*. Hasil penelitian yang di peroleh dari hasil rata-rata kelas eksperimen 15.08 dan pada kelas kontrol di peroleh hasil rata-rata 15.17 Setelah di berikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya anak di berikan perlakuan (*Treatment*) yaitu permainan memancing angka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pre-test dan post-test kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka. dengan demikian, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru-guru dalam mengembangkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah menggunakan permainan memancing angka meningkat menjadi 22.33 pada kelas eksperimen, dan pada hasil rata-rata kelas kontrol setelah di berikan posttest adalah 17.67 Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan memancing angka memberikan pengaruh signifikan

terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

Selain itu, anak juga menjadi lebih bersemangat untuk belajar mengenai konsep bilangan karena permainan memancing merupakan permainan yang menarik dan langsung berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa hal yang menyebabkan berpengaruh signifikan dari Penerapan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian dari Sari (2017) yang mengatakan permainan memancing angka memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 kepada anak usia 4-5 tahun, dimana permasalahan pada anak yang memiliki kemampuan rendah dalam mengenal konsep bilangan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka kemampuan anak menjadi meningkat. Sejalan dengan penelitian Triwulandari (2022) yang menyatakan bahwa permainan pakasi (Pancing angka edukasi) berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A, ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai *pret-test* dan *post-test* yang meningkat.

Pada hasil penerapapan Permainan Memancing Angka yang dilakukan terlihat bahwa anak telah mampu melakukan mengenal konsep bilangan, dimana ini dilihat pada proses kegiatan pembelajaran saat menerapkan permainan memancing angka anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 dengan cara memancing angka secara urut, mengenal konsep bilangan 1-10, memperkirakan urutan angka angka selanjutnya, menunjuk urutan benda dengan meletakan angka

yang di pancing, membuat urutan bilangan dari jumlah terkecil hingga terbesar dan mengurutkan benda yang sudah di acak 1-10 dengan benar dan tepat.

Pengujian hipotesis terhadap hasil, yaitu t hitung 2.313 dan untuk t tabel $(df) = n - 2 = 24 - 2 = 22$ yaitu pada distribusi t tabel diperoleh nilai 1,715 yang artinya t hitung lebih besar $>$ dari t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik pada hipotesis uji t penelitian mengenai kemampuan pengenalan konsep bilangan anak melalui penerapan permainan memancing angka nilai t hitung $2.313 > t$ tabel 1.715 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Disimpulkan bahwa permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi dapat dikatakan berpengaruh terhadap anak usia 4-5 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.313 > 1,715$ yang artinya t_{hitung} lebih besar $>$ dari t_{table} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Diharapkan dengan adanya permainan memancing angka ini anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, selain itu dengan adanya penerapan permainan memancing angka ini anak diharapkan dapat mengekspresikan ide, gagasan, pertanyaan dan tanggapan serta dapat meningkatkan pemahaman anak tentang sesuatu yang dipelajarinya.

2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam memilih alternatif metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan khususnya kemampuan pengenalan konsep bilangan anak dan sebagai acuan mengajar

dan menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penerapan permainan memancing angka ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasaran pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak dan menjadi alat bantu dalam permasalahan pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sumber untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak taman kanak-kanak. Selanjutnya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji masalah yang sama dengan aspek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.2015. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. UNS. Press
- Arikonto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asadjie.(2013). Ikan Pancing Dan Pancingan Angka. Diakses Dari <Http://Www.Papan-Data.Com/Produk-157-Ikan-Pancing Dan Pancingan-Angka.Html>.
- Asmawati, Luluk. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Paud*. Bandung: Rosdakarya
- Burui1, Utoyo dan Sutisna.(2022). *Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Bone*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Cahyani, (2020) Ratih Putri. *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad*. PhD Thesis. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Chaer. 2009. Konsep Dasar Belajar Matematika.<http://repository.usu.ac.id/>
- Coronata, C., & Alsina, Á. (2014). *Evaluation Of The Mathematical Processes In The Practices Of Teaching And Learning In Childhood Education*. *Procedia : Social and Behavioral Sciences*, 141, 1320–1323.
- Fauziddin, M. 2015. “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota”.

- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher and To Be A Good Mother, Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Enno Media
- Hatini, 2012. "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Agam: *Jurnal Pesona Pendidikan AnakUsia Dini*, vol. 1, no. 1
- Indriyani, D., Rachmawati, Y., & Gustiana, A. D. (2018) Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan Melalui Fishing Game Di Tk Al-Hidayah Garut. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 9-15.
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di taman kanak-kanak sangrina bunda Pasar Tiku. *Jurnal IlmiahPesona Paud*, 1(3), 1-12
- Izzaturohmaniyah, Asfiyak, K., & Anggraheni, I. (2019). Penerapan Permainan Memancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Al Amin Bonangan Pakis Malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 57-64.
- Jihad, Asep. 2008. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Khosiah, S. 2018. "Pengaruh Farming Gardening Project Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak Di Ar-Rahman Islamic School Cinere Depok". *Fikrah: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 68-84.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: CV Budi Utama

- Kristiawati, 2020. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Di TK Kembar Lestari*. Jambi: Universitas Jambi
- Lathifah, H. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Edukatif “Pancing Angka” Pada Anak Autis Kelas VII Di SLB Autisma Dian Amanah*.(Universitas Negeri Yogyakarta).
- Montolalu, B.E.F., dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media9(3), 1-11.
- Musi, Muhammad, Akil, dkk. (2017). *Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- N Sari.; Nurvianti, R.; Puspitasari, E. (2016). *Pengaruh Permainan Kereta Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Lestari Kecamatan Kemuning Kabupaten Indragiri Hilir*. Riau: Universitas Riau
- Nadhiroh, U., & Sudarto,Z. (2017). Permainan memancing terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di tk putra harapan Sidoarjo. *Jurnal: Pendidikan Khusus*,
- Nurani, Yuliani dan Sujiono, Bambang.(2019). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Pt Indeks.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No 136 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 PAUD*
- Prastowo, Andi. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Rahman, T.(2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard*. PAUD, 1
- Retnaningrum,W.(2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 207–218.
- Roliana, E. 2018. “*Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini*. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*”.
- Safari, M. 2017. Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2 (2), p. 1-22.
- Saputra,H.(2018). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian*, pp. 521-526.
- Sari.2017. *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Perwamanis Kecamatan Medan Baru*. Medan: Universitas Medan
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Septiani, 2013. *Penerapan Permainan Memancing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Di Tk B Pertiwi Ii Jembungan, Boyolali Tahun Pelajaran 2012-2013*. Surakarta: Skripsi UMS
- Sofyan, Hendra. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta:Infomedika.

- Sood, S., & Mackey, M. (2015). *Examining the Effect of Number Sense Instruction on Mathematics Competence of Kindergarten Students. International Journal of Humanities Social Science and Education (IJHSSE)*, 2(2)(2349).
- Sudaryanti. 2016. *Pengenalan Matematika Anak Usia dini*. Yogyakarta Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudiartini, Ketut. 2011. *Penerapan metode bermain dengan kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Semester II Tahun Pelajaran 2011/2013*. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014 *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Sujiono, Bambang. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suryana, Dadan. (2016). *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Triharso. 2013. *Permainan kreatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi.
- Triwulandari dan Setyowati. (2022). *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada*

Kelompok A Di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan. Surabaya:
Universitas Negeri Surabaya

Ulum, I. (2014). *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul.* Yogyakarta:

Universtas Negeri Yogyakarta Agustin,W.,&Mas'udah.(2019). Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan memancing angka pada anak kelompok b tk pembina putra Surabaya. *Jurnal PAUD TERATAI.*

Usti, Afnita. 2013. *Meingkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui bermain Pancng Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan.* Naskah Publikasi. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/artcle/viewFile/976/827> pada tanggal 4 Mei 2022 jam 14.38

Wardani, T. U. A. K. (2017) *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Memancing Angka Pada Kelompok A PAUD Melati Aiyiyah Situbondo.* Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

Widodo. 2019. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini.* Semarang: Alprin.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 1855/UN21.3/PT.01.04/2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian** 24 Mei 2022

Yth. **Kepala TK NEGERI PEMBINA 1 KOTA JAMBI**
Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Lisda Eunike Siboro Purba**
NIM : A1F119093
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : PAUDAS
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd
2. Asih Nur Ismiatun, M.Pd

Akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:
“Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.”

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **24 s.d 14 Juni 2023**.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,

Debita Kartika, S.S., M.ITS., Ph.D
 NIP. 198110232005012002




Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**DINAS PENDIDIKAN KOTA JAMBI
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI
PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

Jl. Letmud Sani Bandung Lr. Putra Kec. Danau Sipin Kota JAMBI

TELP. (0741) 60454

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 005/18/TKNP.I/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi:

Nama : JULIANI SIHOMBING, S. Pd.AUD
Nip : 197207092012122001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi

Dengan ini menerangkan Bahwa:

Nama : Lida Eunike Siboro Purba
Nim : A1F119093
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Program Studi : PG-PAUD

Telah menyelesaikan penelitian di sekolah dalam dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi**”

Demikianlah surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



JULIANI SIHOMBING, S. Pd.AUD
NIP. 197207092012122001

Lampiran 3 Lembar Validasi Instrument

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi ini digunakan untuk mempermudah peneliti melakukan observasi serta memperoleh informasi mengenai pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Petunjuk Pengisian :

1. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom Y (ya) atau T (tidak) berdasarkan pendapat Bapak/Ibu.
2. Isi Kelayakan pada baris terbawah dengan ketentuan :
L : layak digunakan
P : layak digunakan dengan perbaikan
T : tidak layak digunakan
3. Beri saran (jika ada) dan kesimpulan

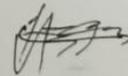
No	Aspek/Indikator	Y	T
1.	Format bahasa mudah dimengerti	✓	
2.	Format pedoman observasi mempermudah peneliti dalam mencatat hasil pengamatan	✓	
3.	Kesesuaian pedoman observasi dengan tujuan observasi	✓	

Saran :

Instrumen pedoman observasi sudah sesuai dengan teori dan indikator perkembangan anak

Jambi, 22 Mei 2023

Validator



Asih Nur Ismiatun, M.Pd.

NIP 19940110202232019

Lampiran 4 Format Observasi Awal

**FORMAT OBSERVASI AWAL
KELOMPOK A
TK NEGERI PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

Hari/Tanggal : 15- Februari-2023

NO	NAMA INISIAL	ITEM					
		1	2	3	4	5	6
1	Ref	✓	x	x	X	x	x
2	Uma	✓	x	x	✓	x	x
3	Raj	✓	x	✓	✓	✓	x
4	Fth	✓	x	✓	✓	x	x
5	Wka	✓	x	x	X	x	x
6	All	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Mrt	✓	x	✓	✓	✓	✓
8	Mra	✓	x	✓	✓	x	x
9	Akl	✓	x	x	✓	x	x
10	Rtu	✓	x	✓	X	x	x
11	Fha	✓	✓	✓	✓	✓	x
12	Ibm	✓	x	x	✓	x	x

Keterangan Jawaban :

✓ : Tidak bermasalah

x : Bermasalah

Note : Jika terdapat 3 dari 6 item yang muncul dari diri anak, maka anak tersebut dianggap bermasalah

Keterangan Item :

1 : mampu dalam menyebutkan angka 1-10

2 : mampu dalam menyebutkan urutan benda dengan bilangan 1-10

3 : kemampuan dalam memperkirakan urutan berikutnya setelah angka

4: kemampuan dalam menunjuk urutan benda 1-10

5: kemampuan dalam membuat urutan benda 1-10

6 : mampu dalam mengurutkan benda 1-10 secara urut

KETERANGAN:

Kondisi pada observasi hari ke tiga dari 12 anak terdapat 8 anak masih memiliki permasalahan dalam mengenal konsep bilangan seperti mengenal lambang bilangan, dalam menngurutkan bilangan dengan benda anak masih

mengalami kesulitan selanjutnya anak tidak mampu dalam mengurutkan benda 1-10.

Lampiran 5 Rubik Penilaian

Judul : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi

Nama Mahasiswa : Lisda Eunike Siboro Purba

NIM : A1F119093

Pembimbing Skripsi I : Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd

Pembimbing Skripsi II : Asih Nur Ismiatun, M.Pd

A. Identitas Responden (Pengisi lembar observasi)

Nama Peneliti :

Nama Anak :

Tanggal Pengisian :

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar observasi ini dibuat untuk mengetahui kemampuan dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan memancing angka. Pada lembar observasi ini tidak adajawaban yang benar dan salah, jadi jawablah pernyataan sesuai dengankeadaan diri anda yang sebenarnya.
2. Berikan tanda (√) pada pernyataan, jika pernyataan sesuai dengan keadaan anak.
3. Jawablah dengan cermat setiap item pernyataan dan jawablah dengan jujur.

Untuk pernyataan (+)

YA = 1

TIDAK = 0

Untuk pernyataan negatif (-)

YA = 0

TIDAK = 1

Lampiran 6 Lebar Observasi Penelitian

Lembar observasi permainan memancing angka

No	+/-	Pernyataan	Iya	Tidak
1.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-5 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka yang dapat menarik perhatian anak		
2.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-7 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka dengan menyenangkan		
3.	+	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka sesuai perintah yang diberikan guru		
4	+	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-5 dengan benar dan tepat sesuai dengan arahan dari guru		
5	-	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-7 dengan waktu yang telah di tentukan sesuai dengan arahan yang diberikan guru		
6	+	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan secara keseluruhan karena anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan		
7	+	Anak mampu menyebutkan jumlah benda 1-5 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka dengan menyenangkan		
8	-	Anak mampu menyebutkan jumlah benda 1-7 dengan benar dan tepat sesuai perintah dari guru menggunakan permainan memancing angka		
9	+	Anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka karena anak tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan		

10	+	Anak mampu menunjukkan secara urut jumlah benda 1-10 dengan benar dan tepat menggunakan permainan memancing angka		
----	---	---	--	--

Lampiran 7 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel

Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen

No Inisial	Hasil Penilaian Pret-Test Eksperimen																																	Skor
	1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29	-33				
1 All	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	25		
2 Wka	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	14		
3 Uma	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	14		
4 Rja	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	19		
5 Fth	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	10	
6 Ref	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	9	
7 Rtu	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	11	
8 Akl	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10		
9 Mta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	23		
10 Mra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	17			
11 Fha	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	16			
12 lbm	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	13			
Jumlah																																		181
Rata-rata																																		15.08

Tabel

Nilai Post-Test Eksperimen

No Inisial	Hasil Penilaian Post-Test Eksperimen																																	Skor
	1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29	-33				
1 All	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
2 Wka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	20	
3 Uma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	25		
4 Rja	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	26		
5 Fth	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	18		
6 Ref	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	17			
7 Rtu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	20			
8 Akl	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	18			
9 Mta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30			
10 Mra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	24		
11 Fha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	23			
12 lbm	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	17			
Jumlah																																		268
Rata-rata																																		22.33

Hasil

Pret-Test kelas Kontrol

No	Inisial	Hasil Nilai Pre-Test Kontrol																														Skor	
		1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29	-33		
1	Aul	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9
2	Adl	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25
3	Ata	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	17	
4	Afi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	14	
5	Mal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	
6	Cec	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	12	
7	Aon	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	12	
8	Ran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	19	
9	Rin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14	
10	Afj	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	11	
11	Bag	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	10		
12	Feh	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	15		
	Jumlah																															182	
	Rata-rata																															15.17	

Hasil

Post-Test Kelas Kontrol

No	Inisial	Hasil Nilai Post-Test Kontrol																														Skor
		1	2	3	4	5	-6	7	8	-9	10	11	12	-13	14	15	16	-17	18	-19	20	21	-22	-23	24	25	26	-27	28	29	-33	
1	Aul	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	12
2	Adl	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
3	Ata	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	20
4	Afi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	17
5	Mal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26
6	Cec	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	14
7	Aon	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14
8	Ran	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	21
9	Rin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	16
10	Afj	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13
11	Bag	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14
12	Feh	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	17
	Jumlah																															212
	Rata-rata																															17.67

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK. NEGERI PEMBINA I KOTA JAMBI

Semester /Bulan/Minggu :II / Mei / XI

Hari/Tanggal : Senin, 23-05-2023

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun

Tema/Subtema :Binatang/ Binatang melata/ ular dan buaya

{ KD : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5.2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

Sentra : Agama

MATERI
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab tentang” Binatang Melata Ular dan Buaya”
- Memancing ikan 1-10
- Memancing dan menyusun benda
- Memancing dengan memperkirakan angka selanjutnya
- Menyusun jumlah benda yang telah di acak
ALAT DAN BAHAN
- Ikan yang telah di beri angka, pancing, benda-benda
- Kain panel, mangko
KEGIATAN MOTORIK KASAR ± 30 MENIT 07.45 WIB-08.15 WIB
- Motorik “lompat karet”
PEMBUKAAN ± 30 MENIT 08.15 WIB-08.45 WIB
- Salam , berdoa sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Guru memperlihatkan alat peraga
- Anak mengamati alat peragayang di sediakan oleh guru
- Memberi kesempatan pada anak untuk mengeluarkan pendapat
- Memberi kesempatan pada anak untuk bertanya

- Menambah kosa kata anak
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan di lakukan anak padasaat
Bermain

INTI ± 60 MENIT 08.45 WIB-09.45 WIB
- Memancing ikan yang telah di beri angka 1-10
- Memancing angka dan menyusun benda sesuai dengan hasil pancingan
- Memperkirakan urutan angka selanjutnya sesuai dengan arahan dari guru
- Menyusun benda-benda yang telah di acak sesuai dengan urutan
RECALLING
- Mengajak anak untuk beres-beres dan merapikan alat main yang Sudah di gunakan
- Menanyakan perasaan anak selama bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya anak
ISTIRAHAT MAKAN ± 30 MENIT 09.45 WIB-10.15 WIB
- Bermain di luar kelas
- Cuci tangan , berdoa sebelum makan dan makan bersama
PENUTUP ± 30 MENIT 10.15 WIB -10.45 WIB
- Bercerita “tentang ikan”
- Berdiskusitentang kegiatan yang sudah dimainkan hari ini
- Menginformasikan tentang kegiatan dan sentra untuk hari esok
- Menutup kegiatan dengan berdoa pulang

Jambi, 23-05-2023

Lampiran 9 Daftar Gambar Dokumentasi

Gambar 1

Pre-test Kelompok Eksperimen



Pre-test kelompok kontrol



Gambar 2

Kelas Kontrol



Kelas Kontrol



Gambar 3

Post-Test Kelas Kontrol



Gambar 4

Kelas Eksperimen



Kelas Eksperimen Permainan Memancing Angka



Gambar 6

Post-Test kelas Eksperimen



Lampiran 10 Data Hasil Teknik Analisis Data

Data Hasil Teknik Analisis Data

Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	12	9	25	15.08	5.160
Post-Test Eksperimen	12	17	30	22.33	4.735
Pre-Test Kontrol	12	9	25	15.17	5.202
Post-Test Kontrol	12	12	28	17.67	5.140
Valid N (listwise)	12				

Uji Normality

Tests of Normality

Kelas					Shapiro-Wilk		
					Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Permainan Memancing Angka	Pre-Test Eksperimen	0,166	12	.200 [*]	0,921	12	0,293
	Post-Test Eksperimen	0,189	12	.200 [*]	0,899	12	0,153
	Pre-Test Kontrol	0,179	12	.200 [*]	0,899	12	0,156
	Post-Test Kontrol	0,218	12	0,119	0,879	12	0,085

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors
Significance
Correction

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Permainan Memancing Angka	Pre-Test Eksperimen	Mean	15,08	1,490
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	11,80	
		Upper Bound	18,36	
		5% Trimmed Mean	14,87	
		Median	14,00	
		Variance	26,629	
		Std. Deviation	5,160	
		Minimum	9	
		Maximum	25	
		Range	16	
		Interquartile Range	8	
		Skewness	0,771	0,637
		Kurtosis	-0,288	1,232
	Post-Test Eksperimen	Mean	22,33	1,367

	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	19,32	
		Upper Bound	25,34	
	5% Trimmed Mean		22,20	
	Median		21,50	
	Variance		22,424	
	Std. Deviation		4,735	
	Minimum		17	
	Maximum		30	
	Range		13	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		0,496	0,637
	Kurtosis		-1,046	1,232
Pre-Test Kontrol	Mean		15,17	1,502
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	11,86	
		Upper Bound	18,47	
	5% Trimmed Mean		14,96	
	Median		14,00	
	Variance		27,061	
	Std. Deviation		5,202	
	Minimum		9	
	Maximum		25	

	Range		16	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		0,923	0,637
	Kurtosis		-0,089	1,232
Post-Test Kontrol	Mean		17,67	1,484
	95% Confidence Interval for Mean	Low er Bou nd	14,40	
		Upp er Bou nd	20,93	
	5% Trimmed Mean		17,41	
	Median		16,50	
	Variance		26,424	
	Std. Deviation		5,140	
	Minimum		12	
	Maximum		28	
	Range		16	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		1,040	0,637
	Kurtosis		0,127	1,232

Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Based on Mean	.009	1	22	.927
	Based on Median	.005	1	22	.945
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	19.930	.945
	Based on trimmed mean	.003	1	22	.954

ANOVA

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	315.375	1	315.375	12.859	.002
Within Groups	539.583	22	24.527		
Total	854.958	23			

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Kontrol	Based on Mean	.000	1	22	1.000
	Based on Median	.000	1	22	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	21.985	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	22	.985

ANOVA

Hasil Belajar Kelas Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	37.500	1	37.500	1.402	.249
Within Groups	588.333	22	26.742		
Total	625.833	23			

Uji Independen Sampel Test

Independent Samples Test

				t-test for Equality of Means					95% Confidenc e Interval of the Difference	
				t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	0,003	0,959	2,313	22	0,030	4,667	2,018	0,482	8,851
	Equal variances not assumed			2,313	21,853	0,031	4,667	2,018	0,481	8,853

Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen		12	22.33	4.735	1.367
	Post-Test Kelas Kontrol		12	17.67	5.140	1.484

Lampiran 11 Desain Permainan Memancing Angka

Desain Permainan Memancing Angka

Bahan dan alat yang akan di gunakan dalam pembuatan permainan memancing angka.

BAHAN :

- Kain panel(sebagai ikan)
- Stik drum (sebagai pancing)
- Tali
- Magnet
- Kotak kardus
- Kertas origami
- Spidol

ALAT :

- Gunting
- Pisau
- Lem
- Kater

LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN :

1. Membentuk ikan pada kain panel lalu di gunting sesuai dengan pola, jika memungkinkan ikan nantinya akan di double.
2. Buat desain ikan sebanyak 20-30 ikan, sehingga nantinya akan ada banyak ikan di dalam kotak ikan.
3. Beri nomor pada ikan 1-10
4. Selanjutnya berimagnet pada bagian mulut ikan dengan menggunakan lem

5. Setelah ikan selesai lalu peneliti akan membuat pancing dengan menggunakan stik drum
6. Buat pancing sebanyak 2-3 buah pancing dengan memasang tali yang sudah di beri magnet.
7. Sesudah ikan dan pancing sudah selesai maka peneliti akan membuat kolam ikan dengan menggunakan kardus yang sudah di lapis kertas origami
8. Ketika sudah selesai maka letakan ikan pada kardus dan anak bisa memancing angka bersama dan bergaintian.

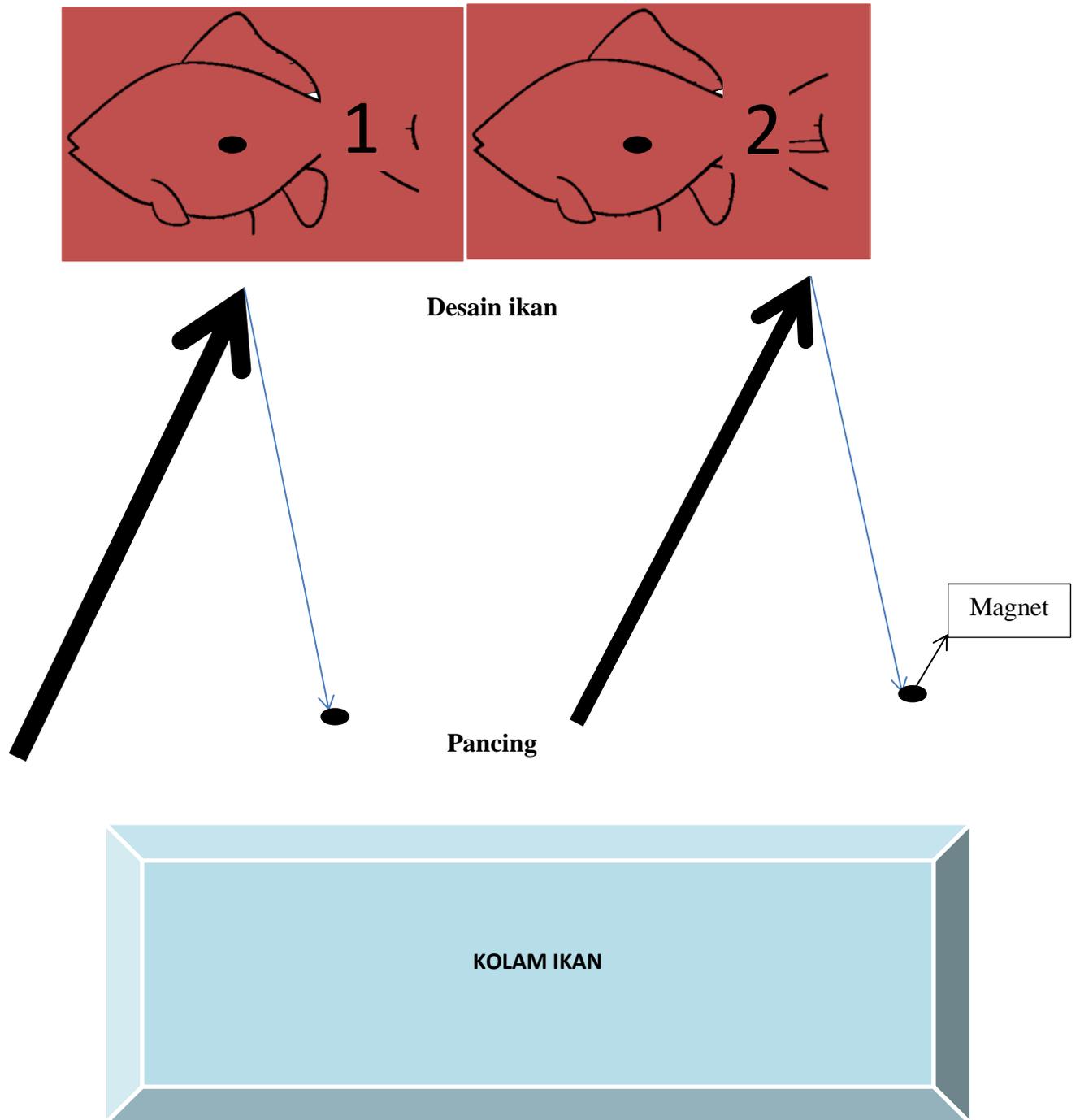
CARA BERMAIN BERDASARKAN INDIKATOR :

Anak akan bergiliran untuk memancing, dan dalam permainan ini akan di terapkan sesuai indikator.

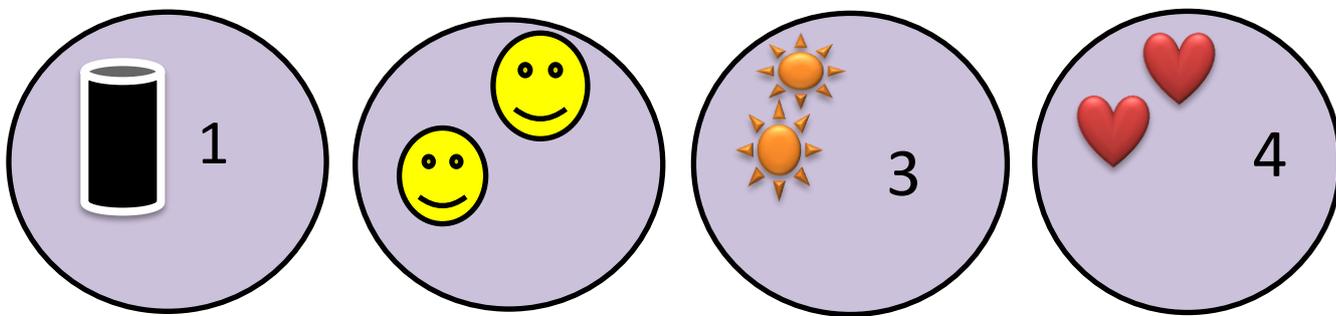
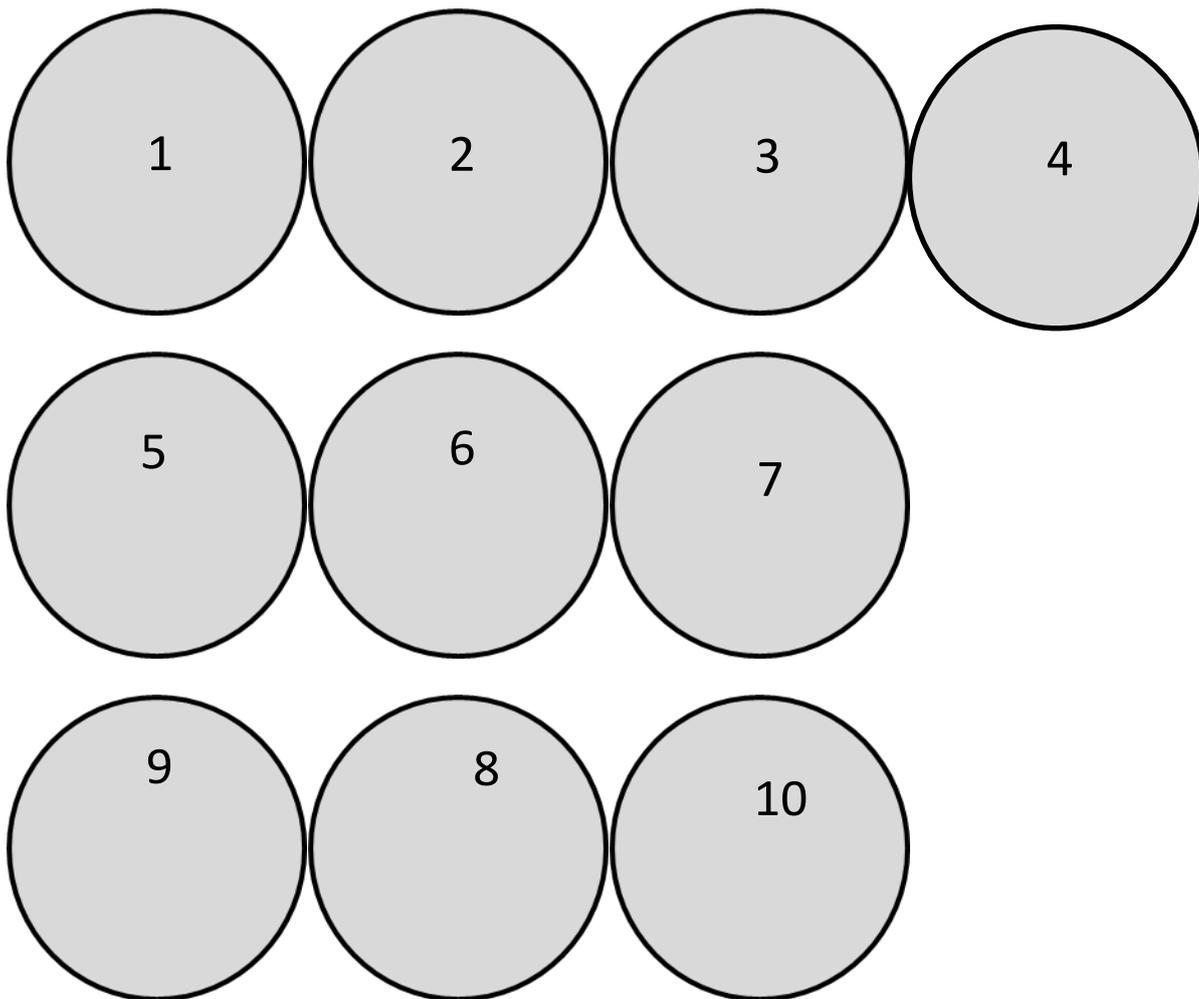
1. Membilang dengan menunjuk benda maksudnya disini anak di minta terlebih dahulu memancing angka 1-10 secara berurutan dan meminta anak menyebutkan angka tersebut, setelah selesai maka guru atau peneliti akan menyediakan urutan benda 1-10 dan meminta anak untuk menentuk atau meletakkan bilangan sesuai dengan jumlah benda.
2. Menunjuk urutan benda sesuai bilangan sampai 10 maksudnya disini anak di minta memancing angka dengan arahan dari guru, misalnya guru mengatakan setelah angka 2 maka akan ada angka berapa maka disitulah anak akan memancing angka setelah angka 2setelah itu anak di minta untuk dapat menunjukan atau meletakkan hasil pancingan kepada benda yang telah di persiapkan guru sesuai dengan pancingan anak.
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Maksudnya di sini anak akan di minta untuk memancing angka secara urut dan selanjutnya mengambil benda yang di sediakan dan di susun berdasarkan angka.



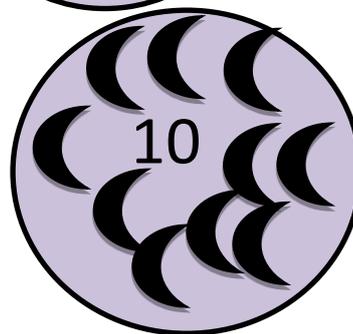
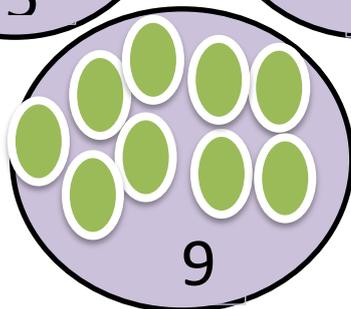
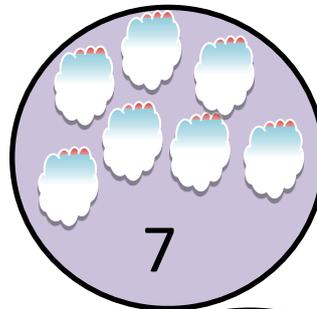
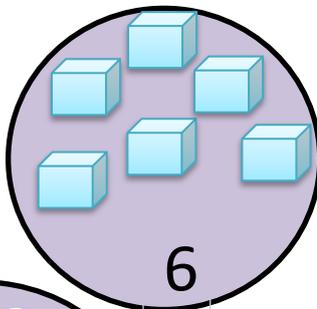
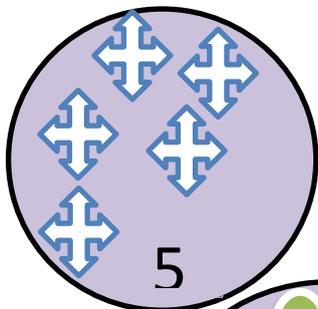
Benda-benda yang akan membantu berlangsungnya permainan memancing



Tempat untuk mengumpulkan hasil pancingan



2



HASIL PANCINGAN

RIWAYAT HIDUP



Lisda Eunike Siboro Purba, lahir di Geragai, 02-Januari-2001, anak ke dua dari lima bersaudara, merupakan pasangan dari Bapak Sumarno Siboro Purba dan Ibu Maria Siti Susanti. Pendidikan yang telah di tempuh adalah SDN 169 Pandan Makmur, SMP N 05 Tanjung Jabung Timur dan SMA Xaverius 2 Kota Jambi. Ia melanjutkan pendidikan ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2019 yang bertujuan untuk membentuk anak usia dini memiliki karakter dan pribadi yang mulia serta bijaksana dan berguna bagi nusa dan bangsa.