

**PENGARUH PERMAINAN *COLOR SORTING* TERHADAP
PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA ANAK DI TK RISKI
BEURAWE ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SITI NADILLA AZURAA
NIM. 180210045**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

**PENGARUH PERMAINAN *COLOR SORTING* TERHADAP
PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA ANAK DI TK RISKI
BEURAWE ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

SITI NADILLA AZURAA
NIM. 180210045

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

جامعة الرانيري

A R -Disetujui Oleh

Pembimbing



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGARUH PERMAINAN *COLOR SORTING* TERHADAP
PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA ANAK DI TK RISKI
BEURAWE ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 16 Agustus 2024 M
11 Safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Nuraida, M.Psi
NIP. 197011102014112004


Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nadilla Azuraa
Nim : 180210045
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian dan dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang melanggar pernyataan ini, maka saya akan siap dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

جامعة الرانيري

R - R A N I R Y

Banda Aceh, 07 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Siti Nadilla Azuraa
NIM. 180210045



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 595 /Un.08/Kp.PIAUD/ 08/2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Siti Nadilla Azuraa
Nim : 180210045
Pembimbing : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Color Sorting Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 15%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD



Helia Fajriah

Banda Aceh, 12 Agustus 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

ABSTRAK

Nama : Siti Nadilla Azuraa
NIM : 180210045
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul : Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 16 Agustus 2024 M/ 11 Safar 1446 H
Tebal Skripsi : 60 Halaman
Pembimbing : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : *Color Sorting, Konsep Matematika Anak*

Kemampuan matematika anak dalam mengelompokkan warna merupakan salah satu aspek perkembangan dalam capaian perkembangan konsep matematika pada anak. Akan tetapi, ditemukan beberapa anak di TK Riski Beurawe yang masih kurang mampu dalam mengenali, menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Riski Beurawe. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan. Penelitian ini merupakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian yaitu kelas A yang berjumlah 14 orang peserta didik dan sampel menggunakan *total sampling*. Teknik pengumpulan data dengan pengamatan (observasi) dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 64,5% sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 84,8%. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil uji hipotesis dengan jenis uji *Paired Sampel Test* diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan** ”. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabat, sebagai suri tauladan untuk manusia yang cerdas dan berakhlak di dunia ini.

Penyusunan dan penulisan Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa ada bantuan dari beberapa pihak. Namun berkat pertolongan Allah SWT dan bantuan dari beberapa pihak dalam memberikan bimbingan, dukungan dan doa dapat terselesaikan. Oleh karena itu, Penulis menghantarkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M. A., M. Ed.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan izin Penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
2. Dr. Heliati Fajriah MA, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta semua staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Rani Puspa Juwita, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bimbingan/dukungan dan motivasi dalam penyelesaian Skripsi ini.

4. Para Dosen prodi PIAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tidak ternilai selama menempuh pendidikan di Prodi PIAUD.
5. Cerli, S. Pd. selaku Kepala Sekolah TK Riski Beurawe dan Guru serta Karyawan lainnya yang telah banyak membantu Peneliti dan memberi izin kepada Penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan maka Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Akhir kata kepada Allah jualah Penulis berserah diri karena tidak ada sesuatu apapun yang akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis sangat berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi para Pembaca dan pihak-pihak lainnya. Ammiin ya Rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 07 Agustus 2024
Penulis,

Siti Nadilla Azuraa
NIM. 180210045

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kajian Terdahulu yang Relevan	6
F. Definisi Operasional.....	9
G. Hipotesis Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Permainan <i>Color Sorting</i>	12
1. Permainan <i>Color Sorting</i>	12
2. Tahapan Permainan <i>Color Sorting</i>	13
3. Manfaat Permainan <i>Color Sorting</i>	14
4. Pengaruh Penerapan Permainan <i>Color Sorting</i> Terhadap Aspek Perkembangan Anak.....	14
B. Konsep Matematika Anak Usia Dini	16
1. Pengertian Konsep Matematika.....	16
2. Pengenalan Konsep Matematika AUD	17
3. Konsep Matematika Permulaan	21
4. Keterampilan Dasar Berfikir Matematis Pada AUD	22
5. Implementasi Pembelajaran Matematika Pada AUD	24
6. Pentingnya Pengenalan Matematika Pada AUD	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	27
1. Populasi	27
2. Sampel	28

D. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Pengamatan (Observasi)	28
2. Dokumentasi	29
E. Instrumen Penelitian	29
1. Lembar Observasi Kemampuan Konsep Matematika Anak	30
2. Dokumentasi.....	34
F. Teknik Analisis Data	34
1. Uji Normalitas	34
2. Uji Homogenitas	35
3. Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Deskripsi Hasil Penelitian	40
1. Tes Awal (<i>Pretest</i>)	41
2. <i>Treatment</i>	43
3. <i>Posttest</i>	43
C. Hasil Analisis Data	47
1. Uji Normalitas	47
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji Hipotesis	49
D. Pembahasan Hasil Penelitian	50
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57

AR - RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian	26
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Capaian Pembelajaran Konsep Matematika Anak	30
Tabel 3.3	Lembar Rubik Observasi Penelitian Penilaian Capaian Pembelajaran Konsep Matematika Anak Usia 4-5 Tahun	31
Tabel 3.4	Kategori Keberhasilan Peserta Didik	33
Tabel 4.1	Sarana Sekolah di TK Riski Beurawe	38
Tabel 4.2	Prasarana Sekolah di TK Riski Beurawe	38
Tabel 4.3	Data Keadaan Pendidik Tenaga Kependidikan	38
Tabel 4.4	Data Peserta Didik TK Riski Beurawe Kelas A	39
Tabel 4.5	Jadwal Penelitian	40
Tabel 4.6	Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas A	41
Tabel 4.7	Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas A	44
Tabel 4.8	Rekaputilasi Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas A ...	46
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 4.11	Hasil Uji Hipotesis	49

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi

Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4: Lembar Validasi Instrumen

Lampiran 5: Lembar Observasi Penilaian Anak

Lampiran 6: Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Anak

Lampiran 7: Output SPSS

Lampiran 8: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 9: Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 10: Riwayat Hidup Peneliti



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah dari Allah SWT yang mesti dijaga dan disayangi, anak sesuai kodrat mempunyai sebuah potensi yang besar sekali terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan yakni mencakup kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai 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". Masa usia dini ialah masa-masa *golden age* (masa emas), yang mana anak dapat secara mudah menerima hal yang dilihat, prinsip pembelajaran anak usia dini tidak jauh dengan ketiga unsur ini, yakni belajar, bermain dan bernyanyi.¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini dirancang dalam 3 Elemen stimulasi tersebut ialah: 1) Nilai agama dan budi pekerti, seperti potensi dasar-dasar agama dan akhlak manusia; 2) Jati diri seperti pengenalan jati diri anak indonesia yang sehat secara emosi dan sosial dan berpedomana Pancasila, juga mempunyai kemandirian fisik; 3) Dasar-dasar Literasi,

¹ Elis Kurnaniah, " *Pengenalan Matematika Di PAUD Dengan Menggunakan Metode Gerak Dan Lagu Pada Kelompok B (5-6 Tahun)*", Journal Of Psychological Research, Vol. 7 No. 2, hal 93-94

Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni diantaranya potensi pemahaman beragam informasi dan berkomunikasi juga berpartisipasi terhadap aktivitas pramembaca.

STEAM ialah akronim dari *Science Technology Engineering Art And Mathematics* Atau Sains Teknologi Rekayasa Seni Dan Matematika. STEAM mengintegrasikan kelima disiplin ilmu tersebut guna menjawab persoalan yang ditemui dunia.² Pembelajarannya yang dilaksanakan terhadap anak usia dini pada pengenalan konsep matematika perlu memperhatikan kurikulum yang ada bagi pendidikan anak usia dini. Matematika ialah termasuk jenis pengetahuan yang diperlukan manusia untuk melanjutkan kehidupan sehari-hari, seperti saat berbelanja sehingga diperlukan memilih dan menghitung jumlah benda yang hendak dibelanjakan dan harga yang perlu dibayarkan. Pada waktu pergi, diperlukan mengingat arah jalan tempat yang hendak dikunjungi, waktu tempuhnya, hingga pemilihan rute yang lebih singkat sampai ditujuan. Apabila kita berpikir mengenai matematika sehingga kita dapat membahas akan persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi atau data, memahami mengenai angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan.

Pengetahuan mengenai matematika sebenarnya telah dapat diperkenalkan terhadap anak sejak usia dini (usianya lahir-6 tahun). Bagi anak-anak berusia dibawah tiga tahun, konsep matematika ditemui setiap harinya lewat pengalaman bermain. Matematika terhadap anak usia dini ialah memperkenalkan konsep-konsep dasar matematika atau matematika permulaan. Adapun konsep matematika

² Ellysa Aditya Suryawati Dan Muhammad Akkas, “ *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi Dan Steam Untuk Satuan PAUD*”, (Jakarta : Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, 2021), hal 7.

yang bisa dikenalkan bagi anak yakni: Konsep bilangan, Operasi bilangan, Perbandingan, Pengelompokkan, Pola, dan geometri. Untuk memudahkan dalam pengenalan konsep matematika anak guru dapat menggunakan media yang dapat menunjang ketercapaian kegiatan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di TK Riski Beurawe, pada tanggal 27 November 2023, diketahui bahwa saat kegiatan pembelajaran anak didapati masih kurang mampu mengenal warna. Seperti, pada waktu aktivitas pembelajaran anak masih ragu-ragu dan tidak ingin menjalankan perintah gurunya, yakni anak tidak ingin menunjuk, menyatakan, dan mengklasifikasikan warna sampai masih perlu dibujuk dan didorong gurunya. Dalam kemampuannya menyebutkan warna anak masih belum dapat membedakan warna merah dan jingga, biru dan hijau, kuning dan jingga. Anak juga belum bisa dalam mengelompokkan objek/benda sesuai dengan warna yang sama, seperti pada saat kegiatan belajar mengajar anak belum bisa mengelompokkan warna merah dan merah, anak masih mengelompokkan warna merah dengan jingga. Kemampuan anak dalam menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna merupakan salah satu kemampuan terhadap memperkenalkan konsep matematika bagi anak usia dini yang harus diperkenalkan dalam kemampuan konsep-konsep dasar pramatematika anak.

Sementara berdasarkan Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Kurikulum Merdeka tentang Elemen Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, tingkatan pencapaian dasar-dasar matematika anak usia dini ialah anak kenal dan memakai konsep pramatematika saat pemecahan masalah didalam

kehidupannya sehari-hari, anak mampu membedakan, mengklasifikasikan objek atau benda dilingkungan sekitar menurut karakteristik (bentuk, ukuran, jarak dan sebagainya) sebuah bentuk refleksinya kesadaran ruang. Adapun permainan yang bisa diberikan terhadap anak akan memperkenalkan konsep matematika dalam mengelompokkan terhadap anak usia dini adalah *color sorting*. Permainan *color sorting* yaitu Permainan pengklasifikasian atau pengelompokan warna menurut warna yang sama. Permainan *color sorting* ialah termasuk permainan matematika yang bisa mengembangkan potensi berpikir kreatifnya anak. Peneliti menemukan permasalahan pengembangan aspek kognitif anak terhadap pengenalan konsep matematika anak. Anak didik yang kesulitan dalam membedakan dan mengelompokkan benda sesuai dengan karakteristik (warna, ukuran dan jarak dan sebagainya). Dari hal tersebut menandakan bahwa perkembangan terhadap pengenalan konsep matematika anak belum mencapai sesuai harapan. Maka dari observasi di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan”**. A N I R Y

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas sehingga rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas sehingga tujuannya dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menyumbangkan manfaat adapun secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitiannya ini ialah sebagai penambahan wawasannya keilmuan pendidikan anak usia dini, mengembangkan potensi terhadap pengenalan konsep matematika anak dan bisa memberikan wawasan baru terhadap pembaca dan khususnya penulis.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis bisa bermanfaat untuk:

a. Peneliti

Hasil penelitiannya ini bisa menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika pada anak usia dini.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan masukannya terhadap memberikan pengenalan warna dalam pembelajaran guna

meningkatkan kemampuan terhadap pengenalan konsep matematika anak.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini bisa memudahkan aktivitas pembelajaran bagi Guru di Sekolah terhadap pengenalan konsep matematika anak maka aktivitas bisa berjalan secara efektif dan memperoleh hasil yang maksimal. Selain itu, juga dipakai menjadi bahan masukan atau acuan guna membenahi pembelajaran disekolah yang bersangkutan maka dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi wawasan dan bahan kajian yang berhubungan untuk Peneliti berikutnya.

E. Kajian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu ditemukan beberapa hasil rujukan yang dapat dijadikan perbandingan untuk penelitian ini. Adapun beberapa penelitiannya sebagai berikut N I R Y

1. Penelitian oleh Wahyun Nabilatun Nabighoh dkk, (2022) yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif *Puzzle* Angka” Rumusan masalah pada penelitian adalah bagaimana peningkatan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui media interaktif *puzzle* angka. Metode yang dipakai yakni sampel akan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan bagi peneliti sebelumnya dan berkaitan pada media interaktif *puzzle* angka dan

kecerdasan logika matematika anak usia dini. Sampel dari penelitian ini pun difokuskan kepada anak usia dini. Kajian penelitian yang berhubungan dan terdahulu yang terkumpul melalui artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan adapun artikel ilmiah internasional, internasional bereputasi, dan nasional. Serta kajian tersebut disertai sumber data dari buku dan penelitian lain yang berhubungan. Pada proses menganalisis data penelitiannya memakai metode berpikir induktif. Kebaruan pada penelitian ini ialah memakai media interaktif dengan model *puzzle* angka. Penelitian yang memakai kajian pustaka dengan rambu penelitian kualitatif. Penerapannya media interaktif *puzzle* angka mampu mengembangkan keterampilan lainnya bagi anak, kontrol perasaan khawatir, memberikan perasaan senang. Pada penelitian ini menunjukkan bahwasanya kecerdasan logika matematika lewat media interaktif *puzzle* angka terbukti dengan efektif bisa meningkatkan dan diberlakukan pada pembelajaran anak usia dini.³ Persamaan penelitian ini dan penelitian yang hendak diteliti yaitu matematika pada anak. Perbedaan penelitian ini memakai media interaktif *puzzle* angka, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan *color sorting*.

2. Penelitian Winda Juniati dkk, (2020) dengan judul “Permainan *Sorting Color* Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang”, penelitian ini dilakukan

³ Wahyun Nabilatun Nabighoh dkk, “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif *Puzzle Angka*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia dini , Vol. 6 No.4 (27 February 2022), hal 3410

dikarenakan potensi pengelompokan matematika anak masih rendah sebab kurang kemampuan guru untuk menciptakan suasana belajar anak. Metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu penelitian studi literatur. Alat pengambilan data memakai pengumpulan literatur-literatur yang berhubungan pada objek pembahasan. Hasil dari penelitiannya, membuktikan bahwasanya besar pengaruh permainan *sorting color* terhadap peningkatan potensi klasifikasi pra matematika yang bisa menjadikan anak dapat mengklasifikasikan benda sesuai pada warna, bentuk, ukuran juga berat.⁴ Persamaannya penelitian ini dan penelitian yang hendak diamati yaitu sama-sama memakai permainan *color sorting*. Perbedaan diantaranya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Winda Juniati dkk tentang guna meningkatkan potensi klasifikasi pra-matematika pada anak sedangkan, penelitian yang akan diteliti yaitu tentang pengenalan konsep matematika anak usia dini.

3. Penelitian Siti Mutamimah dkk, (2022) dengan judul “Stimulasi Kemampuan Pra-Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengklasifikasikan Warna Dan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Sorting Color* Di TK Khadijah 150”. Penelitian ini ialah bertujuan sebagai mengidentifikasi mengenai pengimplementasian dan keefektivitasan permainan *sorting color* terhadap menstimulasi potensi pra-matematika anak akan pengelompokan warna dan bentuk geometri. Penelitian ini

⁴ Winda Juniati & Nur Hazizah, “ *Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang*”, Jurnal *Golden Age*, Vol.04 No.1, (1 Juni 2020), hal. 143.

memakai penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data memakai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data memakai model Miles and Huberman. Hasil penelitiannya membuktikan bahwasanya stimulasi kemampuan pra-matematika anak dalam mengelompokkan warna dan bentuk geometri lewat permainan *sorting color* dilaksanakan lewat tiga tahap antaranya, tahapan erencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Permainan *sorting color* bisa mengembangkan potensi pra-matematika anak terhadap pengelompokkan warna dan bentuk geometri, tersebut dilihat dari anak dapat membedakan benda menurut warna dan bentuknya, anak mampu mengenal warna, dan anak mampu mengenal bentuk geometri.⁵ Persamaan penelitiannya ini dan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama memakai permainan *color sorting*. Perbedaan diantaranya, penelitian ini Stimulasi Kemampuan Pra-Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengklasifikasikan Warna Dan Bentuk Geometri, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan terhadap pengenalan konsep matematika anak.

F. Defenisi Operasional

1. Permainan *Color Sorting*

Permainan *Color sorting* yakni instrumen permainan edukatif yang dibentuk dari triplek atau kardus dan bola warna warni, agar mempermudah anak memahami bermacam warna dan melatih motorik kasarnya anak, dengan cara anak memilah dan memilih bola warna dan

⁵ Siti Mutamimah dkk, “ *Stimulasi Kemampuan Pra-Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengklasifikasikan Warna Dan Bentuk Geometri Melalui Permainan Sorting Color Di Tk Khadijah 150*”, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.03 No. 02 (2022), hal. 48.

memasukkannya ke lubang sesuai dengan warna bolanya. *Color sorting* bertujuan untuk menstimulus beberapa aspek perkembangan anak diantaranya mengenalkan konsep warna kepada anak dan melatih kemampuan untuk mencocokkan warna.⁶

2. Konsep Matematika anak

Matematika ialah termasuk disiplin ilmu yang bermanfaat sekali dikehidupannya sehari-hari. Matematika ialah ilmu mengenai suatu hal yang mempunyai pola keteraturan dan urutan yang logis. Mendapati dan mengungkap keteraturan dan memberikan makna ialah inti sebuah mengerjakan matematika. Pemahaman konsep matematika harus diberikan sejak dini terhadap anak-anak supaya lebih terampil untuk menyelesaikan permasalahan dikehidupan sehari-hari. Tersebut disebabkan, matematika untuk anak usia dini ialah aktivitas yang mengajarkan mengenai konsep matematika, bahasa simbol dan melatih anak menyelesaikan permasalahan lewat kegiatan bermain dikehidupan sehari-hari.

Konsep matematika seperti operasi bilangan (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pola, bentuk geometri (seperti dua dimensi dan tiga dimensi), konsep pengukuran, dan konsep pengolahan data menjadi pendorong saat proses pengamatan

⁶ Astri Tirmidziani dkk, *APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*, (Jawa Barat : Edu Publisher, 2019), hal.8-9

dan bereksperimen pada saat melihat fakta-fakta sains.⁷ Adapun pengenalan konsep matematika yang akan dimaksud pada penelitian ini yaitu aktivitas yang memfokuskan tentang pengenalan konsep matematika pada konsep pengelompokkan. Konsep pengelompokkan, yakni melaksanakan proses pengelompokkan sesuai karakteristik tertentu, seperti bentuk, ukuran, warna, jumlah, dan lainnya.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban yang sifatnya sementara akan persoalan sebuah penelitian yang kebenarannya harus dibuktikan atau diuji memakai data-data empiris.⁸ Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Permainan *color sorting* pada anak kelas A berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan”.

⁷ Ellysa Aditya Suryawati dkk, “ *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD*”, (Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), hal. 8-9

⁸ Agung Edi Wibowo, “ *Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah* ”, (Cirebon : Insania, 2021), hal 72

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan *Color Sorting*

1. Permainan *Color Sorting*

Bermain ialah kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Banyaknya pakar PAUD yang menyatakan bahwasanya dunia anak ialah dunia bermain. Selain itu, bermain sebagai hak anak-anak. Dari bermain, anak-anak mengkaji sesuatu baru kapan perlu memakai keahliannya, juga memuaskan hal yang jadi kebutuhan. Dari bermain juga, fisik anak dapat terlatih, potensi kognitif dan interaksi bersama orang lain dapat pula berkembang.¹

Smith (dalam khadijah) menyebutkan jika transformasi simbolik yang hadir ialah hasil akan aktivitas bermain yang anak lakukan. Maka mempermudah anak dalam melahirkan pengetahuannya sendiri. Adapun khadijah mengatakan jika bermain ialah aktivitas yang membuat anak senang, dan berguna dalam pengembangan beragam kemampuan yang ada pada anak dengan keseluruhan.²

Spencer dalam khadijah menyatakan: *Permainan ialah kemungkinan penyaluran pada manusia agar mengeluarkan sisa-sisa energi. Sebab manusia lewat evolusi menggapai sebuah tingkatan yang tidak memerlukan sekali energi yang besar dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya, sehingga kelebihan energi perlu dikeluarkan lewat cara yang tepat, pada hal tersebut permainan ialah cara sebaik-baiknya.*³

¹ Andi Aslindah, “ *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif* ”, (Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center, 2018), hal 2

² Khadijah Dan Armanila, “ *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* ”, (Medan : Perdana Publishing, 2017), hal, 7

³ Khadijah, “ pendidikan prasekolah ”, (medan :perdana publishing , 2017), hal. 91

Permainan ialah suatu hal yang dipakai dalam bermain (suatu mainan), suatu barang, atau suatu hal yang pada umumnya dipakai dalam hiburan atau kesenangan, dan terkadang dipakai menjadi alat pendidikan. Kegiatan permainan merupakan aktivitas yang dikerjakan dengan memakai atau tidak adanya alat yang bisa menunjang memberikan informasi, memberikan kesenangan ataupun bisa mengembangkan imajinasinya anak.⁴

Color sorting game yaitu alat permainan edukatif (APE) yang dibuat dari triplek atau kardus dan bola warna warni, dan melatih motorik kasar anak, dengan cara anak memilah dan memilih bola warna dan memasukkannya sesuai dengan ke lubang sesuai dengan warna bolanya. *Color sorting game* merupakan permainan yang bertujuan untuk menstimulus beberapa aspek perkembangan anak, seperti :

- a. Melatih motorik kasar anak, berupa kemampuan menggenggam dan memasukkan bola.
- b. Mengenalkan konsep warna kepada anak
- c. Melatih kemampuan untuk mencocokkan warna.

2. Tahapan Permainan *Color Sorting*

Adapun tahapan permainan *color sorting* sebagai berikut :

- a. Mengenalkan terlebih dahulu macam-macam warna yang ada pada pola, dan papan
 - a. Mengenalkan warna yang ada di papan

⁴ Ztella Rumawatine, “ *Buku Ajar Konsep Dasar PJOK* ”, (Sumedang : CV. Mega Press Nusantara, 2022), hal,78

- b. Memberitahu cara memainkan bola
- c. Anak diberitahu misalnya warna biru harus dimasukkan ke lubang berwarna biru.⁵

3. Manfaat permainan *color Sorting*

Mengelompokkan warna membuat anak mengerti tentang benda-benda yang mempunyai kesamaan, kemiripan, dan perbedaan, maka ke depannya bisa menjadikan anak mampu memisahkan benda menurut warna, bentuk, ukuran, bahkan bobotnya. Adapun berikut ini beberapa manfaat lain dari bermain *color sorting*, selain mengenal warna, tentunya:

- a. Meningkatkan kemampuan klasifikasi pra-matematika anak
- b. Melatih memori dan mengembangkan persepsi visual
- c. Membuat anak mampu berpikir kreatif
- d. Membuat anak mengupayakan agar pemecahan masalah dibuat sesuai pengalaman.⁶

Semua itu adalah hal-hal yang menunjang kemampuan matematika dan bisa membantu mengembangkan kognitif anak yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

4. Pengaruh Penerapan Permainan *Color Sorting* Terhadap Aspek

Pengenalan konsep matematika Anak

Pembelajaran untuk anak usia dini ialah menjadi dasar pembentukan perilakunya, penanaman nilai moral dan akhlak yang mulia, pengembangan

⁵ Ibid.

⁶ Siti Mutamimah dkk, “ Stimulasi Kemampuan Pra-Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengklasifikasikan Warna Dan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Sorting Color* Di Tk *Khadijah 150*”, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.03 No. 02 (2022), hal. 50-51.

intelektualitas yang besar, pengembangan fisik motorik. Pembelajaran untuk anak usia dini tepat sekali apabila dikemas dengan berbentuk permainan. Seluruh pembelajaran dikemas lewat alat-alat permainan dan konsep bermain. Kita tahu bahwasanya dunia anak yaitu dunia bermain, anak melalui permainan-permainan. Maka begitu, anak secara mudah bisa memperoleh pengetahuan lewat bermain dan anak tidak merasa tengah belajar, mereka tidak tertekan dan terbebankan.⁷

Ada enam aspek yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, antaranya yaitu kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Adapun aspek yang sangat besar dikembangkan yaitu aspek kognitif, tersebut disebabkan lewat perkembangan potensi kognitifnya anak dapat mampu mengeksplorasikan dengan dunia sekitarnya lewat panca indra. Upaya yang bisa dikerjakan dalam pengembangan potensi kognitif anak usia dini khususnya dalam muatan matematika yaitu dengan menyajikan bermacam media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dalam karakteristik anak. Media pembelajaran ialah teknologi pembawa pesan yang bisa digunakan dalam kebutuhan pembelajaran maka bisa mencapai Tujuan Pembelajaran secara lebih baik. Aktivitas pembelajarannya anak usia dini condong berjalan pada situasi yang keseluruhan dan berhubungan pada kehidupannya sehari-hari maka membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dalam karakteristik dan kebutuhannya anak.⁸ *Color sorting* ialah instrumen permainan edukatif yang bisa mengembangkan aspek kognitif anak.

⁷ Dr. Dadan Suryana, M.Pd. “*Pendidikana Anak Usia Dini Teori Dan Praktif Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2021), Hal. 42-44

⁸ Suzana, dkk, “*Bermain Kognitif Matematika Anak Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Pada Masa Pandemi Covid-19*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undhika, Vol 9 No.2 (2021), hal 159

Sehingga bisa dikatakan bahwasanya, diharapkan adanya pengaruh dalam penerapan permainan *color sorting* terhadap aspek perkembangan kognitif anak. Penerapan permainan media *color sorting* dalam pemecahan permasalahan kognitif terutama pada pengenalan konsep matematika anak usia dini.

B. Konsep Matematika Anak Usia Dini

1. Konsep Matematika

Konsep merupakan gagasan abstrak yang biasa dipakai dalam mengelompokkan atau mengkategorikan sekumpulan objek, apakah sebuah objek ialah contoh konsepnya atau bukan konsep.⁹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia konsep ialah gagasan atau ide yang didasarkan dengan fenomena yang riil.¹⁰ Konsep bisa dinilai dianggap menjadi sebuah abstraksi yang dibentuk dari generalisasi akan hal-hal khusus; seperti, bobot menyatakan banyaknya pengamatan mengenai sesuatu yang kurang lebih "berat" atau "ringan". Konsep juga bisa dianggap sebuah istilah dan defenisi.¹¹ Maka konsep ialah ide yang dipakai atau berpeluang bagi seseorang guna mengelompokkan/menggolongkan suatu hal/sekumpulan objek.

Kata matematika berasal dari kata Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Asal katanya *mathema* yang artinya pengetahuan atau ilmu, (*knowledge science*). Kata *mathematike* mempunyai kesamaan dengan kata lain

⁹ Hasan Sastra Negara, “ *Pembelajaran Matematika SD/MI* ”, (Bandar Lampung : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN RIL, 2019) Hal 3

¹⁰ Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, “ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring* ”, (Jakarta : Balai Pustaka, 2021).

¹¹ Zulkarnain Lubis dkk, “ *Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial* ”, (Yogyakarta : ANDI (Anggota IKAPI), 2019), Hal 22.

tersebut *matheia* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berpikir.¹² Matematika merupakan termasuk cabang ilmu yang mengkaji besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Pada dasarnya, matematika sangat berkaitan di kehidupan sehari-hari.¹³ Matematika adalah ilmu yang sangat penting sebab mengandung konsep-konsep yang logis dan realistis yang dapat membantu mengembangkan pola pikir manusia dalam bidang lain, seperti teknologi dan ilmu pengetahuan. Matematika secara tidak langsung melatih sikap sabar, tekun, pantang menyerah, dan ulet.¹⁴

Maka dapat disimpulkan konsep matematika ialah semua hal yang berbentuk definisi-definisi, ciri khusus, hakikatnya dan isi dari materi matematika.

2. Pengenalan Konsep Matematika AUD

Menurut Ajeng dan Ayunda (2020), Matematika pada hakikatnya ialah proses berpikir yang memfokuskan penalaran sebab pikirannya manusia. Tujuan pembelajaran matematika yaitu membangun konsep matematika dengan potensi yang terbentuk atas pengalaman yang terjadi.¹⁵ Menurut Siti Ruqoyyah dkk (2020), tujuan pembelajaran matematika diantaranya yaitu memahami konsep. Tingkatan pemahaman semua orang berbeda-beda. Pemahaman sering digambarkan sebuah kesanggupannya dalam menyerap makna dari sebuah

¹² Isrok'atun, dkk., “ *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation- Based Learning* ”, (Sumedang : UPI Sumedang Perss, 2020) Hal 1

¹³ Jhoni Warmansyah, “ *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* ”, (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2023), hal, 85.

¹⁴ Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019 (Kelas DPPM A), “ *Generasi Hebat Generasi Matematika* ”, (Jawa Tengah : PT Nasya Expanding Management, 2020), Hal, 29.

¹⁵ Ajeng Riski Safira & Ayunda Sayyidatul Ifadah “ *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini* ”, (Jawa Timur : Caremedia Communication, 2020), Hal, 5

konsep. Pemahaman ialah suatu kesanggupannya mengutarakan sebuah gambaran dengan memakai bahasa sendiri.¹⁶

Potensi suatu individu dalam memahami hal yang diajarkan, mengartikan ke dalam bahasa sendiri, dan mengelompokkan (mengklasifikasi) sebuah objek menurut materi yang sudah mereka pelajari terdahulu dikenal sebagai pemahaman konsep. Mengetahui, menerapkan, dan menggunakan konsep, prosedur, prinsip, dan ide matematika secara tepat adalah beberapa indikator umum pemahaman konsep matematika dalam taksonomi Bloom.¹⁷ Maka pemahaman konsep matematika ialah kemampuannya orang dalam memproses atau memahami sebuah objek/kejadian menggunakan konsep matematika dikehidupan sehari-hari.

Redi dalam bukunya yang berjudul "*Math Untuk Anak Usia Dini* ", menjelaskan terdapat beberapa konsep matematika yang bisa dikenalkan kepada anak usia dini diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengenal Konsep Angka: Pengenalan konsep angka pada anak dapat dimulai sejak usia 0-6 tahun. Konsep angka terdiri dari dua angka kardinal yang menjelaskan tentang "berapa banyak" dan angka ordinal menjelaskan tentang nomor urutan yang diawali dengan angka 1,2,3,4,5,6,... dan seterusnya.
- b. Mengenal Pola dan Hubungan: Pola ialah susunan benda yang berisikan warna, bentuk, jumlah, atau peristiwa. Misalnya, susunan pola menurut

¹⁶ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni Dan Linda, "*Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel* ", (Purwakarta : CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), Hal 2

¹⁷ Baiduri Dkk, "*Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal* ", (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2021), Hal, 6

ukurannya, seperti besar-kecil, susunan pola berwarna merah-hijau, atau susunan pola dari fenomena, seperti saya bangun tidur, mandi, dan lain-lain. Akan tetapi, kita dapat membangun ide hubungan melalui berbagai aktivitas yang tentang berbagai hubungan sebab-akibat, atau hubungan antara antara suatu benda dan fungsinya, atau mengajarkan anak-anak untuk mengurutkan dan menghubungkan aktivitas sehari-hari mereka.

- c. Mengenal Konsep Geometri dan Ruang. Mengenalkan berbagai wujud geometri seperti segitiga, segi empat, persegi, dan lingkaran adapun cara kita dalam menunjang anak-anak kita mempelajari matematika sejak dini. Mengenal figur ayah dan ibu, misalnya, dengan bentuk persegi atau bola yang identik dengan bentuk lingkaran, dan sebagainya. Selain itu, anak-anak dapat mengkaji konsep ruang, seperti bagaimana mereka menandai posisi mereka sekarang : di atas, di bawah, disamping, di dalam, di luar, di depan, dan di belakang.
- d. Mengenal Konsep Memilih dan Mengelompokkan. Memahami konsep pemilihan dan kelompokkan. Kemampuan indrawi seperti menyentuh, merasa, mendengar, melihat, dan menghirup akan sangat mendukung anak-anak dalam pengenalan konsep ini. Akhirnya, mereka akan mampu dengan mudah melakukan pengelompokan, melihat persamaan, dan menemukan perbedaan. Anak-anak dapat meningkatkan keterampilan warna, ukuran, jenis, dan fungsi beserta berbagai bentuk main. Lambat laun anak-anak mulai melakukan kegiatan pengumpulan, kemudian membuat pengaturan bahkan memberikan sebuah label

kepemilikan. Untuk membantunya, kita dapat melakukan berbagai bentuk kegiatan seperti membuat grafik mainan kesukaannya, kegiatan pengumpulan daun-daun yang berguguran yang kemudian mereka kelompokkan dan membuat hasil laporan seperti tabel gambar. Masih banyak kegiatan-kegiatan menarik lainnya mengenai konsep yang satu ini yang dapat ditemukan pada berbagai ragam permainan matematika anak usia dini.¹⁸

Ellysa dkk, menjelaskan bahwa ada beberapa konsep matematika yang bisa diberikan di jenjang PAUD diantaranya yaitu:

- a. Konsep bilangan, yakni konsep mengenal simbol bilangan dan memahami maknanya bilangan, seperti menghitung jumlah benda, menyatakan angka 1-10, pengurutan angka, hingga bisa memakai angka tersebut guna memberitahukan informasi.
- b. Operasi bilangan, yakni memakai operasi bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan dalam menghitung benda-benda konkret.
- c. Perbandingan, yakni melaksanakan perbandingan sama, lebih dari atau kurang dari yang berhubungan pada ukuran atau kuantitas seperti lebih panjang, lebih sedikit, sama besar, atau sama banyak.
- d. Pengelompokan, yakni membuat proses pengelompokan berdasarkan karakteristik tertentu, seperti bentuk, ukuran, warna, jumlah dan lainnya.
- e. Pola, memahami konsep pola seperti urutan bilangan, gambar, objek, gerakan, cerita, atau suara yang mempunyai proses berulang.

¹⁸ Redi Awal Maulana, “*Math Untuk Anak Usia Dini*”, (Jawa Barat : IGI PD. Sumedang, 2019), hal 46-53.

- f. Geometri, memahami bentuk 2 dan 3 dimensi juga hubungannya pada hubungan spasial, seperti memahami posisi objek pada suatu ruang.¹⁹

Dari beberapa penjelasan di atas sehingga bisa dinyatakan bahwasanya, terdapat beberapa pengenalan konsep matematika yang mesti diberikan pada anak usia dini. Seperti : konsep bilangan/angka, operasi bilangan, pola dan hubungan, perbandingan, geometri dan ruang, dan konsep memilih dan menggolongkan.

3. Konsep Matematika Permulaan

a. Bilangan

Adapun konsep matematika yang sangat penting anak pelajari yaitu pengembangan kepekaan bilangan. Saat kepekaannya pada bilangan anak-anak berkembang, mereka jadi makin tertarik dengan perhitungan.

b. Aljabar

Pengenalan aljabar diawali oleh memilah, menggolong, membandingkan, dan menyusun benda-benda berdasarkan bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lainnya, mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola dapat menyumbangkan terhadap pemahaman anak-anak sebuah penggolongan.

c. Geometri

Membangun konsep geometri bagi anak diawali dari mengetahui bentuk-bentuk, mengamati bangunan dan membedakan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga.

¹⁹ Ellysa Aditya Suryawati Dan Muhammad Akkas, “ *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi Dan Steam Untuk Satuan PAUD*”, (Jakarta : Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, 2021), hal 8-9.

d. Pengukuran

Saat anak memiliki peluang dalam pengalaman-pengalaman langsung terhadap pengukuran, penimbangan, dan membandingkan ukuran benda-benda, anak belajar konsep pengukuran.

e. Analisis data

Percobaan memakai pengukuran, pengelompokan dan penyortiran ialah dasarnya sebagai memahami probabilitas dan analisis data. Yang berarti menyatakan pertanyaan, mengumpulkan informasi mengenai diri dan lingkungannya, dan mengutarakan informasi tersebut secara hidup.²⁰

4. Keterampilan Dasar Berpikir Matematis Pada AUD

Pengenalan konsep matematika harus dikenal sejak dini bagi anak dalam berfikir matematis pada anak. konsep matematika anak bisa dipakai dalam mengidentifikasi kemampuannya menganalisa dan menyelesaikan permasalahan anak mengenai konsep matematis yang tidak dapat ditinggalkan dikegiatan sehari-harinya.²¹

a. Mencocokkan (*Matching*) R A N I R Y

Matching atau mencocokkan ialah konsep sebuah korespondensi satu-satu. Korespondensi satu-satu adalah pemahaman dalam kesadaran bahwa segala bilangan dalam hitungan berurutan mengarah kepada satu objek. Potensi untuk melaksanakan korespondensi satu-satu artinya anak memahami persamaan dari sebuah objek. Aktivitas mencocokkan dengan

²⁰ Fatrima Santri Syafri, “ Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini ”, *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No. 2 (2018), Hal, 120-121.

²¹ Feri faila sufa dkk, *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No.3 (2023), Hal, 3820

melaksanakan korespondensi satu-satu ialah dasarnya bagi anak membentuk hubungan pemahaman bilangan. Korespondensi satu-satu ialah suatu metode anak usia prasekolah dari menerima pemahaman bilangan dan mencocokkannya sebuah butir terhadap butir lain.

b. Mengklasifikasi/Mengelompokkan

Klasifikasi adalah pengelompokan objek menurut karakteristik. Terhadap kemampuan klasifikasi juga ialah pemahaman akan persamaan atau perbedaannya suatu objek, dengan tambahan kemampuannya bahwa pada mengklasifikasikan, anak mengumpulkan sebuah objek yang sama menurut karakteristik dan mengumpulkan kedalam sebuah kelompok. Ekspektasi dari klasifikasi yakni fokus pada potensi anak dalam pemisahan, pengelompokan, dan pengurutan objek menurut ukuran, bilangan, dan property lain. Dalam kemampuannya mengklasifikasi tersebut, anak bisa menggolongkan objek menurut karakteristik tertentu seperti ukuran, bilangan atau lainnya.

c. Mengurutkan

Seriasi berhubungan pada beberapa objek dan potensi dalam menempatkan pada urutan menurut logika. Seriasi yakni pengambilan butir dan urutannya menurut berat, jumlah, ukuran, atau lainnya yang berkaitan pada karakteristik dan diurutkan dimulai dengan paling kecil ke

paling besar atau sebaliknya. Seriasi bisa dikerjakan secara penyusunan benda dimulai paling kecil sampai paling besar (kecil, sedang, rendah).²²

5. Implementasi pembelajaran matematika pada AUD

Pembelajaran ialah proses yang fungsinya untuk membimbing para peserta didik dikehidupannya, yaitu membimbing dan mengembangkan diri sesuai dalam tugas perkembangan yang mesti dilewati. Pada dasarnya pembelajaran ialah aktivitas yang terencana yang merancang suatu individu supaya mampu belajar secara optimal supaya dapat mencapai target dari pembelajaran itu. Karena itu definisi dari pembelajaran itu bernuara dalam dua aktivitas kelompok yakni:

- a. Pada tindakan perubahan perilaku lewat aktivitas belajar.
- b. Bertindak menyampaikan ilmu pengetahuan lewat aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran ialah usaha guru agar mendorong murid meakukan aktivitas belajarnya yang mana pembelajaran ini dapat mencapai tujuannya maka perlu adanya strategi didalam pembelajaran. Tujuan strategi pembelajaran ialah lahirnya efektivitas dan efisiensi aktivitas belajar yang dikerjakan murid. Strategi tersebut merupakan rencana tindakan- (rangkaiian kegiatan) dengan semangat untuk memajuka kualitas dan kuantitas peserta didik melalui pengendalian dan penyelenggaraan mutu pelaksanaan pendidikan.²³

²² Dra. Syafdaningsih, M.Pd dkk, “ *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini* ”, (Jawa Barat : Edu Publisher, 2020), hal 24-28.

²³ Dr. Hasruddin Dute, S.Pd.I., M.Pd.I., “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Masyarakat Pluralistik*” (Jakarta: Plublica Indonesia Utama, 2021), Hal. 230-232

6. Pentingnya pengenalan matematika pada AUD

Mengenalkan matematika agar tidak memberikan rasa takut dan bosan dapat dilakukan dengan bermain. Permainan matematika bagi anak dapat memberikan dampak antara lain:

- a. Bermain sambil belajar dapat membangun konsep matematika yang tepat, menarik dan menyenangkan.
- b. Meminimalisir ketakutan akan matematika dari awal.
- c. Mendorong anak belajar matematika secara alami lewat aktivitas bermain.

Adapun beberapa manfaat dalam mengenalkan konsep matematika sejak dini dapat memberikan kesiapan anak dalam menghadapi pendidikan matematika selanjutnya, sehingga dapat menghindarkan anak dari ketakutan pada belajar matematika. Memperkenalkan konsep matematika terhadap anak usia dini bisa memberikan literasi yang bermanfaat pada kebutuhan perkembangan anak.²⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pentingnya pengenalan matematika pada anak usia dini dapat memberikan rasa percaya diri, memberikan kesiapan anak dalam tahap pendidikan selanjutnya dan mengembangkan konsep matematika anak.

²⁴ Feri Faila Sufa, “*Konsep Matematika Anak Usia Dini*”, (Surakarta: Unisri Press, 2022), Hal 9-10

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian *pre experimental*. Desain dalam penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelas sampel yakni kelas eksperimen. Dalam rancangan ini, kelas eksperimental diberikan *pretest* sebelum dilaksanakan perlakuan. Sesudah pemberian perlakuan dilakukannya pengukuran lagi atau dinamakan *posttest*. *Design* ini bisa membandingkan dua data sebelum dan sesudah perlakuan.¹ Rancangan penelitian dengan memakai model *the one group pretest-posttest design* bisa diperhatikan dalam gambar di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	X ₁	O ₁	X ₂

Keterangan :

X₁ = Merupakan hasil dari *pretest* terkait pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan

O₁ = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan permainan *color sorting* pada anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan

¹ Dr. H Fajri Ismail, M.Pd., "Statistika untuk penelitian dan ilmu-ilmu sosial", (Jakarta : kencana, 2018), hal 52-54.

X_2 = Merupakan hasil dari *posttest* setelah menggunakan permainan *color sorting* pada anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Riski Beurawe, yang beralamat Jl. Syekh H. Muda Waly Al-Khalidi, Desa Kuta Iboh, Kec. Labuhanhaji Barat, Kab. Aceh Selatan tahun 2023. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 15 januari s/d 19 januari 2024. Penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di TK Riski Beurawe Aceh Selatan dikarenakan didapati anak masih kurang mampu dalam kemampuan mengenal, menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna itu merupakan konsep pengenalan matematika pada anak. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “ Pengaruh permainan *color sorting* terhadap pengenalan matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan”.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah sekelompok orang atau lembaga, fenomena, atau subjek studi lainnya yang hendak dideskripsikan atau yang hendak digeneralisasikan. Populasi merupakan semua komponen yang dinilai mempunyai satu bahkan lebih ciri yang serupa yang digolongkan dalam satu kelompok. Karakteristik kelompok yang peneliti tentukan, dilihat dari fokus penelitian.²Populasi juga ialah sekelompok individu yang hendak diamati atau diteliti guna dijadikan objek

² I Ketut Swarjana, “ *Populasi-Sampel Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian* ”, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2022), hal, 4-5.

penelitian. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh anak kelas A di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah beberapa dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki pada populasi tersebut. sampel atau disebut juga dengan bagian kecil dari anggota populasi yang diambil berdasarkan prosedur tertentu maka mewakili populasi.³ Tujuannya pada penelitian guna mengambil sampel dan mendapatkan data atau keterangan akan objek yang diamati secara menelaah dari populasi. Adapun yang dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu kelas kelompok A di TK Riski Beurawe yang berjumlah 14 orang murid. Teknik pengambilan sampel yang dipakai yaitu *total sampling*. Alasannya memilih teknik *total sampling* sebab jumlahnya populasi yang kurang dari 100. Menurut Masturoh dan Anggita metode *total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang mana jumlah sampelnya sama seperti populasi.⁴ Maka sampelnya yang dipakai ialah seluruh anak dengan banyaknya 14 orang anak.

D. Teknik Pengumpulan Data RANIRY

1. Pengamatan (Observasi)

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan data secara sistematis atau merupakan suatu proses biologis dan psikologis, pengamatan tidak terbatas, dalam hal ini panca indra yang tersebut semuanya diperlukan dalam menangkap gejala yang diamati. Apa yang ditangkap tadi dicatat dan selanjutnya dianalisis,

³ Ardad dan Indra Jaya, “*Biostatistik Dalam Penelitian Kesehatan*”, (Jakarta : Kencana , 2021), hal, 32.

⁴ Masturoh dan Anggita, “ *Metode Penelitian Kesehatan* ”, (Jakarta : Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia, 2018), hal 12.

pencatatan dilakukan di tempat berlangsungnya peristiwa⁵ Metode yang menjadi alat utamanya dipakai menjadi bahan pengamatan. Sehingga observasi teknik pengumpulan data yang dimulai dari caranya menelaah langsung di lapangan. Observasi dilaksanakan memakai pedoman observasi pada pengenalan konsep matematika anak dengan melakukan kegiatan permainan *color sorting* menggunakan alat permainan edukatif dan daftar *checklist* untuk menilai perkembangan kognitif anak.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah sebuah metode pengumpulan data dengan meninjau dan menganalisis dokumen yang dihasilkan dari subjek data atau orang lainnya untuk kepentingan penelitian, adapun berupa dokumen tertulis, media gambar, buku, majalah dan lainnya.⁶ Penelitian ini memakai dokumentasi berbentuk gambar anak sedang melakukan aktivitas permainan *color sorting* menggunakan alat permainan edukatif.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah instrumen yang dipakai peneliti dalam memperoleh, mengukur, dan menganalisis data sebuah subjek atau sampel akan topik atau permasalahan yang diamati.⁷ Alat pengumpulan data ialah alat bantu yang dipilih dan dipakai oleh peneliti atas aktivitas pengumpulan data

⁵ I Ketut Tanu, “*Menggali Kearifan Di Gedong Arca: Fungsi Dan Manfaat Museum Gedong Arca Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dan Agama Hindu*”, (Bali : Nilacakra, 2021), hal, 28.

⁶ Syaiful Anam dkk, “*Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D*”, (Sumatera Barat : PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), hal. 193-194.

⁷ Dr. Heru Kurniawan, M,Pd, “*Pengantar Praktis Penyusunan Intrumen Penelitian*”,(Yogyakarta : Deepublish, 2021), hal. 1.

agar kegiatannya jadi sistematis dan disederhanakan baginya.⁸ Dari penelitian yang hendak dilaksanakan, sehingga alat pengumpulan yang dilakukan yakni berbentuk lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian yang digunakan berbentuk *checklist*.

1. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Anak

Lembar observasi kegiatan pendidik pada pembelajaran dipakai guna mengidentifikasi kegiatan yang dilaksanakan bagi guru saat proses pembelajaran berjalan. Lembar observasi yang dipakai ditandai dengan *check-list* dalam kelompok yang diteliti sesuai pada amatan yang dilaksanakan observer. Dalam penelitian ini peneliti selaku guru kelas yang menjalankan aktivitas proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Capaian Pembelajaran Konsep Matematika Anak

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Tujuan kegiatan
Literasi dan STEAM	Konsep matematika	<p>(1) Anak mengklasifikasi/mengelompokkan benda menurut bentuk dan warna.</p> <p>(2) Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak.</p> <p>(3) Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar.</p> <p>(4) Anak memahami dan</p>

⁸ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 76.

		melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalahnya di kehidupan sehari-hari.
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi Dan STEAM Tahun 2022.⁹

Berikut ini lembar observasi kemampuan konsep matematika anak yang akan dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

Tabel 3.3 Lembar Rubik Observasi Penelitian Penilaian Capaian Pembelajaran Konsep Matematika Anak Usia 4-5 Tahun

No	Indikator	Sub indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1	Mengembangkan matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak : Mengelompokkan dan	Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar Anak mengenal				

⁹ Ibid, hal, 9

		mengetahui warna	dan membedakan warna sekitar anak.			
			Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna			
			Anak mampu memahami dan melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan			

		masalahnya a dikehidup an sehari- hari.				
--	--	-----------------------------------------------------	--	--	--	--

Sumber : *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, 2022*¹⁰

Dari tabel 3.2 di atas, indikator capaian pembelajaran konsep matematika anak yaitu dengan 4 alat ukur kemampuan anak, seperti (BM) Belum Muncul, (MSK) Muncul Sebagian Kecil, (SMDBK) Sudah Muncul Disebagian Kecil, dan (MPKK) Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan.

Lembar observasi memakai *checklist* yang diperuntukkan bagi anak. Pengukurannya pada subjek penelitian dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategori Keberhasilan Peserta Didik

Pencapaian	Skor	Persentase (%)
Belum Muncul (Perlu bimbingan)	1	0-40
Muncul Sebagian Kecil (Cukup)	2	41-65
Sudah Muncul Disebagian Kecil (Baik)	3	66-85
Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (Sangat baik)	4	86-100

Sumber : *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2022* : 42

¹⁰ Badan, Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republic Indonesia, Tahun 2022, *Tentang Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, Hal 25.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dipakai peneliti pada penelitian ini agar menemukan sesuatu yang berhubungan pada kognitif dan mendokumentasikan hasil karya anaknya pada aktivitas permainan *color sorting* memakai alat permainan yang telah ditentukan dengan cara anak menyusun warna sesuai yang ditentukan. Lalu melaksanakan dokumentasi lain supaya bisa mendorong data pada penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini memakai analisis regresi yakni akan ketergantungannya satu variabel dependen (terikat) terhadap satu atau lebih variabel independen (bebas), yang bertujuan memprediksi nilai rerata variabel yang berhubungan menurut nilai variabel bebas yang diidentifikasi. Sehingga analisis agar memperoleh nilai yang baik harus dilakukannya suatu pengujian data yang dipakai.¹¹

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna mengidentifikasi apakah data berdistribusi normal atau tidak. Bilamana datanya tersebut berdistribusi dengan normal, data itu layak digunakan. Uji normalitas pada penelitian ini dilaksanakan dengan memakai uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 27. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas yakni:

H_a : data asalnya dari populasi yang berdistribusi normal.

H_o : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Aditiya Media, 2021), hal. 269.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis menurut p-value atau significance (sig) ialah seperti berikut:

- a. Apabila sig < 0,05 jadi H_0 diterima atau data tidak berdistribusi normal.
- b. Apabila sig > 0,05 jadi H_a diterima atau data berdistribusi normal.¹²

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya varians populasi apakah sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas yang dibantu dengan program SPSS versi 27. Uji homogenitas yakni uji tentang sama tidaknya variansi dua distribusi data atau lebih. Uji homogenitas dilaksanakan sebagai mengidentifikasi apakah data pada variabel X dan Y sifatnya homogen atau tidak. Uji yang biasanya dilaksanakan sebagai prasyarat analisis data/ analisis statistic memakai teknik Uji Independent T-Test.¹³

Adapun pengambilan kesimpulan pada uji homogenitas ini adalah sebagai berikut :

- a. Bilamana nilai signifikan atau signifikan *Based on Mean* lebih kecil dari 0,5, sehingga varian dari kedua kelompok datanya yakni tidak sama (tidak homogen).
- b. Bilamana nilai signifikan terhadap *Based on Mean* melebihi 0,5, sehingga varian dari kedua kelompok datanya yakni sama (homogen).¹⁴

¹² Lilis Suryani, “Peningkatan Komitmen Profesi Melalui Iklim Organisasi Kepribadian Dan Kepuasan Kerja Dosen”, (Surabaya : Cipta Media Nusantara (CMN), 2022), Hal 39.

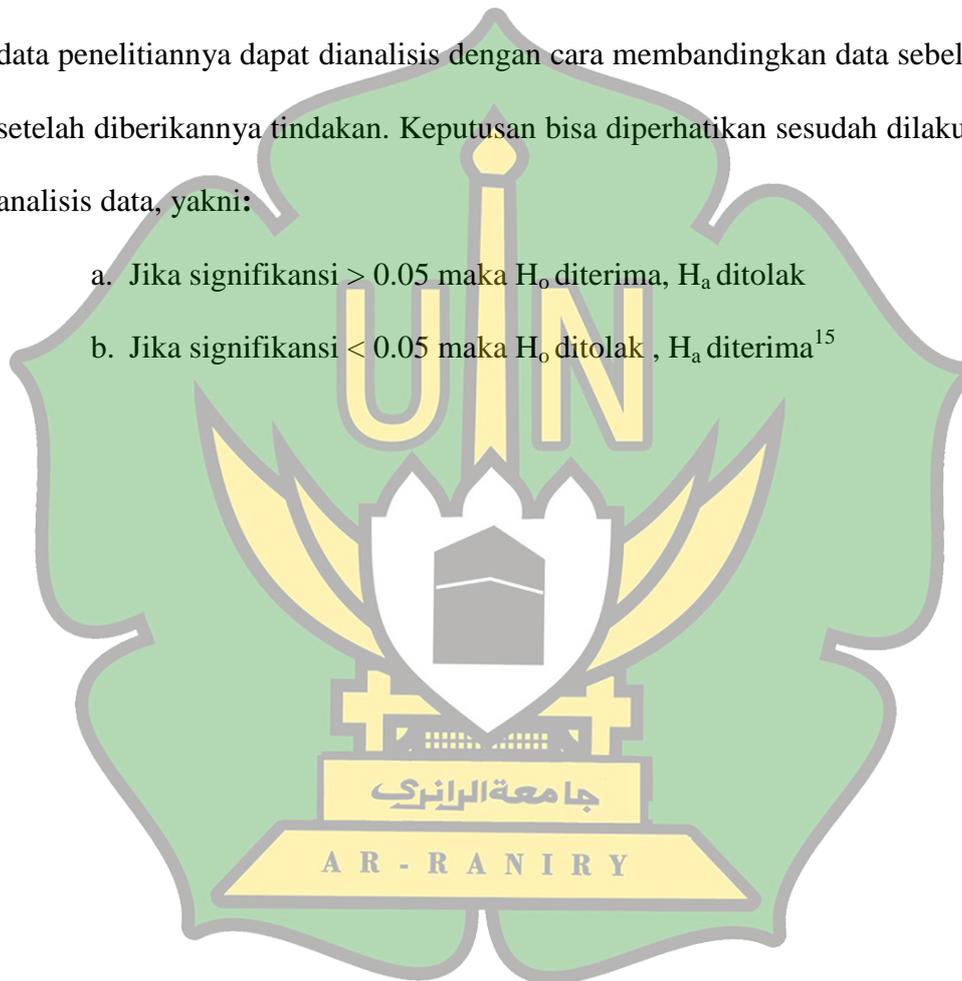
¹³ Fajar susilowati, “Pengujian Statistik Dengan SPSS”, (Jawa Tengah : Pustaka Rumah C1nta, 2022), hal 48.

¹⁴ Muslimah Ruza, Dkk, “ Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh ”, Vol 4 No. 1 (2023), Hal 62.

3. Uji Hipotesis

Sesudah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas, bila datanya berdistribusi normal jadi dilaksanakan uji independent sampel T- test, dan taraf signifikansinya 5% atau 0,05. Uji-t dipakai dalam pengujian hipotesis, yang mana data penelitiannya dapat dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan setelah diberikannya tindakan. Keputusan bisa diperhatikan sesudah dilakukannya analisis data, yakni:

- a. Jika signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima, H_a ditolak
- b. Jika signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak, H_a diterima¹⁵



¹⁵ Mariatul Qibtiyah, “*Statistika Pendidikan*”, (Surabaya: Hak Cipta), hal. 72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Riski Beurawe yang bertempat di Jl. Tgk. Syech H. M. Waly Al-Khalidy, Desa Kuta Iboh, Kec. Labuhanhaji Barat, Kab. Aceh Selatan. Kondisi fisiknya TK Riski Beurawe termasuk kondisi yang kategori sekolahnya yang baik sebab bangunannya yang relatif luas dan kuat juga berhubungan secara baik diantara sekolah dengan masyarakat. Tk Riski Beurawe luas tanahnya $900 M^2$ yang terdapat 4 ruangan. Guna belajar ada 2 ruang kelas, satu ruangnya guru dan kepala sekolah, dan satu kamar mandi, juga mempunyai halaman sekolah yang termasuk luas.

TK Riski Beurawe letaknya di lingkungan yang baik sekali dan strategis, yakni dekat dengan jalan desa dan ada dalam lingkungan penduduk. TK Bina Baru mempunyai pekarangan yang cukup luas maka tidak terganggu oleh suara kendaraan. Bangunan yang mengitari sekolah antaranya ada rumah penduduk, yang berdampingan dengan bangunan sekolah. Lokasi sekolah sangat sesuai bagi proses pembelajaran sebab sekolahnya mudah dijangkau juga sekolah berdekatan rumah penduduk. Beragam fasilitas yang diberikan bisa menunjang aktivitas bermainnya juga ruang bermain yang aman untuk anak, sebab sekolah pula dikelilingi oleh pagar, maka anak-anak aman pada waktu bermain dalam lingkungan sekolahnya.

TK Riski Beurawe berdiri pada tahun 2019, didirikan oleh bapak Alm. Zulkarnani dan kepala komite Bapak Tarmizi T. Seiring dengan waktu TK Riski

Beurawe telah mulai berkembang dengan kerja sama kepala sekolah, guru, orang tua dan masyarakat.

Sekolah TK Riski Beurawe memfasilitasi sarana dan prasarana bagi pembelajaran seperti sarana dan prasarana tersebut bisa diperhatikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Sarana Sekolah di TK Riski Beurawe

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	4	Baik
2.	Ruang Kepala	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Kamar Mandi/WC	1	Baik

Sumber : Data Dokumentasi TK Riski Beurawe

Tabel 4.2 Prasarana Sekolah TK Riski Beurawe

No	Perkakas Sekolah	Keterangan
1.	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik
2.	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik
3.	Lemari	Ada/Baik
4.	Rak	Ada/Baik
5.	Papan Tulis Gantung	Ada/Baik
6.	Sarana Dan Prasarana Outdoor/Indoor	Ada/Baik

Sumber : Data Dokumentasi TK Riski Beurawe

Banyaknya pendidik dan tenaga kependidikan TK Riski Beurawe berjumlah 5 orang dengan jabatan tertentu, mencakup 1 Kepala Sekolah dan 4 Guru kelas. Berikut tabel jumlah dan nama-nama pendidik dan tenaga kependidikan hingga nama-nama murid di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

Tabel 4.3 Data Keadaan Pendidik Tenaga Kependidikan

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan	Keterangan
1.	Cerli, S.Pd	S-1	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah

2.	Wardah, S.Pd	S-1	Guru	Guru Kelas A
3.	Hasmawati	SMA	Guru	Guru Kelas A
4.	Maisarah, S.Pd	S-1	Guru	Guru Kelas B
5.	Aja Elidawati	SMA	Guru	Guru Kelas B

Sumber : Data Dokumentasi TK riski Beurawe

TK Riski Beurawe mempunyai satu kelas A yang jumlahnya 14 murid. Berisikan 6 orang murid laki-laki dan 8 orang peserta didik perempuan. Di bawah ini tabel data nama peserta didik TK Riski Beurawe Aceh Selatan kelas A sebagai berikut :

Tabel 4.4 Data Peserta Didik TK Riski Beurawe Aceh Selatan Kelas A

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AZ	Perempuan
2.	AN	Perempuan
3.	AUR	Laki-laki
4.	AA	Perempuan
5.	AB	Perempuan
6.	DZ	Perempuan
7.	FR	Perempuan
8.	MAH	Laki-laki
9.	MAS	Laki-laki
10.	MA	Laki-laki
11.	MFQ	Laki-laki
12.	MFA	Laki-laki
13.	NT	Perempuan
14.	RQ	Perempuan

Sumber : Data Dokumentasi TK riski Beurawe

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakannya di TK Riski Beurawe yang bertepatan di Jl. Tgk. Syech H. M. Waly Al-Khalidy, Desa Kuta Iboh, Kec. Labuhanhaji Barat, kab. Aceh Selatan. Penelitian ini dilakukan dengan seluruh anak kelas A yang berjumlah 14 anak diberi perlakuan dengan permainan *color sorting* pada anak. Tujuannya dilaksanakan penelitian ini ialah guna melihat pengaruh dari permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan. Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan yakni *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Tahap *pretest* dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024, selanjutnya tahap *treatment* dilaksanakannya pada tanggal 16 s/d 18 Januari 2024, dan tahap akhir yaitu tahap *posttest* pada tanggal 19 Januari 2024. Berikut jadwal penelitian pada tabel dibawah:

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian di TK Riski Beurawe

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin 15 Januari 2024	30 Menit	<i>Pre Test</i>
2.	Selasa 16 Januari 2024	40 Menit	<i>Treatment 1</i>
3.	Rabu 17 Januari 2024	40 Menit	<i>Treatment 2</i>
4.	Kamis 18 Januari 2024	40 Menit	<i>Treatment 3</i>
5.	Jum'at 19 Januari 2024	30 Menit	<i>Post Test</i>

Sumber : Hasil Penelitian Pada tanggal 15 s/d 19 Januari 2024

Berikut ini penjabaran hasil *pretest*, *treatment* dan *posttest* :

1. Tes Awal (*pretest*)

Tahapan *pretest* ialah tahapan awal dari kegiatan untuk melihat indikator kemampuan mengenal konsep matematika anak. Tahap ini belum dilakukan pemberian *treatment* atau eksperimen, hanya saja untuk melihat gambaran dasar. Penelitian ini dilaksanakan satu hari pada tanggal 15 Januari 2024. Tes awal yang dilaksanakan berupa tes mengenal warna, membedakan dan mengelompokkan warna.

Dari hasil pengamatan kepada peserta didik berdasarkan memunculkan kemampuan matematika pada anak kelas A di TK Riski Beurawe sebagian besar belum mengetahui warna, dan belum mampu mengelompokkan sesuai dengan warna, sehingga anak belum mampu membandingkan warna secara sesuai.

Berikut ini hasil *pretest* yang diajarkan menggunakan media permainan *color sorting* guna memunculkan kemampuan pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

Tabel 4.6 Data Hasil *Pretest* Kelas A

No	Nama anak	Penilaian indikator				Skor	Persentase
		1	2	3	4		
1	AZ	4	3	2	1	10	63
2	AN	3	3	2	2	10	63
3	AUR	3	3	2	1	9	56
4	AA	4	3	3	1	11	69
5	AB	4	3	3	2	12	75
6	DZ	3	3	2	2	10	63
7	FR	4	3	2	2	11	69
8	MAH	3	3	2	1	9	56

9	MAS	4	3	2	1	10	63
10	MA	4	3	2	1	10	63
11	MFQ	4	3	2	2	11	69
12	MFA	3	3	2	1	9	56
13	NT	4	3	2	2	11	69
14	RQ	4	3	3	2	12	75
Jumlah nilai						155	903
Nilai rata-rata/mean						11,07	64,5 %

Sumber : Hasil Pengolahan Data Tes (*pretest*) kelas A

Menetapkan nilai maksimum dengan memakai rumus :

a. Skala Tertinggi X Jumlah Butir Pertanyaan = $4 \times 4 = 16$

b. Rumus menentukan persentase yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{12}{16} \times 100 \% = 75$$

Keterangan :

F : Skor

N : Jumlah Item Pertanyaan

➤ Rumus menentukan rata-rata :

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{903}{14}$$

$$\text{Mean} = 64,5$$

Dari tabel 4.6, didapati nilai rerata nilai *pretest* dalam mengembangkan pengenalan konsep matematika anak kelas A di TK Riski Beurawe Aceh Selatan dengan nilai skor paling tinggi 13 dan skor nilai paling rendah 9. Sehingga

diperoleh persentase sebesar 64,5 % dengan kategori muncul disebagian besar kegiatan (cukup).

2. *Treatment*

Tahapan eksperimen adalah tahapan inti yaitu pemberian materi pembelajaran melalui media permainan *color sorting*. Penelitian ini dilaksanakan di tanggal 16 s/d 18 Januari 2024. Dilaksanakan dikelas A didalam ruangan kelas, dalam aktivitas *treatment* ini peneliti mengarahkan berbentuk pengenalan warna dan mengelompokkan warna-warna yang sesuai dan tepat. Kegiatan pertama peneliti menjelaskan kepada anak tentang permainan *color sorting*. Kemudian peneliti memberi penjelasan warna-warna yang digunakan dalam permainan. Kemudian selanjutnya peneliti juga memberi pengarahan pada anak tentang cara memasukkan dan mengelompokkan bola ke dalam lobang yang sama dengan warna bola tersebut.

Dari hasil pengamatan kepada peserta didik berdasarkan memunculkan kemampuan pengenalan konsep matematika anak yang dilakukan dikelas A eksperimen anak bermain didalam ruang kelas, dan anak dengan cepat menangkap materi setelah melakukan permainan *color sorting* dengan melihat, dan mempraktekkan permainan secara langsung.

3. *Posttest*

Tahapan *posttest* adalah tahapan akhir untuk melihat hasil indikator perkembangan pengenalan konsep matematika pada anak. Tahap ini akan diberikan tes berupa dalam bentuk permainan pom-pom warna pada anak. Penelitian ini dilaksanakan satu hari pada tanggal 19 Januari 2024. Tahap ini

dilaksanakan pada anak kelas A, untuk melihat hasil yang didapatkan berdasarkan memunculkan kemampuan pengenalan konsep matematika anak kelas A di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

Adapun hasil data nilai *posttest* guna memunculkan kemampuan pengenalan konsep matematika anak kelas A di TK Riski Beurawe Aceh Selatan sebagai berikut :

Tabel 4.7 Data Hasil *Posttest* Kelas A

No	Nama anak	Penilaian indikator				Skor	Persentase
		1	2	3	4		
1	AZ	4	4	4	2	14	88
2	AN	4	4	2	2	12	75
3	AUR	4	4	3	2	13	81
4	AA	4	4	4	2	14	88
5	AB	4	4	4	4	16	100
6	DZ	4	4	3	2	13	81
7	FR	4	4	3	3	14	88
8	MAH	4	3	3	2	12	75
9	MAS	4	4	3	2	13	81
10	MA	4	4	3	2	13	81
11	MFQ	4	4	4	3	15	94
12	MFA	4	4	3	2	13	81
13	NT	4	4	4	3	15	94
14	RQ	4	4	3	3	14	81
Jumlah nilai						191	1.188
Nilai rata-rata/mean						13,6	84,8 %

Sumber : Hasil Pengolahan Data *Posttest* kelas A

Menetapkan nilai maksimum dengan memakai rumus :

a. Skala Tertinggi X Jumlah Butir Pertanyaan = $4 \times 4 = 16$

b. Rumus menentukan persentase yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{12}{16} \times 100 \% = 75$$

Keterangan :

F : Skor

N : Jumlah Item Pertanyaan

➤ Rumus menentukan rata-rata :

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1.188}{14}$$

$$\text{Mean} = 84.8$$

Dari tabel 4.7 di atas, maka diperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata hasil *posttest* dalam mengembangkan pengenalan konsep matematika anak kelas A di TK Riski Beurawe Aceh Selatan dengan nilai skor paling tinggi 16 dan skor nilai paling rendah 12. Sehingga, diperoleh persentase sebesar 64,5 % dengan kategori sudah muncul disebagian kecil (Baik).

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh hasil rekapitulasi nilai rerata hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan hasil nilai rata-rata *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Adapun hasil tabel rekapitulasi nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4.8 Rekaputilasi Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas A

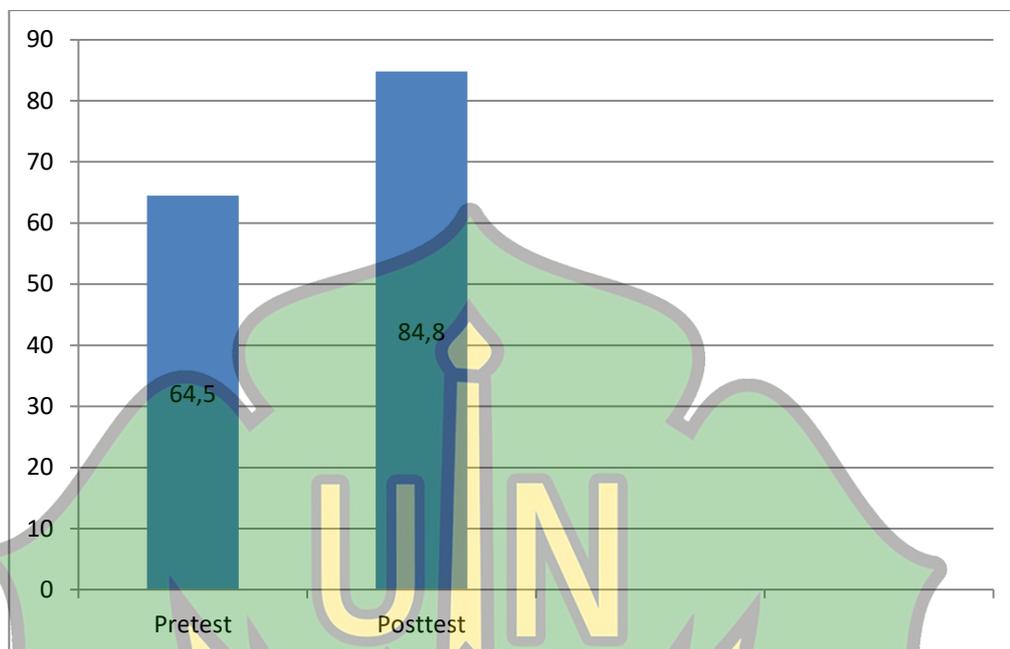
No	Nama anak	Pretest (Skor)	Mean (Persentase)	Posttest (Skor)	Mean (Persentase)
1	AZ	10	63	14	88
2	AN	10	63	12	75
3	AUR	9	56	13	81
4	AA	11	69	14	88
5	AB	12	75	16	100
6	DZ	10	63	13	81
7	FR	11	69	14	88
8	MAH	9	56	12	75
9	MAS	10	63	13	81
10	MA	10	63	13	81
11	MFQ	11	69	15	94
12	MFA	9	56	13	81
13	NT	11	63	15	94
14	RQ	12	75	14	81
Jumlah nilai/Total			903		1.188
Nilai rata-rata/Mean			64,5 %		84,8 %

Sumber : Data Nilai Peserta Didik TK Riski Beurawe

Dari tabel di atas bisa diperhatikan bahwasanya nilai rerata *pretest* yakni 64,5 % adapun nilai rerata *posttest* yakni 84,8 %. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* eksperimen lebih terlihat peningkatannya.

Adapun perbandingannya nilai *pretest* dengan *posttest* di kelas eksperimen bisa diperhatikan grafik di bawah ini:

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen



Adapun berdasarkan dari grafik di atas, terlihat adanya peningkatan pada *posttest* yang telah diberikan perlakuan yaitu sebesar 84,8%, dibandingkan dengan *pretest* terlihat lebih rendah sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 64,5%. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

C. Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan dalam mengidentifikasi apakah sampel yang diamati berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas diujinya memakai bantuan program SPSS versi 27 dengan memakai metode *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas pada penelitian ini ialah bila nilai dalam kolom $\text{sig} < \alpha$, sehingga tolak H_0 . Bentuk hipotesis terhadap uji normalitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_a : Data dari populasi berdistribusi normal

H_o : Data dari populasi tidak berdistribusi normal

Berikut ini tabel hasil uji normalitas :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.237	14	.031	.887	14	.074
Posttest Eksperimen	.271	14	.006	.900	14	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber :output SPSS 27

Dari output di atas, didapati jika nilai signifikansinya (Sig) bagi data uji *Shapiro-Wilk* yakni $> 0,05$. Nilai signifikansinya (Sig) *pretest* dalam kelas eksperimen didapati sebanyak 0,074 dan nilai signifikansinya (Sig) *posttest* dalam kelas eksperimen didapati sebanyak 0,111. Sehingga bisa dikatakan bahwasanya data melebihi dari nilai signifikansi (Sig) 0,05 berarti datanya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas tersebut diuji memakai bantuan program SPSS versi 27.

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu:

- Apabila nilai signifikansi (Sig,) pada *Based On Mean* $> 0,05$, sehingga datanya homogen.
- Apabila nilai signifikansi (Sig,) pada *Based On Mean* $< 0,05$, sehingga datanya tidak homogen.

Berikut tabel hasil uji homogenitas :

Tabel 4.10 Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Konsep Matematika Anak	Based on Mean	.728	1	26	.401
	Based on Median	.281	1	26	.600
	Based on Median and with adjusted df	.281	1	23.835	.601
	Based on trimmed mean	.691	1	26	.414

Sumber : output SPSS 27

Dari *output* di atas, bisa diperhatikan bahwasanya nilai signifikansinya (Sig), pada *Based On Mean* yaitu senilai $0,401 > 0,05$, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya data itu homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bilamana data berdistribusi normal jadi dilakukanlah uji independent sampel T- test, dan taraf signifikansinya $< 5\%$ atau $0,05$. Berikut tabel hasil uji hipotesis.

Berikut ini tabel hasil uji Hipotesis :

Tabel 4.11 Uji Hipotesis

	Mean	Std. Deviation	n	Paired Differences		t	df	Sig. (2- tailed)
				Mean	Std. Error			
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			

Pair	Pretest -	-	6.31978	1.68903	-	-	-	13	.000
1	Posttest	20.357			24.0060	16.7082	12.05		
		14			7	1	3		

Sumber : output SPSS 27

Dari hasil sig (2-tailed) ditemui nilai senilai $0,000 < 0,05$. Yang mana ketentuannya pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan nilai signifikansinya. Apabila signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesisnya diterima. Bilamana nilai signifikansinya melebihi 0,05 sehingga hipotesisnya ditolak. Bisa disimpulkan bahwasanya nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Maka sebabnya permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe. Berikut ini penjabaran rumusan dari hipotesis dari pernyataan di atas bahwasanya:

H_a : Permainan *color sorting* pada anak kelompok A berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak

H_o : Permainan *color sorting* pada anak kelompok A tidak berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen
 μ_2 : Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Pernyataannya di atas bisa disimpulkan bahwasanya hipotesis penelitian ini yaitu H_a diterima dan H_o ditolak.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Riski Beurawe Aceh Selatan, sampelnya dipakai pada penelitian ini berisikan satu kelas yakni kelas A anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwasanya, pembelajarannya terhadap anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan cuma berfokus kepada perkembangan siswa/i di aspek lain, maka kemampuannya anak dalam mengenal konsep matematika di TK Riski Beurawe Aceh Selatan Kurang berkembang. Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian dimulai dari tanggal 15 s/d 19 Januari 2024.

Pada hari pertama penelitian, peneliti melakukan kegiatan *pretest*. Aktivitas *pretest* dilakukan guna mengidentifikasi kemampuan awal yang ada pada semua anak. Aktivitas *pretest* peneliti lakukan pada tanggal 15 Januari 2024. Kegiatan *pretest* yang peneliti dilakukan dalam kelas eksperimen yakni berbentuk permainan pom-pom warna. Pom-pom warna yaitu berupa kapas-kapas kecil berwarna-warni. Kegiatan memisahkan atau mengelompokkan warna yang sama menggunakan alat penjepit. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh anak berupa memisahkan warna-warna yang sama ke dalam satu piring atau wadah. Dari penelitian yang sudah dilaksanakan hasil nilai rerata *pretest* di kelas eksperimen senilai 64,5%.

Sesudah memperoleh hasil nilai rerata *pretest*, berikutnya dilakukan tiga hari perlakuan/treatment di kelas eksperimen. Kegiatan *Treatment* dilakukan tiga hari, yakni di tanggal 16, 17, dan 18 Januari 2024. Dalam aktivitas *treatment* ini peneliti mengarahkan seperti pengenalan warna dan mengelompokkan warna-warna yang sesuai dan benar. Kegiatan pertama peneliti menjelaskan kepada anak tentang permainan *color sorting*. Kemudian peneliti memberi penjelasan warna-warna yang digunakan dalam permainan. Kemudian selanjutnya peneliti juga

memberi pengarahan pada anak tentang cara memasukkan dan mengelompokkan bola ke dalam lobang yang sama dengan warna bola tersebut. Kegiatan permainan *color sorting* ini dilakukan secara bergantian bersama teman-temannya.

Lalu aktivitas *posttest* dilaksanakannya sesudah peneliti memberi perlakuan *treatment* dengan waktu tiga hari memakai permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak. Aktivitas tersebut pula dilaksanakan guna melihat perbedaannya anak di saat aktivitas *pretest* (sebelum diberikannya perlakuan) dan anak di saat aktivitas *posttest* (setelah dilakukan perlakuan). Aktivitas *pretest* yang akan dilaksanakannya bersamaan dengan aktivitas *posttest* yakni dengan bermain permainan *color sorting*. Aktivitas *posttest* dilakukan di tanggal 19 Januari 2024 di kelas eksperimen. Dari penelitian yang sudah dilaksanakan hasil nilai rerata *posttest* di kelas eksperimen senilai 84,8%.

Adapun hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak, peneliti melaksanakan uji normalitas guna mengidentifikasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilaksanakan memakai uji Shapiro-Wilk yang dibantu SPSS dengan diperoleh nilai $> 0,05$ sehingga berdistribusi normal. Lalu peneliti menguji homogenitas guna mengidentifikasi apakah datanya yang diperoleh melalui hasil penelitian yang asalnya oleh varians yang sama atau tidak maka peneliti memperoleh nilai homogenitasnya dalam *Based On Mean* yakni senilai $0,401 > 0,05$, sehingga bisa dikatakan jika datanya homogen.

Berikutnya peneliti memakai uji hipotesis dengan taraf signifikansinya 5 % atau 0,05. Nilai yang diperoleh melalui uji tersebut dari nilai sig (2 tailed) senilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Sehingga hipotesisnya pada penelitian ini diterima atau H_a di terima dan H_o ditolak. Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan.

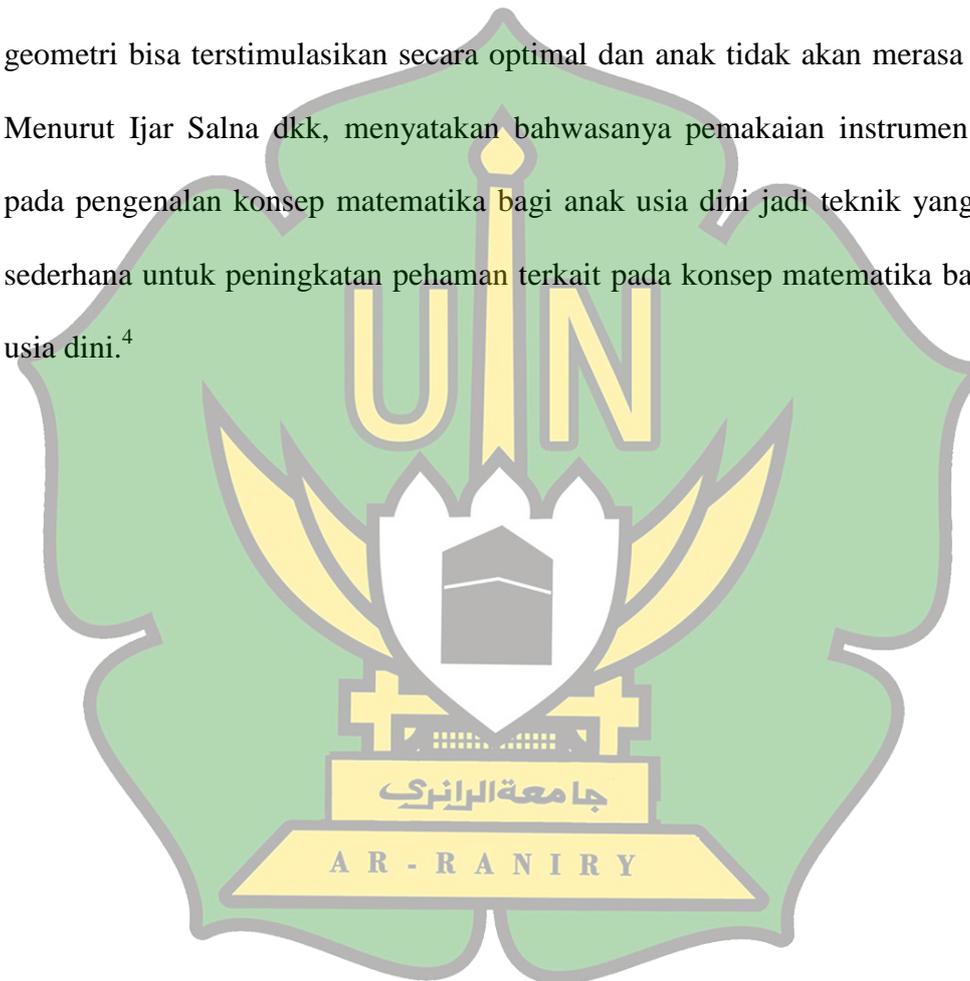
Bisa dikatakan bahwasanya ada perbedaannya *posttest* (setelah diberikan perlakuan) di kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) di kelas eksperimen.

Adanya pengaruh permainan *color sorting* terhadap pengenalan konsep matematika anak ini diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu, seperti kajian Rika dkk, menyatakan bahwasanya permainan puzzle warna bisa menghasilkan dampak pada potensi terhadap penyelesaian permasalahan anak usia 5 tahun.¹ Begitu juga dengan penelitian Yuni dkk, yang membuktikan bahwa matematika anak usia dini penting sekali sebab untuk mempelajari pembelajaran matematika, jika bisa berfikir logis dan stematis sejak dini lewat penelitian pada benda-benda konkrit, gambar-gambar, angka-angka atau yang terdapat disekeliling anaknya maka anak berbekalkan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.²

¹ Rika Luthfia Pratiwi, dkk, "Pengaruh Permainan Sorting Color Fazzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 Tahun" *Ihya Ulum: Early Childhood Education Jurnal*, Vol. 2 (1), (2024)

²Yuni Alfantia dan Srihartati, " Pengaruh Permainan Digital Smartkids Terhadap Kemamuan Matematika Anak Usia Dini", *Jurnal, Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No.1 (2023), Hal. 967

Berta, mengatakan bahwa pengenalan matematika sebaiknya memakai metode bermain dan memakai media hidup atau mati yang ada disekitar sekolah, rumah, dan dijalan ataupun dilingkungan sekeliling anak. Sehingga, potensi berbentuk perhitungan, pengelompokan, pengurutan, perbandingan, dan konsep geometri bisa terstimulasikan secara optimal dan anak tidak akan merasa bosan.³ Menurut Ijar Salna dkk, menyatakan bahwasanya pemakaian instrumen peraga pada pengenalan konsep matematika bagi anak usia dini jadi teknik yang sangat sederhana untuk peningkatan pehaman terkait pada konsep matematika bagi anak usia dini.⁴



³ Berta Laili Khasanah dan Dimyati, “ *Pengenalan Pembelajaran Matematika Oleh Orang Tua Anak Usia Dini Dimasa Pandemi*”, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.6 No. 2 (2022), Hal.631

⁴ Ijar Salna dan Ajeng Ninda Uminar, “ *Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga* ”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2024. Hal, 20

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak. Hasil nilai rata-rata pada *pretest* diperoleh yakni 64,5%, adapun nilai rata-rata pada *posttest* diperoleh yakni 84,8%. Yang dibuktikan dalam hasil penelitian membuktikan bahwasanya nilai uji normalitas berdistribusi normal yang mana nilai signifikansinya $> 0,05$. Berikutnya bisa dibuktikan dalam hasil uji homogenitas dengan nilai $0,401$ bahwasanya data itu disebut homogen yang mana nilai signifikansinya $> 0,05$. Lalu bisa dibuktikan dengan uji hipotesis dengan nilai $0,000$ bahwasanya signifikansi $< 0,05$. Dari hipotesis menyebutkan bahwasanya H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwasanya permainan *color sorting* berpengaruh terhadap pengenalan konsep matematika anak di TK Riski Beurawe.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, sehingga ada beberapa saran dari peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penelitian ini berkontribusi untuk dunia pendidikan anak usia dini yang menjadi sebuah salah satunya dari sekian banyak informasi guna mengembangkan pengetahuan terhadap pengenalan konsep matematika anak.

2. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan agar menggunakan kegiatan yang lain selain permainan *color sorting* dalam pengenalan konsep matematika pada anak. Sehingga pengenalan matematika pada anak lebih bervariasi dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfantia, Yuni dan Srihartati, 2023. *Pengaruh Permainan Digital Smartkids Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 7(1), 967
- Anam, Syaiful, dkk, 2023. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Aqib, Zainal dkk, 2022. *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif dengan 61 Metode*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Ardad & Jaya, Indra, 2021. *Biostatistik Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi, 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Aditiya Media.
- Aslindah, Andi, 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center.
- Baiduri, Dkk, 2021. *Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dawis, Aisyah Mutia, 2023. *Pengantar metodologi penelitian*. Sumatera Barat : Get Press Indonesia. - RANIRY
- Dute, Hasruddin, 2021. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Masyarakat Pluralistik*. Jakarta: Plubica Indonesia Utama
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul dan Ajeng Riski Safira, 2020. *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Timur : Caremedia Communication.
- Ismail, Fajri, 2018. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Kurnaniah, Elis, 2022. *Pengenalan Matematika Di Paud Dengan Menggunakan Metode Gerak Dan Lagu Pada Kelompok B (5-6 Tahun)*. Journal Of Psychological Research, 7 (2), 93-94.

- Kurniawan, Heru, 2021. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khadijah Dan Armanila, 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, 2017. pendidikan prasekolah. medan :perdana publishing.
- Khasanah, Berta Laili dan Dimyati, 2022. *Pengenalan Pembelajaran Matematika Oleh Orang Tua Anak Usia Dini Dimasa Pandemi*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (2), 631
- Lestarinigrum, Anik dkk, 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Madiun : CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lubis, Zulkarnain, dkk 2019. *Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019 (Kelas DPPM A), 2020. *Generasi Hebat Generasi Matematika*. Jawa Tengah : PT Nasya Expanding Management.
- Maulana, Redi Awal, 2019. *Math Untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat : IGI PD. Sumedang.
- Masturoh dan Anggita, 2018. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia.
- Mutamimah, Siti dkk, 2022. *Stimulasi Kemampuan Pra-Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengklasifikasikan Warna Dan Bentuk Geometri Melalui Permainan Sorting Color Di Tk Khadijah 150*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 03 (02), 48.
- Nabighoh, Wahyun Nabilatun dkk, 2022. *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka*. Jurnal Pendidikan Anak Usia dini, 6 (4), 3410.
- Negara, Hasan Sastra, 2019. *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Bandar Lampung : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN RIL
- Pakpahan, Yaznina Arwani dkk, 2020. *Penerapan Metode Variasi Menjelaskan Dengan Media Buku Dongeng Terhadap Perkembangan Kemampuan Numerik (Metematika) Pada Anak Usia Dini Kelompok B*. Jurnal Usia Dini, 6 (2), 39.

- Qibtiyah, Mariatul. *Statistika Pendidikan*. Surabaya: Hak Cipta
- Raharjo, Maria Melita, dkk, 2021. *Buku Panduan Guru Pengembangan untuk Satuan PAUD*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Ruza, Muslimah, Dkk, 2023. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh*. (1), 62.
- Rosdini, Dini dkk, 2022. *Bentuk Penyajian Informasi Keuangan Dalam Pengambilan Keputusan*. Jakarta: Kencana.
- Salna, Ijar dan Ajeng Ninda Uminar, 2024. *Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 20
- Sudaryono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sufa, Feri faila, dkk, 2023. *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(3), 3820
- Sufa, Feri Faila, 2022. *Konsep Matematika Anak Usia Dini*. Surakarta: Unisri Press.
- Susilowati, Fajar, 2022. *Pengujian Statistik Dengan SPSS*. Jawa Tengah : Pustaka Rumah C1nta.
- Suryana, Dadan , 2021. *Pendidikana Anak Usia Dini Teori Dan Praktif Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, Lilis, 2022. *Peningkatan Komitmen Profesi Melalui Iklim Organisasi Kepribadian Dan Kepuasan Kerja Dosen*. Surabaya : Cipta Media Nusantara.
- Suryawati, Ellysa Aditya, dkk 2021. *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Suzana, dkk, 2021. *Bermain Kognitif Matematika Anak Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undhika*. 9(2), 159.
- Swarjana, I Ketut, 2022. *Populasi-Sampel Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Syafdaningsih, dkk, 2020. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.

Syafri, Fatrima Santri, 2018. *Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini*. Journal Of Early Childhood Islamic Education. 1(2), 120-121.

Tanu, I Ketut, 2021. *Menggali Kearifan Di Gedong Arca: Fungsi Dan Manfaat Museum Gedong Arca Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dan Agama Hindu*. Bali : Nilacakra.

Pratiwi, Rika Luthfia, dkk, 2024. *Pengaruh Permainan Sorting Color Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 Tahun*. Ihya Ulum: *Early Childhood Education Jurnal*. 2(1)

Warmansyah, Jhoni, 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Wibowo, Agung Edy, 2021. *Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah*. Cirebon : Insania.



Lampiran 1: Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-11921/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2023

TENTANG: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU : Menunjukkan Saudara :
Rani Puspa Juwita, M. Pd
Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Siti Nadilia Azuraa
NIM : 180210045
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Color Soting Terhadap pengenalan Konsep matematika AnakTK
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 15 November 2023
Dekan,



Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perencanaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.



Lampiran 2 : Surat Izin Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651-7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12922/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Riski Beurawe
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : SITI NADILLA AZURAA / 180210045
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Kajhu, Baitussalam, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Color Sorting terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Desember 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Keterbangaan,

AR - RANIRY



Berlaku sampai : 25 Januari
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651-7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12922/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Riski Beurawe
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : SITI NADILLA AZURAA / 180210045
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Kajhu, Baitussalam, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Color Sorting terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak di TK Riski Beurawe Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Desember 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Keterlibagaan,

AR - RANIRY



Berlaku sampai : 25 Januari
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 4 : Surat Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep

Matematika Anak di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Nama sekolah : TK Riski Beurawe
Tahun ajaran : 2023
Penulis : Siti Nadilla Azuraa
Nama Validator : Putri Rahmi, M.Pd
Pekerja Validator: Dosen

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	①. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	①. Letak nya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruh nya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruh nya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama ③. Seluruh nya sama
4.	Tampilan instrument	1. Tidak menarik ②. Hanya beberapa yang menarik

		3. Seluruh bagian instrument menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagiansederhana 3. Keseluruhan nya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas 3. Seluruh nya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang di gunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang di amati dengan indikator dari variable	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruh nya sesuai yang di teliti
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang di ambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Banda Aceh, 16 Desember 2023
Validator,

AR - RAN
Putri Rahmi, M.Pd
NIDN.2006039002

Lampiran 5 : Lembar Observasi Penilaian Anak

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak
Di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Nama Anak : Ahmad Umraiti Pais
Kelas/Usia : A/4-5 Tahun
Hari/Tanggal : 15 Januari 2024
Pertemuan : Pretest

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria :

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak :	Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar			✓	
		Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak			✓	
			Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna		✓		

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak Di Tk Riski Bcurawe Aceh Selatan

Nama Anak : Adira Azzahra
Kelas/Usia : A/4-5 Tahun
Hari/Tanggal : 15 Januari 2024
Pertemuan : Pretest

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria :

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak :	Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar				✓
		Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak			✓	
			Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna		✓		

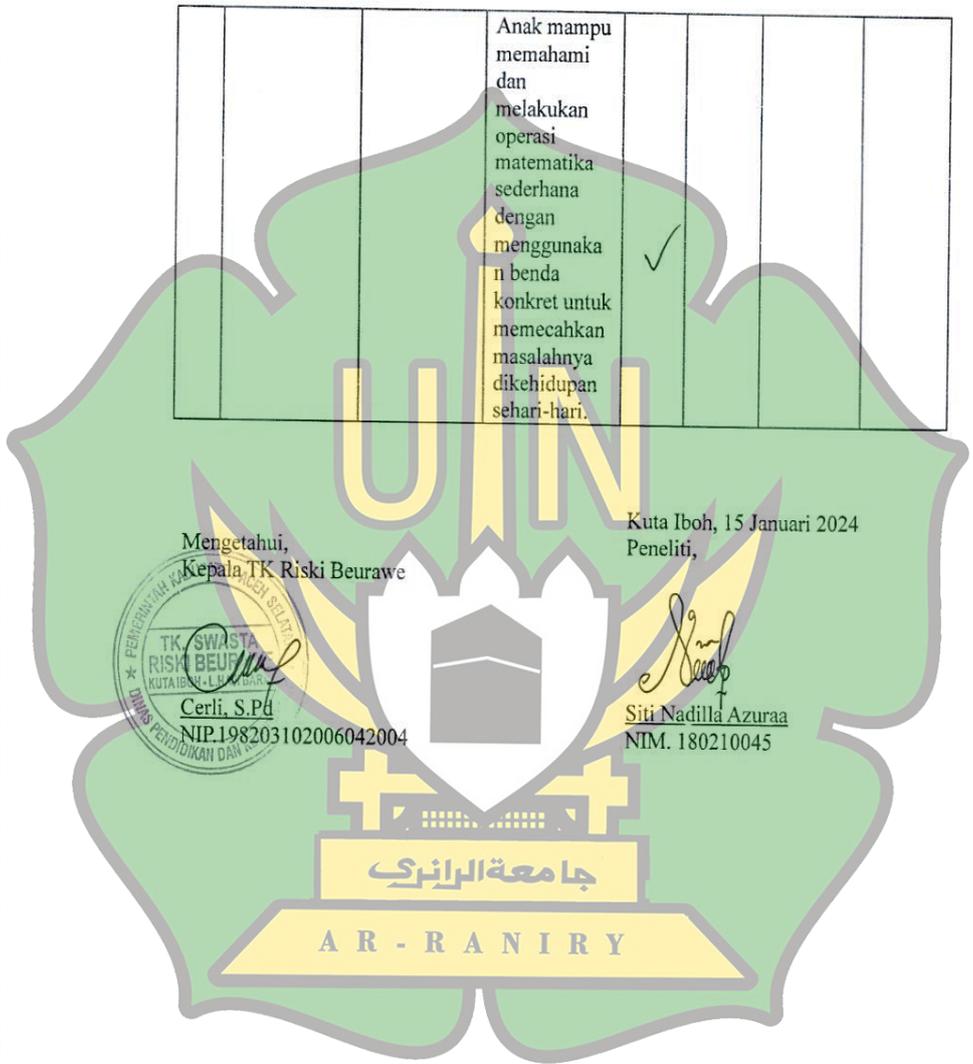
			Anak mampu memahami dan melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalahnya di kehidupan sehari-hari.	✓			
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK Riski Beurawe



Kuta Iboh, 15 Januari 2024
Peneliti,

Siti Nadilla Azuraa
Siti Nadilla Azuraa
NIM. 180210045



LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

**Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak
Di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan**

Nama Anak : *Aminatul Balqiyah*
Kelas/Usia : *A/4-5 Tahun*
Hari/Tanggal : *15 Januari 2024*
Pertemuan : *Pretest*

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria :

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak :	Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar				✓
		Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak			✓	
			Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna		✓		

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak

Di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Nama Anak : Ahmad Umraniti Pais
Kelas/Usia : A/4-5 Tahun
Hari/Tanggal : 19 Januari 2024
Pertemuan : Post Test

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria:

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak : Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna				✓
			Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak				✓
			Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar			✓	

			Anak mampu memahami dan melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalahnya di kehidupan sehari-hari.				
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Kuta Iboh, 19 Januari 2024
 Peneliti,

Mengetahui,
 Kepala TK Riski Beurawe



Cerli, S.Pd
 NIP. 198203102006042004



Siti Nadilla Azuraa
 NIM. 180210045

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak

Di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Nama Anak : Adira Asyrah
Kelas/Usia : A/4-5 Tahun
Hari/Tanggal : 19 Januari 2024
Pertemuan : Post Test

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria:

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak : Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna				✓
			Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak				✓
			Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar				✓

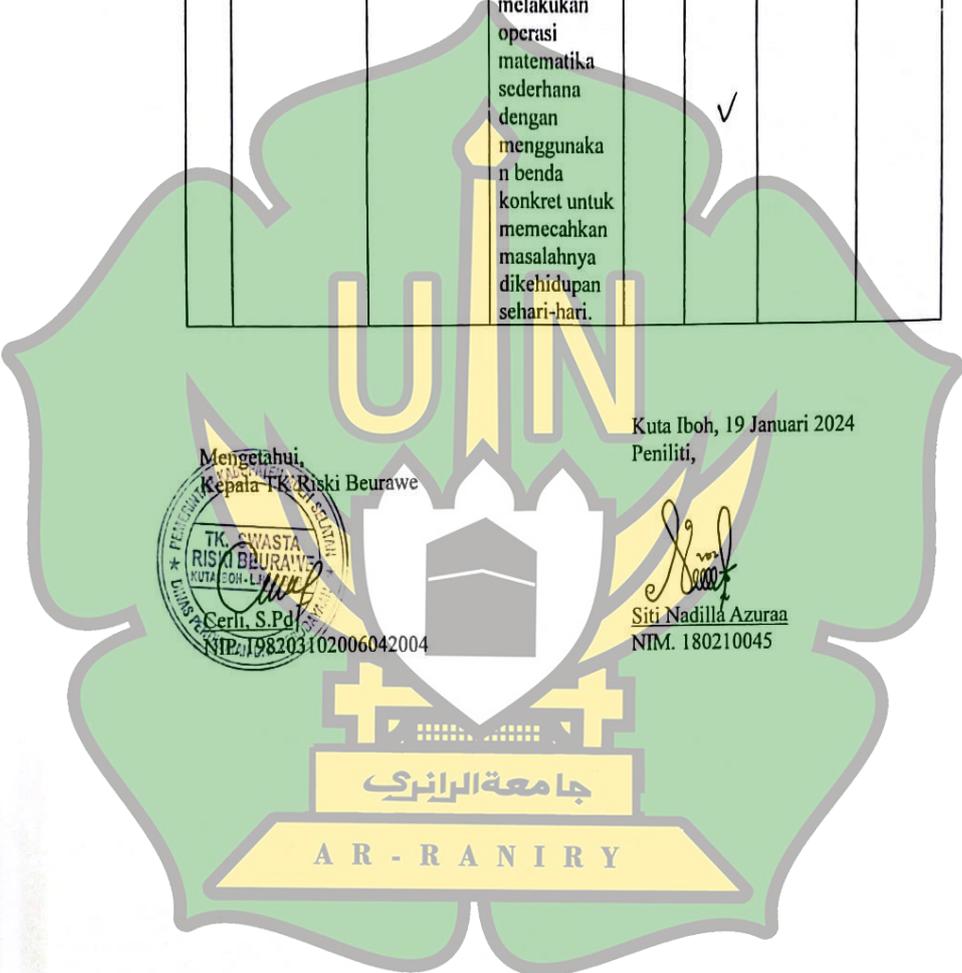
			Anak mampu memahami dan melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalahnya di kehidupan sehari-hari.						✓
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	---

Kuta Iboh, 19 Januari 2024
Peneliti,

Mengetahui,
Kepala TK Riski Beurawe



Siti Nadilla Azuraa
Siti Nadilla Azuraa
NIM. 180210045



LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Pengaruh Permainan *Color Sorting* Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Anak

Di Tk Riski Beurawe Aceh Selatan

Nama Anak : *Aminatul Balqiya*
Kelas/Usia : *A/4-5 Tahun*
Hari/Tanggal : *19 Januari 2024*
Pertemuan : *Post Test*

A. Petunjuk

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar kegiatan dan muncul pada keseluruhan kegiatan.
2. Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/bapak.

Kriteria:

Skor 1 : Belum Muncul (BM)

Skor 2 : Muncul Sebagian Kecil (MSK)

Skor 3 : Sudah Muncul Disebagian Besar Kegiatan (SMDBK)

Skor 4 : Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)

B. Lembar Observasi Penelitian Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BM	MSK	SMDBK	MPKK
1.	Mengembangkan kemampuan konsep matematika anak	Mengembangkan konsep matematika anak : Mengelompokkan dan mengetahui warna	Anak mampu mengklasifikasi/mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna				✓
			Anak mengenal dan membedakan warna sekitar anak			✓	✓
			Anak mampu menyebutkan warna-warna dengan benar				✓

		Anak mampu memahami dan melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalahnya di kehidupan sehari-hari.				✓
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	---

Kuta Iboh, 19 Januari 2024
Peneliti,

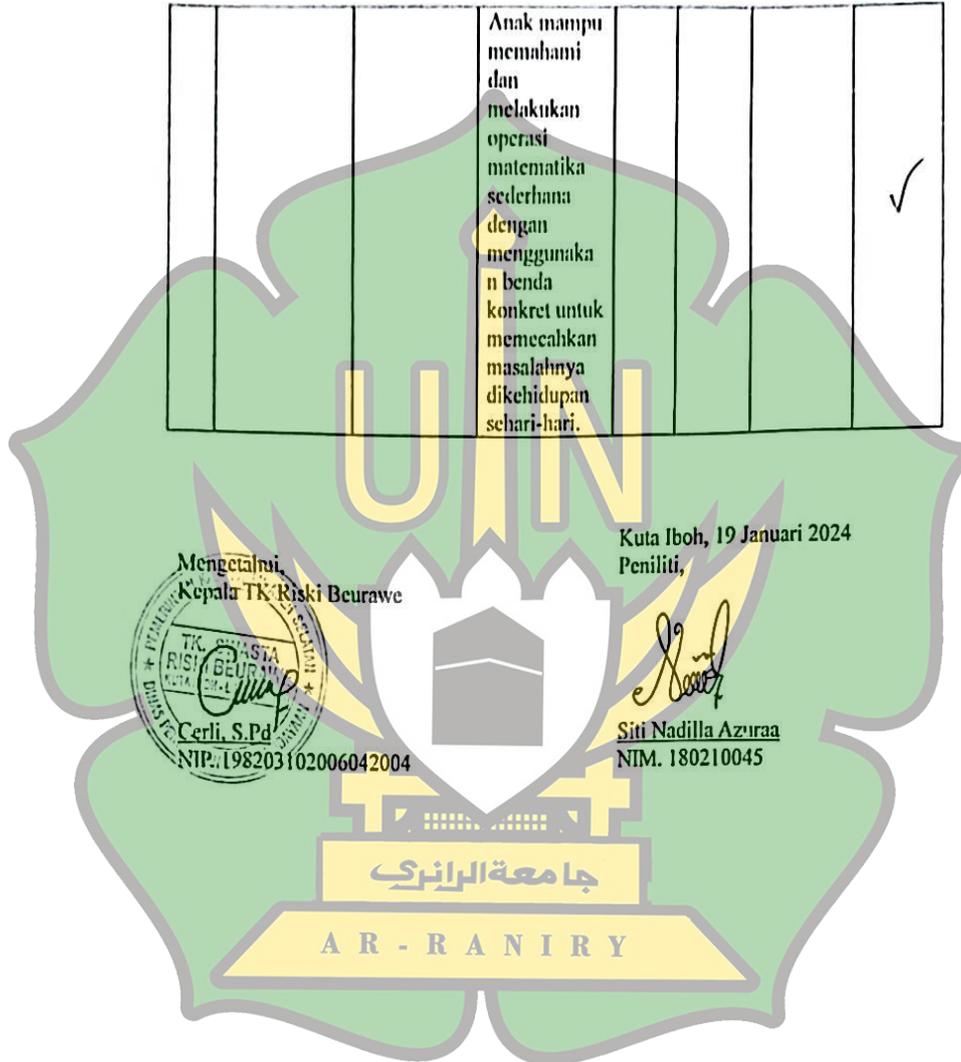
Mengetahui
Kepala TK Riski Beurawe



Cerli, S.Pd
NIP. 198203102006042004



Siti Nadilla Azurraa
NIM. 180210045



Lampiran 6 : Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Anak

Data Hasil *Pretest* Kelas A

No	Nama anak	Penilaian indikator				Skor	Persentase
		1	2	3	4		
1	AZ	4	3	2	1	10	63
2	AN	3	3	2	2	10	63
3	AUR	3	3	2	1	9	56
4	AA	4	3	3	1	11	69
5	AB	4	3	3	2	12	75
6	DZ	3	3	2	2	10	63
7	FR	4	3	2	2	11	69
8	MAH	3	3	2	1	9	56
9	MAS	4	3	2	1	10	63
10	MA	4	3	2	1	10	63
11	MFQ	4	3	2	2	11	69
12	MFA	3	3	2	1	9	56
13	NT	4	3	2	2	11	69
14	RQ	4	3	3	2	12	75
Jumlah nilai						155	903
Nilai rata-rata/mean						11,07	64,5 %

Data Hasil *Posttest* Kelas A

No	Nama anak	Penilaian indikator				Skor	Persentase
		1	2	3	4		
1	AZ	4	4	4	2	14	88
2	AN	4	4	2	2	12	75
3	AUR	4	4	3	2	13	81
4	AA	4	4	4	2	14	88
5	AB	4	4	4	4	16	100
6	DZ	4	4	3	2	13	81
7	FR	4	4	3	3	14	88
8	MAH	4	3	3	2	12	75
9	MAS	4	4	3	2	13	81
10	MA	4	4	3	2	13	81
11	MFQ	4	4	4	3	15	94
12	MFA	4	4	3	2	13	81
13	NT	4	4	4	3	15	94
14	RQ	4	4	3	3	14	81
Jumlah nilai						191	1.188
Nilai rata-rata/mean						13,6	84,8 %

Lampiran 7 : Output SPSS

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.237	14	.031	.887	14	.074
Posttest Eksperimen	.271	14	.006	.900	14	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest Eksperimen	14	100.0%	0	0.0%	14	100.0%
Posttest Eksperimen	14	100.0%	0	0.0%	14	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest Eksperimen	Mean	64.50	1.676	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.88	
		Upper Bound	68.12	
	5% Trimmed Mean	64.39		
	Median	63.00		
	Variance	39.346		
	Std. Deviation	6.273		
	Minimum	56		
	Maximum	75		
	Range	19		
	Interquartile Range	8		
Skewness	.264	.597		
Kurtosis	-.582	1.154		
Posttest Eksperimen	Mean	84.86	1.975	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.59	
		Upper Bound	89.12	

5% Trimmed Mean	84.56	
Median	81.00	
Variance	54.593	
Std. Deviation	7.389	
Minimum	75	
Maximum	100	
Range	25	
Interquartile Range	9	
Skewness	.631	.597
Kurtosis	-.266	1.154

Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Konsep Matematika Anak	Based on Mean	.728	1	26	.401
	Based on Median	.281	1	26	.600
	Based on Median and with adjusted df	.281	1	23.835	.601
	Based on trimmed mean	.691	1	26	.414

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Mean		Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-	20.357	6.31978	-	-	-	13	.000
			14	1.68903	24.00607	16.70821	12.05	3	

Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TK RISKI BEURAWE ACEH SELATAN TAHUN AJARAN 2023/2024 (RPPH *PRETEST*)

Nama Sekolah : TK Riski Beurawe

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Semester : Genap

Hari/ Tanggal : Senin/ 15 Januari 2024

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku

KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.6

Model Pembelajaran : Model Klasikal

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari
2. Anak terbiasa mengucapkan surah-surah pendek
3. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata : Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar
4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Anak mengetahui warna-warna
6. Anak dapat menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna

A. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu bahan dan cara bermain pom-pom warna

B. Alat dan Bahan :

1. Kapas warna warni (pompom warna)
2. Piring plastik

3. Cepitan

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih
6. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata: Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Masuk kelas
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Mengulang pembelajaran yang telah lalu dan memberikan motivasi belajar pada anak
- g. Guru mengajak anak bernyanyi lagu "pelangi"
- h. Menjelaskan tema hari ini
- i. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- j. Mengenalkan warna-warna.

2. Kegiatan Inti (30 menit)

- a. Guru menampilkan terlebih dahulu bahan dan cara bermain pom-pom warna
- b. Guru menjelaskan dan meminta anak untuk memperhatikan terlebih dahulu bahan pom-pom warna
- c. Guru meminta anak untuk menyebutkan bahan yang akan digunakan dalam bermain pom-pom warna
- d. Anak menyebutkan bahan untuk bermain pom-pom warna
- e. Guru menjelaskan cara bermain pom-pom warna pada anak.
- f. Anak memperhatikan yang dijelaskan guru cara bermain pom-pom warna.
- g. Guru meminta kepada anak untuk memainkan pom-pom warna
- h. Anak mulai bermain pom-pom warna
- i. Guru meminta anak untuk menyebutkan warna-warna apa saja yang ada dalam permainan pom-pom warna
- j. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 - 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 - 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 - 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

5. Rencana penilaian

- a. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
- b. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak

Mengetahui
Guru Kelas



Hasmawati

Kuta Iboh, 15 Januari 2024
Peneliti



Siti Nadilla Azuraa

NIM. 180210045

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN TK RISKI BEURAWE ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TREATMENT 1*)**

Nama Sekolah : TK Riski Beurawe

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Semester : Genap

Hari/ Tanggal : Senin/ 16 Januari 2024

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku

KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.6

Model Pembelajaran : Model Klasikal

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari
2. Anak terbiasa mengucapkan surah-surah pendek
3. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata : Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar
4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Anak mengetahui warna-warna
6. Anak dapat menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna

A. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain *color sorting*

B. Alat dan Bahan :

1. APE *color sorting*
2. Bola warna
3. Keranjang

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih
6. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata: Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Masuk kelas
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Mengulang pembelajaran yang telah lalu dan memberikan motivasi belajar pada anak
- g. Guru mengajak anak bernyanyi lagu "pelangi"
- h. Menjelaskan tema hari ini
- i. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- j. Mengenalkan warna-warna.

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Guru menampilkan terlebih dahulu ape *color sorting*
- b. Anak memperhatikan ape *color sorting*
- c. Guru menanyakan dan menjelaskan warna-warna bola kepada anak
- d. Anak menyebutkan warna-warna bola
- e. Guru dan anak membuat kesepakatan sebelum bermain, dalam permainan harus mengantri satu-satu bersama teman
- f. Guru menjelaskan cara bermain pada anak
- g. Guru meminta anak untuk memainkan bola warna dengan cara memasukkan bola warna tersebut kelubang *color sorting* sesuai dengan warnanya.
- h. Permainan dimulai dengan anak-anak berbaris sesuai kesepakatan dan aturan permainan
- i. Anak mengambil bola warna didalam keranjang dan mengangkatnya
- j. Guru menanyakan warna yang diambil oleh anak
- k. Selanjutnya anak memasukkan bola kedalam lubang ape *color sorting* sesuai warna
- l. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

5. Rencana penilaian

- a. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
- b. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak

Mengetahui
Guru Kelas



Hasmawati

Kuta Iboh, 16 Januari 2024
Peneliti



Siti Nadilla Azuraa
NIM. 180210045



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN TK RISKI BEURAWE ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TREATMENT* 2)**

Nama Sekolah : TK Riski Beurawe
Kelompok Usia : A/4-5 Tahun
Semester : Genap
Hari/ Tanggal : Senin/ 17 Januari 2024
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku
KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.6
Model Pembelajaran : Model Klasikal

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari
2. Anak terbiasa mengucapkan surah-surah pendek
3. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata : Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar
4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Anak mengetahui warna-warna
6. Anak dapat menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna

A. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain *color sorting*

B. Alat dan Bahan :

1. APE *color sorting*
2. Bola warna
3. Keranjang

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih
6. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata: Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Masuk kelas
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Mengulang pembelajaran yang telah lalu dan memberikan motivasi belajar pada anak
- g. Guru mengajak anak bernyanyi lagu "pelangi"
- h. Menjelaskan tema hari ini
- i. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- j. Mengenalkan warna-warna.

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Guru menampilkan terlebih dahulu ape *color sorting*
- b. Anak memperhatikan ape *color sorting*
- c. Guru menanyakan dan menjelaskan warna-warna bola kepada anak
- d. Anak menyebutkan warna-warna bola
- e. Guru dan anak membuat kesepakatan sebelum bermain, dalam permainan harus mengantri satu-satu bersama teman
- f. Guru menjelaskan cara bermain pada anak
- g. Guru meminta anak untuk memainkan bola warna dengan cara memasukkan bola warna tersebut ke lubang *color sorting* sesuai dengan warnanya.
- h. Permainan dimulai dengan anak-anak berbaris sesuai kesepakatan dan aturan permainan
- i. Anak mengambil bola warna didalam keranjang dan mengangkatnya
- j. Guru menanyakan warna yang diambil oleh anak
- k. Selanjutnya anak memasukkan bola kedalam lubang ape *color sorting* sesuai warna
- l. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

5. Rencana penilaian

- a. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
- b. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak

Mengetahui

Guru Kelas



Hasmawati

Kuta Iboh, 17 Januari 2024

Peneliti



Siti Nadilla Azuraa

NIM. 180210045

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN TK RISKI BEURAWE ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TREATMENT* 3)**

Nama Sekolah : TK Riski Beurawe

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Semester : Genap

Hari/ Tanggal : Senin/ 18 Januari 2024

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku

KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.6

Model Pembelajaran : Model Klasikal

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari
2. Anak terbiasa mengucapkan surah-surah pendek
3. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata : Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar
4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Anak mengetahui warna-warna
6. Anak dapat menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna

A. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain *color sorting*

B. Alat dan Bahan :

1. APE *color sorting*
2. Bola warna
3. Keranjang

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih
6. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata: Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Masuk kelas
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Mengulang pembelajaran yang telah lalu dan memberikan motivasi belajar pada anak
- g. Guru mengajak anak bernyanyi lagu "pelangi"
- h. Menjelaskan tema hari ini
- i. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- j. Mengenalkan warna-warna.

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Guru menampilkan terlebih dahulu ape *color sorting*
- b. Anak memperhatikan ape *color sorting*
- c. Guru menanyakan dan menjelaskan warna-warna bola kepada anak
- d. Anak menyebutkan warna-warna bola
- e. Guru dan anak membuat kesepakatan sebelum bermain, dalam permainan harus mengantri satu-satu bersama teman
- f. Guru menjelaskan cara bermain pada anak
- g. Guru meminta anak untuk memainkan bola warna dengan cara memasukkan bola warna tersebut ke lubang *color sorting* sesuai dengan warnanya.
- h. Permainan dimulai dengan anak-anak berbaris sesuai kesepakatan dan aturan permainan
- i. Anak mengambil bola warna didalam keranjang dan mengangkatnya
- j. Guru menanyakan warna yang diambil oleh anak
- k. Selanjutnya anak memasukkan bola kedalam lubang ape *color sorting* sesuai warna
- l. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

5. Rencana penilaian

- a. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
- b. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak

Mengetahui

Guru Kelas



Hasmawati

Kuta Iboh, 18 Januari 2024

Peneliti



Siti Nadilla Azuraa

NIM. 180210045

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN TK RISKI BEURAWE ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *POSTTEST*)**

Nama Sekolah : TK Riski Beurawe

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Semester : Genap

Hari/ Tanggal : Senin/ 19 Januari 2024

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku

KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.6

Model Pembelajaran : Model Klasikal

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari
2. Anak terbiasa mengucapkan surah-surah pendek
3. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata : Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar
4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Anak mengetahui warna-warna
6. Anak dapat menyebutkan, membedakan dan mengelompokkan warna

A. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu bahan dan cara bermain pom-pom warna

B. Alat dan Bahan :

1. Kapas warna warni (pompom warna)
2. Piring plastik
3. Cepitan

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih
6. Anak terbiasa mengucapkan kata-kata: Alhamdulillah, astaghfirullah, subhanallah, dan Allahu Akbar

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Masuk kelas
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Mengulang pembelajaran yang telah lalu dan memberikan motivasi belajar pada anak
- g. Guru mengajak anak bernyanyi lagu "pelangi"
- h. Menjelaskan tema hari ini
- i. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- j. Mengenalkan warna-warna.

2. Kegiatan Inti (30 menit)

- a. Guru menampilkan terlebih dahulu bahan dan cara bermain pom-pom warna
- b. Guru menjelaskan dan meminta anak untuk memperhatikan terlebih dahulu bahan pom-pom warna
- c. Guru meminta anak untuk menyebutkan bahan yang akan digunakan dalam bermain pom-pom warna
- d. Anak menyebutkan bahan untuk bermain pom-pom warna
- e. Guru menjelaskan cara bermain pom-pom warna pada anak.
- f. Anak memperhatikan yang dijelaskan guru cara bermain pom-pom warna.
- g. Guru meminta kepada anak untuk memainkan pom-pom warna
- h. Anak mulai bermain pom-pom warna
- i. Guru meminta anak untuk menyebutkan warna-warna apa saja yang ada dalam permainan pom-pom warna
- j. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan

b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

a. Recalling (mengingat kembali)

1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
2. Menceritakan pengalaman saat bermain
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

b. Berdo'a dan bernyanyi

c. Salam

d. Pulang

5. Rencana penilaian

a. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan

b. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak

Mengetahui

Guru Kelas



Hasmawati

Kuta Iboh, 19 Januari 2024

Peneliti



Siti Nadilla Azuraa

NIM. 180210045

Lampiran 9 : Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Pretest eksperimen



Treatment



Posttest eksperimen



Lampiran 10 : Riwayat Hidup Peneliti

Nama : Siti Nadilla Azuraa
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tanggal lahir : Ujung Padang/ 01 November 1999
Status : Mahasiswi
Alamat : Desa Ujung Padang, Kec. Labuhanhaji Barat, Kab. Aceh
Selatan
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Nomor HP : 081215196514
E-mail : 180210045@student.ar-raniry.ac.id
Pendidikan Formal :
1. SD N Lhueng Beurawe
2. MTsS Labuhanhaji Barat
3. SMA N 1 Labuhanhaji Barat

