

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CINGORAN
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RONA SARI

NIM. 180210066

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M / 1445 H**

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCIANG ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CINGORAN
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
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**RONA SARI
NIM. 180210066**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



**Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016**

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CINGORAN
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, 15 Desember 2023 M
2 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



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

Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji I,

Penguji II,



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Munawwarah, M. Pd
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Mufik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rona Sari
NIM : 180210066
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cingoran 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 karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila kemudian 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 tarbiah dan keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 08 November 2023

Yang Menyatakan



Rona sari
NIM. 180210066



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH 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- 340 /Un.08/Kp.PIAUD/ /2023

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 : Rona Sari
Nim : 180210066
Pembimbing 1 : Faizatul Faridy, M.Pd
Pembimbing 2 : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cingoran Aceh Selatan

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 27%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb



Banda Aceh, 16 November 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Rona Sari
NIM : 180210066
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan
Tabel Skripsi : 60 Halaman
Pembimbing I : Faizatul Faridy, M.Pd
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Memancing Angka, Mengenal Lambang Bilangan

Permasalahan yang ditemukan di TK Cingoran adalah anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, anak-anak di TK Cingoran ini belum mengenal lambang bilangan dengan baik, anak belum bisa menyebutkan angka 1-10 secara runtut, dan anak juga masih kesulitan dalam membedakan angka. Terlihat saat anak salah menyebutkan angka 6 dan 9 sering tertukar, angka 7 seringkali tertinggal saat anak menyebutkan angka 1-10. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, dengan jenis pre-experimen dan *design one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 di TK Cingoran yaitu anak kelompok A yang berjumlah 10 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan tehnik observasi dan dokumentasi untuk melihat pengaruh kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui permainan memancing angka. Data dianalisis dengan *bivariate* menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% (0,05), diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,82. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 22,4 dan t_{tabel} 1,833. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima H_o ditolak dengan hipotesis penggunaan permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat dan salam marilah sama-sama kita panjatkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menjadi tauladan bagi semesta alam serta membawa manusia dari alam jahiliah kealam yang berilmu pengetahuan sebagai mana yang kita rasakan saat sekarang ini.

Syukur Alhamdulillah berkat karunia Allah SWT Penulis telah menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan” Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penulisan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis iningin menyampaikan ribuan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag, M.A., M. Ed., Ph. D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Pembimbing I dan Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd. Selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Muthmainnah, S.Pd.I., MA. Selaku Penasehat Akademik yang memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Nurhayati, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah TK Cingoran Aceh Selatan.

Penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, banyak kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pembaca agar Skripsi ini mengalami perubahan kearah yang lebih baik semoga. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal'alamin.

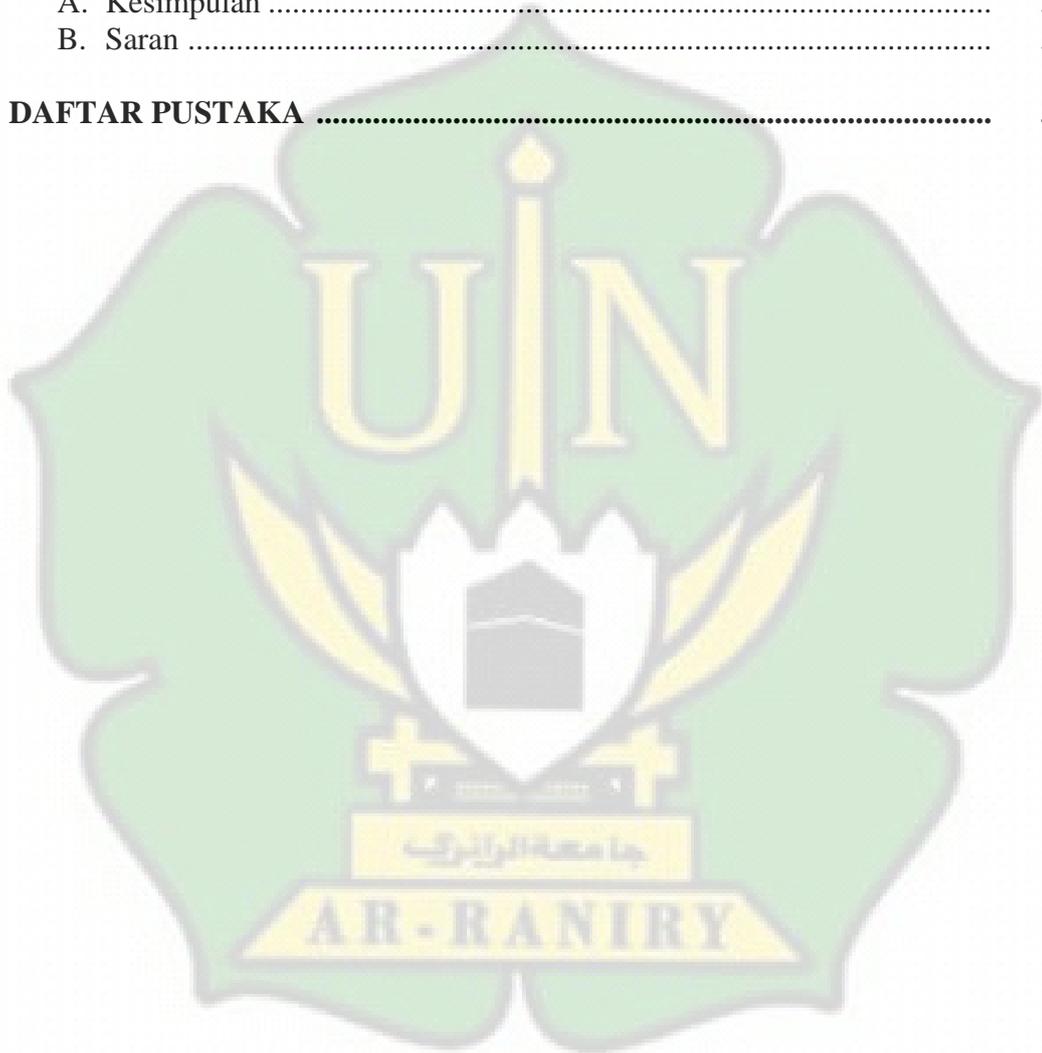
Banda Aceh, 9 Maret 2023
Penulis,

Rona Sari
NIM. 180210066

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN SAMPUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Penelitian | 4 |
| D. Manfaat Penelitian | 4 |
| E. Definisi Operasional | 5 |
| F. Penelitian Relavan | 7 |
| G. Hipotesis Penelitian | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | 11 |
| A. Permainan Memancing Angka | 11 |
| 1. Pengertian Permainan Edukatif | 11 |
| 2. Pentingnya Alat Permainan Edukatif | 12 |
| 3. Syarat Penggunaan Alat Permainan Edukatif | 14 |
| 4. Pengertian Memancing Angka..... | 15 |
| 5. Langkah-Langkah Permainan Memancing Angka Untuk AUD..... | 16 |
| 6. Kelebihan & Kekurangan Permainan Memancing Angka | 17 |
| B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan | 18 |
| 1. Pengertian Lambang Bilangan | 18 |
| 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Lambanga Bilangan Pada Anak Usia Dini | 22 |
| 3. Tahap Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak..... | 24 |
| 4. Strategi Pengenalan Lambang Bilangan Pada AUD | 25 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 29 |
| A. Rancangan Penelitian | 29 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 30 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 30 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 31 |
| E. Instrumen Penelitian | 31 |
| F. Teknik Analisis Data | 36 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 39 |
| A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian | 39 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| B. Deskripsi Hasil Penelitian | 43 |
| 1. Uji Normalitas | 48 |
| 2. Uji-t | 49 |
| 3. Uji Hipotesis | 51 |
| C. Pembahasan | 52 |
| BAB V PENUTUP | 55 |
| A. Kesimpulan | 55 |
| B. Saran | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 3.1 | : Rancangan Penelitian <i>One Groub Pretest-Posttest Design</i> | 29 |
| Tabel 3.2 | : Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun | 33 |
| Tabel 3.3 | : Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun | 34 |
| Tabel 4.1 | : Keadaan Sarana dan Prasarana | 40 |
| Tabel 4.2 | : Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran | 41 |
| Tabel 4.3 | : Data Guru di TK Cingoran | 41 |
| Tabel 4.4 | : Jadwal Penelitian | 42 |
| Tabel 4.5 | : Nilai Hasil <i>Pretest</i> | 43 |
| Tabel 4.6 | : Nilai Hasil <i>Posstest</i> | 46 |
| Tabel 4.7 | : Rekapitulasi Data Pretest dan Postest Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak | 47 |
| Tebel 4.8 | : Hasil Uji Normalitas Tests Of Normalitas | 48 |
| Table 4.9 | : Analisis Uji-T Dalam Penggunaan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak..... | 50 |
| Tabel 4.10 | : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak..... | 52 |

DAFTAR GAMBAR

Grafik 4.1 : Grafik nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* 48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah upaya pendidikan yang dilakukan kepada anak dalam rentang usia 0-6 tahun dalam rangka mengembangkan seluruh potensi-potensi yang terdapat di dalam diri anak, sebab anak diumpamakan sebagai kertas kosong di mana lingkungan pendidikanlah yang memberikan goresan dan warna dalam kehidupannya.¹ Pada usia ini, anak memiliki perkembangan yang cukup pesat dan merupakan perkembangan manusia secara keseluruhan. Sebagaimana dinyatakan di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Permendikbud nomor 137 tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru

¹ Khadijah & Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2021) h. 4

² Rita Nofianti, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020) h. 1

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.³

Perkembangan kognitif salah satu aspek yang penting untuk perkembangan anak. Perkembangan kognitif yaitu penambahan ide-ide, dari sejak lahir sampai mencapai kematangannya. Perkembangan kognitif adalah bagian dari salah satu yang berhubungan dengan pemecahan masalah yang berfikir logis dan simbolik. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengaruhnya. Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat meningkat.⁴

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 01 September 2023 yang dilakukan di TK Cingoran ditemukan anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, anak-anak di TK Cingoran ini belum mengenal lambang bilangan dengan baik, ketika guru meminta satu persatu anak menyebutkan angka secara acak anak masih banyak yang belum tepat dalam menyebutkan angka, anak belum bisa menyebutkan 1-10 secara runtut, dan ketika anak diminta untuk mangurutkan angka dengan menunjukkan angka pada gambar yang ada di dinding, kebanyakan masih ada angka yang terlewati selain itu anak juga masih kesulitan dalam membedakan

³ Fauziddin & Mufarizuddin, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*, (Vol.2, No.2, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018) h. 163

⁴ Muliannah Khaironi, *Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Bahan Alam Pada Kelompok B*, (Jurnal Golden Age, Vol.4, No. 2, 2020), h. 262

angka. Terlihat saat anak salah menyebutkan angka 6 dan 9 sering tertukar, angka 7 sering kali tertinggal saat anak menyebutkan angka 1-10.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, kemampuan mengenal lambang bilangan juga dapat mempengaruhi kesiapan anak untuk melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya.⁵ Kemampuan mengenal lambang bilangan dikembangkan melalui berbagai macam permainan salah satunya adalah permainan memancing angka.

Permainan memancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari lambang yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. Permainan memancing angka dapat melatih anak untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.⁶

Sebagaimana peneliti jelaskan sebelumnya di TK Cingoran ini anak-anak pada usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Jadi berdasarkan permasalahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak di TK Cingoran ini memerlukan suatu permainan dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran anak tidak mudah merasa

⁵ Cahyani, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka* (Vol.8, No. 3, 2020, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini) h. 2

⁶ Riza Oktariana, *Efektifitas Permainan Memancing Kertas Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A*, (Vol. 1, No.1, 2021) h. 1-2

bosan, dengan adanya suatu permainan anak menjadi lebih bersemangat dalam mengenal lambang bilangan dan suasana pembelajaran pun akan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik mengambil judul yaitu “Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal lambing bilanga Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoraan Aceh Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Adakah Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini untuk menambah pengetahuan tentang pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Anak mendapatkan stimulasi melalui kegiatan belajar yang tepat dan menyenangkan sehingga pemahaman konsep mengenal lambang bilangan anak dapat dikembangkan.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan masukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar anak tertarik belajar sehingga pemahaman konsep dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dapat dikembangkan secara optimal, serta memberikan suatu permainan yang baru bagi pendidik agar tercapai suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi Peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Memancing Angka

Permainan memancing angka adalah permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.⁷ Kegiatan ini dilakukan dengan cara meminta satu anak untuk memancing satu angka kemudian anak tersebut menyebutkan angka berapa yang dipancingnya

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019) h. 35

kemudian seperti itu seterusnya hingga semua anak mencoba permainan memancing angka.

Gambar: Permainan Memancing Angka



2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan suatu kemampuan dalam proses berfikir otak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana.⁸ Kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran. Lambang bilangan yang wajib dikenalkan kepada anak usia 4-5 tahun adalah lambang bilangan 1-10 dimana indikatornya adalah anak mampu mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan.

⁸ Ahmad Yani, *Aktivitas Permainan dalam Outdoor Education*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020) h. 20

F. Penelitian Relavan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relavan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Nadia Triwulandari (2022) dengan Judul *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di T Harapan Blajo Kalitengah Lamongan*. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah dari 11 anak terdapat 7 anak yang masih belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre eksperimen yang menggunakan jenis *one group pre test-post test design statistik*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tehknik analisis data statistik nonparametris. Adapun pengaruh ditujukan dengan adanya perbedaan perolehan nilai *pre test* dan *post test* yang meningkat yaitu hasil rata-rata *pre test* sebesar 11,637 meningkat pada *post test* sebesar 18,367. Pada *pre test* terdapat 7 anak dari 11 anak yang masih berkembang (MB) dan hasil nilainya masih rendah. Kemudian pada *post test* 7 dari 10 anak tersebut mengalami peningkatan dan hampir 11 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik.⁹ Adapun persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah jenis penelitian, usia anak yang diteliti. Kemudian perbedaannya adalah sekolah yang diteliti dan penelitian ini menggunakan

⁹ Nadia Triwulan Dari, *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edikasi) terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A*, (Vol. 11, No. 1, 2022)

permainan PAKASI (pancing angka edukasi) sedangkan peneliti menggunakan permainan memancing angka.

2. Jurnal Hajira Burui, Setiyo Utoyo, dkk (2022) dengan Judul *Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango*. Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen dengan menggunakan 1 kelas. Terdapat pengaruh permainan memancing angka terhadap konsep bilangan pada anak di TK Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan skor tertinggi 11 dan skor terendah 7, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 8,27 dan nilai standar deviasi 1,26 sedangkan pada *post test* menunjukkan skor tertinggi 18 dan skor terendah 11, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 15,27 dan nilai standar deviasi 2,074. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata dari tes awal hingga tes akhir.¹⁰ Adapun persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah menggunakan permainan memancing angka dan perbedaannya terdapat pada usia anak yang diteliti dan tempat dilakukannya penelitian.

¹⁰ Hajira Burui, Setiyo Utoyo, dkk, *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango* (Vol.2, No.1,2022)

3. Jurnal dari Winarni Agustin (2017) dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya*”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 3 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 hanya 51,09% anak akan mencapai indikator. Setelah dilakukan siklus II ketercapaian indikator meningkat menjadi 80,53%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak kelompok B di TK Pembina Putra Surabaya.¹¹ Adapun persamaan penelitian di atas dengan peneliti adalah menggunakan permainan memancing angka. Adapun perbedaannya adalah metode penelitian, usia anak yang diteliti dan sekolah yang diteliti.

¹¹ Winarni Agustin, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya*, (Jurnal PAUD Teratai, Vol. 06, No. 01, 2017)

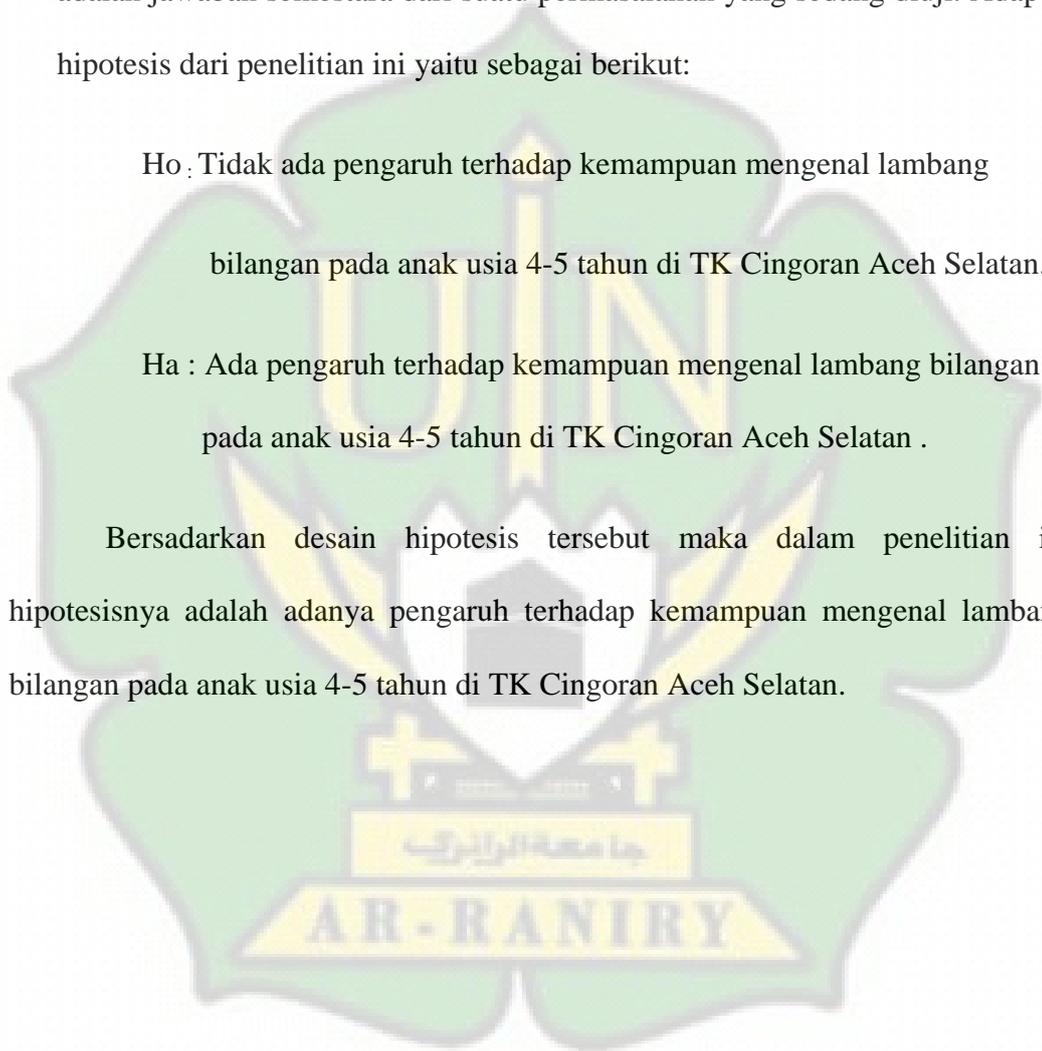
G. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis adalah jawaban semestara dari suatu permasalahan yang sedang diuji. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran Aceh Selatan.

Ha : Ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran Aceh Selatan .

Bersadarkan desain hipotesis tersebut maka dalam penelitian ini hipotesisnya adalah adanya pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran Aceh Selatan.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Permainan Memancing Angka

1. Pengertian Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.¹ Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.²

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat atau dipergunakan sebagai sarana untuk menjadi sumber belajar anak usia dini tentunya yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak agar mendapatkan pengalaman belajar yaitu pengalaman yang berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak meliputi aspek fisik motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif dan moral.³

¹ Andi Aslindah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Selawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2018) h. 7

² Yasbiati & Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018) h. 1

³ Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Jakarta: Guepedia, 2018) h. 9-10

Menurut uraian di atas, dapat Penulis simpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan suatu alat yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan anak dan tentunya alat permainan ini mengandung nilai pendidikan.

2. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif sangat penting bagi anak usia dini karena (APE) merupakan permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak usia dini untuk berlatih awal dalam berfikir dan belajar memahami serta mengamati berbagai jenis maupun bentuk dari beberapa jenis APE yang ada. APE penting bagi anak karena:

- a. APE dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya
- b. APE meningkatkan kemampuan komunikasi bagi anak
- c. APE mampu meningkatkan cara berfikir anak
- d. APE mampu meningkatkan rasa percaya diri anak
- e. APE mampu merangsang imajinasi anak
- f. APE dapat mengembangkan rasa sosial pada anak karena dengan APE bisa membantu untuk merangsang atau menstimulasi aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dan juga anak akan lebih nyaman dan bahagia bila belajar menggunakan Alat Permainan Edukatif.⁴

Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat memberikan

⁴ Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini...*, h. 11

kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Alat permainan berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Anak secara aktif akan melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancaindranya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

APE memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

- a. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang / merangsang pertumbuhan fisik anak
- b. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar
- c. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan tekstur. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam berinteraksi.⁵

Berdasarkan uraian di atas, dapat Penulis simpulkan bahwa pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini karna bertujuan untuk merangsang daya berfikir anak dalam menyelesaikan suatu masalah dan meningkatkan rasa ingin tahu anak.

⁵ Tesya Cahyani & Heni Listiana, *"Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini"*, (Jakarta: Kencana, 2021) h. 11-12

3. Syarat Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Pada dasarnya, bentuk dan jenis permainan edukatif tidak terbatas, namun perlu diperhatikan bahwa dalam pemilihan permainan edukatif orang tua perlu mempertimbangkan hal-hal berikut.

- a. Usia dan minat anak. Agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak.
- b. Keamanan dari permainan tersebut (tidak tajam, tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat berbahaya).
- c. Pentingnya keterlibatan orang tua atau anggota keluarga dalam proses permainan, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
- d. Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan-permainan sederhana
- e. Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri.
- f. Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya.⁶

⁶ Tesya Cahyani & Heni Listiana, "Pengembangan Pembuatan APE... h. 13-14

Berdasarkan uraian di atas, dapat Penulis simpulkan bahwa syarat penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini adalah alat permainan sesuai dengan usia dan minat si anak, permainan tersebut tidak membahayakan bagi anak dan dapat mengembangkan daya fantasi anak.

4. Pengertian Memancing Angka

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupannya sehari-hari.⁷ Sejalan dengan pendapat di atas, Yuliani menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.⁸

Bermain pancing adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancingan dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. Karena bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah bosan dengan permainan memancing angka tersebut.⁹

Menurut uraian di atas dapat Penulis simpulkan bahwa permainan memancing angka adalah suatu permainan yang menghubungkan antara dan angka, permainan ini bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.

⁷ Winarni Agustin, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra...*, h. 2

⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif...*, h. 35

⁹ Sari Noermayanti & Rachmat Hasibuan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang*, (Vol. 06, No. 03, 2017, Jurnal Paud Teratai) h. 1

5. Langkah-Langkah Permainan Memancing Angka Untuk Anak Usia Dini

Berikut langkah-langkah bermain memancing angka, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, menyiapkan alat permainan memancing angka yang terdiri dari pancing dan ikan yang dimodifikasi angka 1-10
- b. Langkah kedua, bagi anak menjadi beberapa kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 2 anak
- c. Langkah ketiga, salah satu anak dari kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai arahan dan perintah dari guru
- d. Langkah keempat, anak yang satu lagi dari kelompok tersebut diminta untuk mengambil benda sesuai jumlah angka yang dipancing oleh teman sekelompoknya tadi
- e. Langkah kelima, guru meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing oleh anak dalam kelompok tersebut
- f. Selanjutnya, permainan memancing angka dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian.¹⁰

¹⁰ Nadia Triwulandari & Sri Setyowati, *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan...*, h. 164

Menurut uraian di atas dapat Penulis simpulkan bahwa langkah-langkah bermain memancing angka ini adalah menyiapkan alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan setelah itu kita bagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi, kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian.

6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Memancing Angka

Adapun kelebihan dan kekurangan dari permainan memancing angka adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan:
 - 1) Melatih konsentrasi anak pada saat melengket kan magnet pada angka yang sudah disediakan dan Melatih kesabaran anak
 - 2) Untuk mengenalkan konsep penambahan dan pengurangan pada anak serta mengenalkan anak lambing bilangan pada anak dengan cara yang menyenangkan.¹¹

¹¹ Sari Noermayanti & Rachmat Hasibuan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang...*, h. 2

Menurut uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan dari permainan memancing angka ini adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi anak, melatih kesabaran dan permainan ini juga dapat mengenalkan anak tentang konsep dan lambang bilangan.

b. Kekurangan:

Adapun kelemahan dari permainan memancing angka ini adalah otot-otot kasar anak kurang berkembang secara maksimal karena tidak terlatih untuk melakukan tantangan-tantangan fisik. Hal ini dikarenakan permainan ini hanya menggunakan jemari anak dan mengangkat pancing saja. Dengan proses permainan yang demikian, maka otot-otot kasar anak kurang berkembang secara maksimal sehingga gerak motorik kasarnya sangat lemah.¹²

Menurut uraian di atas dapat Penulis simpulkan bahwa kekurangan dari permainan memancing angka ini adalah kurang berkembangnya otot-otot kasar anak secara maksimal di karnakan permainan ini hanya menggunakan jemari anak pada saat mengangkat alat pancingan.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk

¹² Suyadi, *Cerdas Dengan Spiritual Educational Games*, (Yogyakarta: Saufa, 2015), h.164

mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.¹³ Bilangan adalah gambaran/abstraksi mengenai banyak (kualitas) suatu anggota atau gambaran tentang urutan Lambang bilangan adalah gambaran atau tulisan yang menyatakan suatu bilangan.¹⁴

Membilang permulaan adalah kemampuan dasar anak yang berkaitan dengan kemampuan matematika, seperti menghitung benda, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, hingga meningkat ke tahap pengertian jumlah seperti penjumlahan dan pengurangan yang dimulai dari hal-hal yang sederhana melalui lingkungan terdekatnya hingga sampai ke tahapan yang lebih kompleks seiring dengan tahap perkembangan anak.¹⁵

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan, karena simbol bilangan merupakan dasar dalam bilangan matematika. Mengenal lambang bilangan perlu distimulasi sejak anak masih usia dini, karena diusia tersebut anak masih mudah menyerap segala informasi yang didapatnya.

Kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya merupakan salah satu dari beberapa bagian aspek perkembangan kognitif yang harus dikenalkan dan dikembangkan pada anak sejak dini. Kemampuan menfenal lambang bilangan

¹³ Isrok'atun, *Memahami Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021) h. 27

¹⁴ Ferdinandus Bele, Roswita, dkk, *Modul Konsep Dasar Matematika Dasar*, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021) h. 2

¹⁵ Irna Wati, Khoiriah Siti, dkk, *Memaksimalkan Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Intervestasi Bangsa*, (Jawa Timur: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018) h. 61

adalah kesanggupan untuk mengetahui simbol yang berupa tanda atau huruf yang sesuai untuk menyatakan banyaknya suatu benda. Pada usia 4-5 tahun dimana anak seharusnya sudah dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak-anak dapat menyebutkan satu, dua, tiga, empat dan seterusnya, akan tetapi mereka masih belum bisa mengerti bahwa “ 1” adalah simbol dari angka satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang, anak-anak mulai mengerti bahwa kata satu menunjuk satu benda tunggal dan bahwa lebih banyak dari satu dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudahnya yaitu dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya.

Anak dapat dikatakan mengetahui dan mengenal lambang bilangan dengan baik, apabila anak tidak sekedar hanya hafal lambang bilangan, namun anak mengerti bentuk dan makna dari lambang bilangan tersebut. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional pada aspek perkembangan kognitif dituliskan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan yang wajib dikenalkan kepada anak usia 4-5 tahun adalah lambang bilangan 1-10.¹⁶

¹⁶ Novitasari Putri, *Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Lambang Pada Anak Kelompok A di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman*, (Vol.3, No.8, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2019) h. 2

Lambang bilangan merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan pada hakikatnya yakni tanda atau lambang simbolik yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda konkrit.¹⁷ Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut piaget perkembangan berlangsung melalui empat tahapan yaitu: Tahap sensori-motor (0-1.5 tahun), tahap pra-operasional (1,5-6 tahun), tahap operasional konkrit (6–12 tahun) dan tahap operasional formal (12 tahun ke atas).¹⁸

Menurut Sriningsih (dalam Netti 2018) Lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur-struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis, mengenalkan bilangan pada anak disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Sesuai dengan usia anak yang masih suka bermain, maka hendaknya pembelajaran matematika pada Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung dan permainan lainnya.¹⁹

¹⁷ Puspita Sari Dina, Sofia Arti, dkk, *Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, (Vol. 5, No. 1, Jurnal Pendidikan Anak, 2019) h. 2

¹⁸ Fatimah Ibda, *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, (Vol. 3, No.1, 2015) h. 6

¹⁹ Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Jawa Timut : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018) h. 57

Menurut uraian di atas dapat Penulis simpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu konsep matematika yang di mana simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang di sebut dengan angka atau lambang bilangan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Adapun yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan anak dalam membilang adalah sebagai berikut:

1. Faktor Alamiah

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

2. Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan membilang angka 1-10 pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang komplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka 1-10 dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitifnya.

3. Faktor Latar Belakang Sosial

Latar belakang lamban mencakup struktur keluarga, afiliasi kelompok soial dan lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam belajar. Hal ini yang berpengaruh adalah status lambang.

4. Faktor Motivasi Belajar

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

5. Faktor Kemampuan Guru

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

6. Faktor Sarana dan Prasaran

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

sumber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang maksimal.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat Penulis simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak mengenal lambang bilangan adalah faktor alamiah, perkembangan kognitif, latar belakang sosial anak, motivasi belajar, kemampuan guru dalam proses pembelajaran, serta faktor sarana dan prasarana.

3. Tahap Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak

a. Tahap Konsep atau Pengertian

Pada tahap ini anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung harus dilaksanakan secara tepat, sehingga benar-benar dipahami anak.

b. Tahap Transisi

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkrit ke lambang. Pembelajaran yang sesuai dengan tahap transisi ini seharusnya diberikan jika tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak sudah menguasai kegiatan berhitung.

c. Tahap Lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.²¹

²⁰ Ninik Sofiati & Dewi Komalasari, *Peningkatan Kemampuan Mengeal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Media Flannel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, (Vol. 4. No. 3, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018) h. 2

Terdapat beberapa tahapan pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini, yang pertama itu adalah tahap konsep atau pengertian, pada tahap ini anak menghitung segala macam benda yang dilihatnya. Kedua tahap teransisi, pada tahap ini masa peralihan dari yang kongrit ke lambang. Tahap ketiga adalah tahap lambang, pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis sendiri tanpa ada paksaan.

4. Strategi Pengenalan Lambang Bilangan Pada AUD

Adapun strategi-strategi yang biasa digunakan dalam mengenalkan anak angka melalui bermain dan benda-benda konkret adalah dengan:

a. Bernyanyi

masa kanak-kanak bernyanyi adalah bentuk bahasa yang mudah dipahami bagi mereka. Ketika anak bernyanyi, ia akan menjadi lebih ekspresif dan ceria. Dengan lagu, anak-anak bias menambah pembendaharaan kata-kata, tak terkecuali dalam membilang.

b. Media Papan Flannel

Penggunaan kain flannel dalam kegiatan mengenal nilai dan angka dapat dilakukan dengan meletakkan potongan angka 1-10 secara acak, kemudian anak diminta untuk mengurutkannya, meletakkan potongan gambar beberapa benda kemudian anak diminta memilih angka mana yang

²¹ Ninik Sofiati & Dewi Komalasari, *Peningkatan Kemampuan Mengeal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Media Flannel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun...*, h. 3

cocok dengan jumlah tersebut, dan menghitung jumlah benda sesuai dengan angka yang dipilih.

c. Permainan Kalender

Dengan menggunakan permainan kalender anak akan menjadi lebih paham bagaimana konsep angka, membilang, mengurutkan dengan menggunakan angka dalam mengidentifikasi beberapa jumlah benda.

d. Kartu Angka

Kartu angka dapat dibuat dari kertas karton dan kertas manila yang berukuran lebih kurang 10x10 cm dimana pada setiap kertas tertulis angka 1-10. Kartu angka menjadi alat peraga dalam mengenal angka pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

e. Menghitung Benda-Benda Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Mengenalkan nilai dan angka pada anak juga dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti saat ulang tahun, anak mengenal angka melalui lilin ulang tahun.

f. Dadu

Permainan dadu dengan tujuan mengenal nilai angka dapat dilakukan dengan kegiatan melempar dadu, kemudian meminta anak menghitung titik yang muncul pada dadu, dan selanjutnya anak menuliskan jumlah titik tersebut dalam bentuk angka.

g. Permainan Memancing Angka

Permainan memancing angka dapat dilakukan untuk melatih dan melihat kemampuan anak membilang dan mengenal angka. Guru dapat meminta anak memancing angka 0-9 secara berurut, atau secara acak misalkan meminta anak memancing angka 3 dan lainnya, atau meminta menyebutkan angka yang telah dipancing oleh anak. Permainan memancing angka ini dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal angka dan konsep bilangan.

h. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dimainkan dengan mengocok dadu, lalu menjalankan diri sesuai dengan banyak titik yang muncul pada dadu, apabila berhenti pada kepala ular maka harus melakukan pengulangan dimulai dari ekor ulang, bagi yang dahulu melewati batas *finish* akan keluar sebagai juara.

i. Permainan Tradisional Congklak

Permainan congklak adalah salah satu media konret yang efektif untuk memberikan pengalaman nyata yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran.

j. Metode Jari Tangan

Dengan menggunakan jari adalah cara sederhana agar anak dapat berhitung dan mengenal nilai.²²

Berdasarkan uraian di atas, dapat Penulis simpulkan bahwa strategi pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini adalah melalui kegiatan bernyanyi, media papan flannel, permainan kalender, kartu angka, kegiatan menghitung benda-benda yang ada disekitar anak, permainan dadu, permainan memancing angka, permainan ular tangga, permainan congklak dan permainan menggunakan metode jari tangan.

²² Amalia Husna & Nurhafizah, *Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka Melalui Bermain dengan Benda-Benda Konkret Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.22, No. 1, 2022) h. 3-8

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan serangkaian proses yang perlu dilakukan dalam merencanakan dan melaksanakan suatu penelitian.¹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kuantitatif dengan Jenis pre-experimen dan *design one group pretest-posttest*.² Penelitian ini menggunakan satu kelas. Metode penelitian ini untuk dapat mengetahui bagaimana “Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan”. Secara singkat rancangan penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

| Kelompok | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|------------|----------------|-----------|-----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

O₁: *Pretest* (Pengalaman sebelum permainan memancing angka di mulai)

X: Pemberian perlakuan permainan memancing angka

O₂: *Posttest* (Pengamatan setelah permainan memancing angka).³

¹ Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngutah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic dengan Spss*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h 2

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.123

³ Nadia Triwulandari & Sri Setyowati, *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan...*, h. 165

Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan.⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian. Mengenai tempat dan waktu untuk penelitian ini peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di TK Cingoran yang terletak di Desa Alai, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan yang akan dilakukan pada semester ganjil tahun 2023/2024. Peneliti melakukan penelitian di TK Cingoran untuk melihat pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan anak usia 4-5 tahun. TK Cingoran merupakan lembaga pendidikan yang membantu mempersiapkan sumber daya manusia sejak dini untuk berkembangnya menjadi manusia yang cakap dan berakhlak mulia.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Jadi populasi dapat di artikan sebagai keseluruhan objek yang akan diteliti baik berupa benda, manusia, peristiwa ataupun gejala yang akan terjadi.

⁴ Elvinaro Ardianto, *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Bandung: Simbiosis Rekatana Media, 2017), h. 47- 48

Populasi yang diteliti pada penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 tahun pada kelompok A yang berjumlah 10 orang anak di TK Cinggoran Aceh Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakter yang sama bersifat representative dan menggambarkan populasi sehingga dianggap dapat mewakili semua populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah anak TK A usia 4-5 tahun di TK Cingoran dengan jumlah anak 10 orang anak yang terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *total sampling* yakni seluruh anak yang berusia 4-5 tahun di TK Cingoran Aceh Selatan. Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang memperoleh informasi yang di peroleh yang dapat dipergunakan sebagai informasi yang disajikan sesuai dengan masalah yang ditemukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang proses kegiatan yang dilakukan pendidik ketika dikelas serta aktivitas anak didik selama melakukan kegiatan permainan memancing angka untuk melihat pengaruh

kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Observasi menggunakan lembar observasi untuk kegiatan pendidik dan anak didik yang dilaksanakan selama aktifitas berlangsung. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan penggunaan permainan memancing angka.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu yang berupa tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang sebagai pelengkap penggunaan teknik penelitian yang digunakan.⁵ Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa dalam proses kegiatan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Cinggoran Desa Alai . Selain dokumentasi juga digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan harian sebagai pedoman melaksanakan proses kegiatan permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Cinggoran Desa Alai Aceh Selatan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono dalam Heru instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk melihat dan mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk

⁵ Izzaturrohimahniyah, Khairul Dkk, *Penerapan Permainan Memancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Al Amin Bonangan Pakis Malang* (Vol. 1, No.3, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2019) h. 60

mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data yang terkait dengan minat penelitian. Jadi dapat disimpulkan instrument penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes dan lembar observasi.⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk melihat pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

| No | Aspek Perkembangan | Indikator |
|----|--|---|
| 1. | Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 |
| 2. | Mengenalkan lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 |
| | | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda |
| | | Membandingkan jumlah benda 1-10 |
| | | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014

⁶ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrument Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021) h. 1

Adapun instrumen penelitian untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

| Indikator | Keterangan | Skor | | | |
|---|--|------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Menghitung angka dari 1-10 | Anak belum mampu menghitung angka dari 1-10 | | | | |
| | Anak mulai mampu menghitung angka 1-10 | | | | |
| | Anak sudah mampu menghitung angka 1-10 | | | | |
| | Anak mampu menghitung angka dari 1-10 dengan sangat baik | | | | |
| Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak mulai mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak mampu menyebutkan urutan 1-10 dengan sangat baik | | | | |
| Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | Anak belum mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | | | | |
| | Anak mulai mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | | | | |
| | Anak sudah mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | | | | |

| | | | | | |
|-----------------------------------|---|--|--|--|--|
| | Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan sangat baik | | | | |
| Membandingkan jumlah benda 1-10 | Anak belum mampu membandingkan jumlah benda 1-10 | | | | |
| | Anak mulai mampu membandingkan jumlah benda 1-10 | | | | |
| | Anak sudah mampu membandingkan jumlah benda 1-10 | | | | |
| | Anak mampu membandingkan jumlah benda 1-10 dengan sangat baik | | | | |
| Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak mulai mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak sudah mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | |
| | Anak mampu menunjukkan lambangan bilangan 1-10 dengan sangat baik | | | | |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014

Keterangan:

- 1 = Belum Muncul (BM)
- 2 = Mulai Muncul (MM)
- 3 = Muncul Sesuai Harapan (MSH)
- 4 = Muncul Sangat Baik (MSB)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Siyoto dan Ali merupakan rangkaian kegiatan menelaah mengelompokkan, menafsirkan, sistematisasi, dan verifikasi data supaya suatu fenomena dan peristiwa bernilai sosial, ilmiah, dan akademis. Pada penelitian ini analisis data dimaksud agar memahami sesuatu yang ada dibalik seluruh data dari fenomena dan peristiwa tersebut kemudian mengelompokkan dan meringkasnya menjadi suatu yang mudah dimengerti.⁷

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan agar mengetahui data terdistribusi normal ataupun sebaliknya. Uji normalitas digunakan dalam menentukan apakah data yang sudah dikumpulkan terdistribusi normal atau diambil melalui populasi normal. Adapun uji homogenitas digunakan agar mengetahui apakah data yang diperoleh melalui hasil penelitian asalnya dari varians yang sama ataupun tidak. Uji normalitas penelitian ini dilaksanakan melalui uji *one sample Kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan program SPSS versi 22. Bentuk hipotesis dalam pengujian normalitas yaitu sebagai berikut:

Ha: data berasal dari populasi yang didistribusi normal

Ho: data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

⁷ Sandu Siyoti dan Ali Sodik, *Dasar Metode Penelitian...*, h. 110

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis menurut p - *value* atau *Significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika $> 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal.

2. Uji-t

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan metode perbandingan data sebelum perlakuan dengan data setelah perlakuan dari satu kelompok sampel, sehingga dilakukan uji hipotesis komparasi dengan uji-t berdasarkan Supardi sebagai berikut.⁸

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

M_d : Median dari perbedaan *Pretest* dan *posttest*

X_d : Deviasi skor gain terhadap reratanya

\sum_{xd}^2 : Jumlah kuadrat deviasi

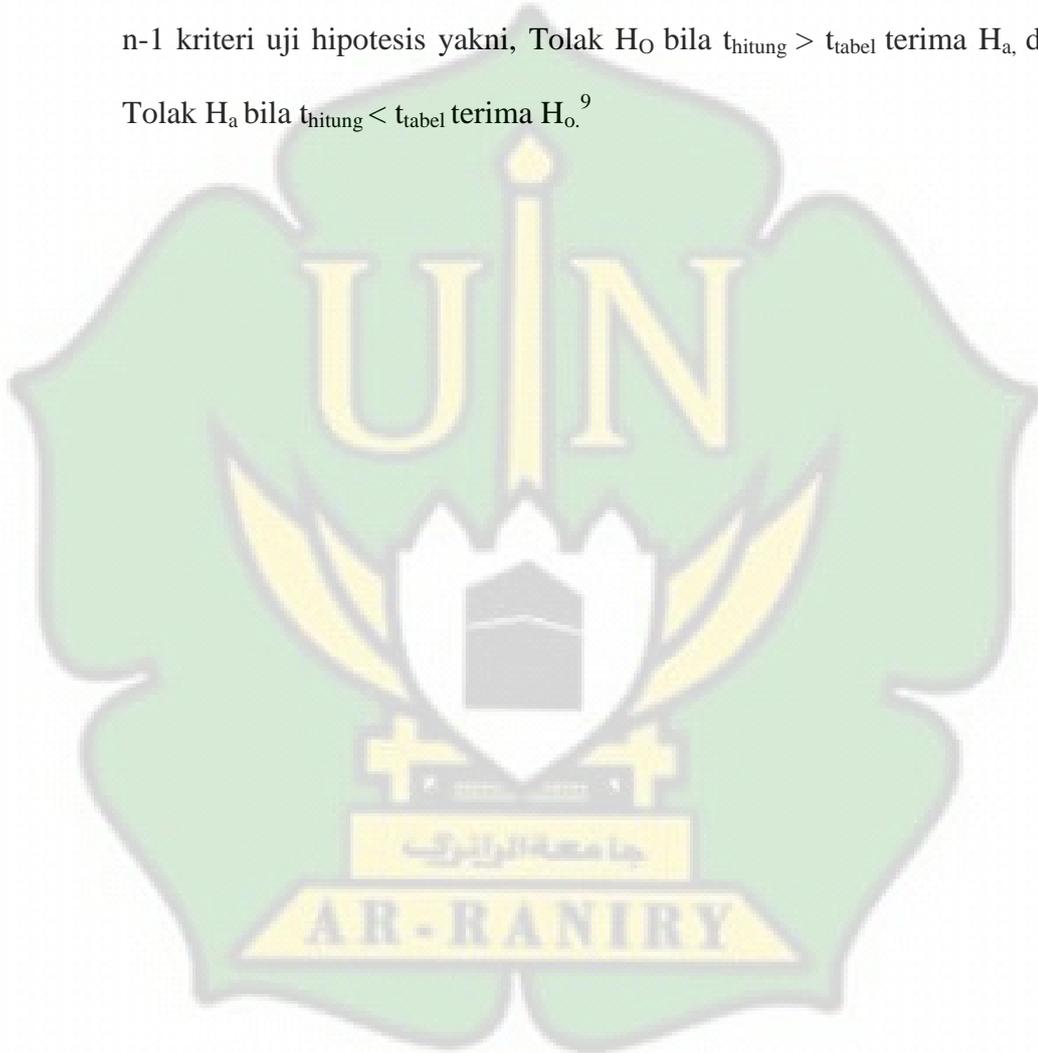
n : Banyak sampel (subjek penelitian)

db : Derajat bebas (ditentukan dengan $n-1$).

⁸ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2017), h. 324

3. Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis, kemudian nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari table distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan di taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasannya $dk = n-1$ kriteri uji hipotesis yakni, Tolak H_0 bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ terima H_a , dan Tolak H_a bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ terima H_0 .⁹



⁹ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian...*, h. 325

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Cingoran. TK Cingoran terdiri dari Taman Kanak-Kanak (TK) yang diberi nama TK Cingoran Desa Alai Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan. TK Cingoran beralamat di Jln. Kedai Runding-Paya Dapur, Kampung Alai Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan.¹

TK Cingoran memiliki luas tanah sebanyak 150 m², terdapat 2 ruang belajar, kemudian 1 kelas digunakan untuk ruang bermain, ruang main tersebut 1 ruang dengan ruangan belajar, tetapi di dalam 1 ruang itu dibagi dua yaitu tempat bermain dan di batasi dengan lemari, sebelah kiri tempat belajar kelas B dan sebelah sebelah kanannya tempat bermain. Pada ruang bermain tersedia APE yang disediakan secara bertahap dan TK Cingoran juga memiliki beberapa buku-buku pendukung yang dapat digunakan oleh pendidik. TK Cingoran merupakan lembaga PAUD yang berstatus milik Swasta dengan izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Selatan.

1. Visi dan Misi

a. Visi

Membentuk anak yang cerdas baik dan terampil berakhlak mulia shaleh/shalehah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.

¹ Dokumentasi data profil TK Cingoran, September 2023

b. Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran aktif dan inovatif
- b) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

c. Tujuan

- a) Mendidik anak agar menjadi generasi berkualitas berguna bagi agama nusa dan bangsa
- b) Mengembangkan kreatifitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni.²

2. Sarana dan Prasana

Adapun sarana dan prasana di sekolah TK Cingoran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana

| No | Nama Fasilitas | Jumlah | Kondisi |
|-----|-------------------------------------|--------|---------|
| 1. | Ruang Kepala Sekolah Dan Ruang Guru | 1 | Baik |
| 2. | Ruang Kelas | 2 | Baik |
| 3. | Toilet | 2 | Baik |
| 4. | Perosotan | 1 | Baik |
| 5. | Ayunan | 2 | Baik |
| 6. | Tangga Pelangi | 1 | Baik |
| 7. | Meja | 25 | Baik |
| 8. | Kursi | 50 | Baik |
| 9. | Papan Tulis | 2 | Baik |
| 10. | Lamari | 5 | Baik |

Sumber: Data Dokumentasi TK Cingoran Desa Alai

² Dokumentasi Data Profil TK Cingoran, September 2023

3. Keadaan Peserta Didik dan Guru

a. Data Peserta Didik

kelompok A dan B di TK Cingoran diampu oleh sepuluh orang guru, di kelas di kelas A diampu oleh ibu Khairiyah, S.Pd, Erisyani, Lisdalina, Pitrianti dan Nur Aqidah. Sedangkan kelas B diampu oleh guru Sarifah Aini, S.Pd, Rahidati, Pidayani Berasa, S.Pd dan Ainun S.Pd. Jumlah anak di kelas A berjumlah 10 orang anak dan penelitian ini dilakukan pada anak kelas A yang terdiri dari:

Tabel 4.2 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

| Kelas | Jumlah anak | | Jumlah |
|----------------|-------------|-----------|--------|
| | Laki-laki | Perempuan | |
| Usia 4-5 tahun | 3 | 7 | 10 |

Sumber: Data Dokumentasi TK Cingoran Desa Alai

b. Data Guru

Data guru kelas di TK Cingoran berjumlah 9 (Sembilan) orang guru dan 1 (satu) orang kepala sekolah. Berikut data guru di TK Cingoran.

Tabel 4.3 Data Guru di Sekolah TK Cingoran

| No. | Nama | Jabatan | Kualifikasi |
|-----|-----------------|----------------|-------------|
| 1. | Nurhayati, S.Pd | Kepala sekolah | SI |
| 2. | Khairiyah, s.pd | Guru | SI |
| 3. | Lisdalina | Guru | - |

| | | | |
|-----|-----------------------|------|----|
| 4. | Nur Aqidah | Guru | - |
| 5. | Rahidati | Guru | - |
| 6. | Erisyani | Guru | - |
| 7. | Ainun, S.Pd | Guru | SI |
| 8. | Sarifah Aini, S.Pd | Guru | SI |
| 9. | Pidayani Berasa, S.Pd | Guru | SI |
| 10. | Pitrianti | Guru | - |

Sumber: Data Dokumentasi TK Cingoran Desa Alai

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Cingoran yang berlokasi di Jl. Tapak Aulia Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian

| No | Hari/ Tanggal | Waktu | Kegiatan |
|----|---------------------------|----------|----------------------------------|
| 1. | Selasa/ 05 September 2023 | 60 Menit | Tes Awal |
| 2. | Rabu/ 06 September 2023 | 60 Menit | Perlakuan/ <i>Treatment</i> 1 |
| 3. | Kamis/ 07 September 2023 | 60 Menit | Perlakuan/ <i>Treatment</i> 2 |
| 4. | Jumat/ 08 September 2023 | 60 Menit | Perlakuan/ <i>Treatment</i> 3 |
| 5. | Sabtu/ 09 September 2023 | 60 Menit | Tes Akhir |

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 05 s.d 09 September 2023. Pada tanggal 04 September, memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah, mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian mengobservasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta memperkenalkan diri dan tujuan ke sekolah pada kelas A TK Cingoran. Pada tanggal 05 September melakukan *pretest* pada anak kelompok A yang berjumlah 10 orang. *Pretest* dilakukan dengan kegiatan memperlihatkan lambang bilangan, memperkenalkan angka kepada anak, kemudian peneliti memberikan lembar gambar ikan yang akan dicocokkan dengan angka yang sudah di siapkan, anak mencocokkan angka sesuai dengan gambar Setelah itu peneliti meminta kepada masing-masing anak untuk menyebutkan jumlah angka yang telah dicocokkan. Setelah mendapatkan hasil data dari *pretest*, selanjutnya melakukan tiga kali perlakuan/*treatment* pada anak kelas A dengan menggunakan permainan memancing angka.

Tabel 4.5 Hasil Data *Pretest*

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 8 | 1,6 |
| FS | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2 |
| NT | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | 2,2 |
| RP | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| AA | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 8 | 1,6 |
| AD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2 |
| IF | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1,2 |
| RD | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| RAP | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1,8 |
| SA | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | 2,2 |
| | | | | | | Jumlah | 16,6 |
| | | | | | | Rata Rata | 1,66 |

Pada *treatment* pertama, peneliti memperlihatkan dan memperkenalkan kepada anak mengenai permainan memancing angka. Kemudian peneliti menjelaskan permainan memancing angka dan menyiapkan alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan. Setelah itu peneliti membagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi, kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian. Selanjutnya peneliti memberikan kegiatan tambahan kepada anak yaitu kegiatan mewarnai sketsa gambar ikan menggunakan cat krayon.

Pada *treatment* kedua, peneliti menjelaskan kembali kepada anak mengenai permainan memancing angka. Kemudian peneliti menyiapkan kembali alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan. Setelah itu peneliti membagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi, kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian. Selanjutnya peneliti memberikan kegiatan tambahan yaitu kegiatan kolase gambar ikan menggunakan beras yang sudah diwarnai, peneliti menjelaskan cara kolase

gambar ikan dari beras yang sudah diwarnai kepada anak, lalu peneliti membagikan bahan dan memberikan contoh kolase gambar ikan kemudian anak melakukan kegiatan yang sudah di ajarkan sebelumnya.

Selanjutnya pada *treatment* ketiga peneliti masih melakukan kegiatan yang sama yaitu menjelaskan kembali kepada anak mengenai permainan memancing angka. Kemudian peneliti menyiapkan kembali alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan. Setelah itu peneliti membagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi, kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian. Adapun kegiatan tambahan yang disiapkan peneliti pada *treatment* ketiga ini adalah kegiatan membuat bentuk ikan dari origami.

Kemudian pada hari terakhir melakukan *posttest* mengulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari-hari sebelumnya dan peneliti memperlihatkan lambang bilangan lalu peneliti meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut, setelah itu peneliti menyiapkan kegiatan menempelkan pola sisik ikan pada sketsa gambar ikan kepada anak. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menempelkan pola sisik ikan pada gambar ikan, lalu peneliti memperlihatkan contoh gambar yang sudah ditempelkan pola sisik ikan pada gambar ikan tersebut, kemudian anak melakukan kegiatan yang sudah diajarkan oleh peneliti. Setelah itu

guru meminta kepada masing-masing anak untuk menyebutkan urutan bilangan.

Tabel 4.6 Hasil Data *Posttest*

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| FS | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 17 | 3,4 |
| NT | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 19 | 3,8 |
| RP | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 16 | 3,2 |
| AA | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 17 | 3,4 |
| AD | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| IF | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 15 | 3 |
| RD | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 14 | 2,8 |
| RAP | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| SA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 19 | 3,8 |
| | | | | | | JUMLAH | 34,8 |
| | | | | | | RATA-RATA | 3,48 |

Pada *treatment* pertama terdapat kenaikan nilai sebesar 1,6 yaitu dengan jumlah 0,3 naik dari *pretest*. Kemudian pada *treatment* kedua naik sebesar 2,3 yaitu dengan jumlah 0,4 dari *treatment* pertama, selanjutnya pada *treatment* ketiga naik sebesar 2,9 yaitu dengan jumlah 0,6. Dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan nilai dari *treatment* pertama, kedua dan ketiga adalah sebesar $0,3+0,4+0,6= 1,3$.

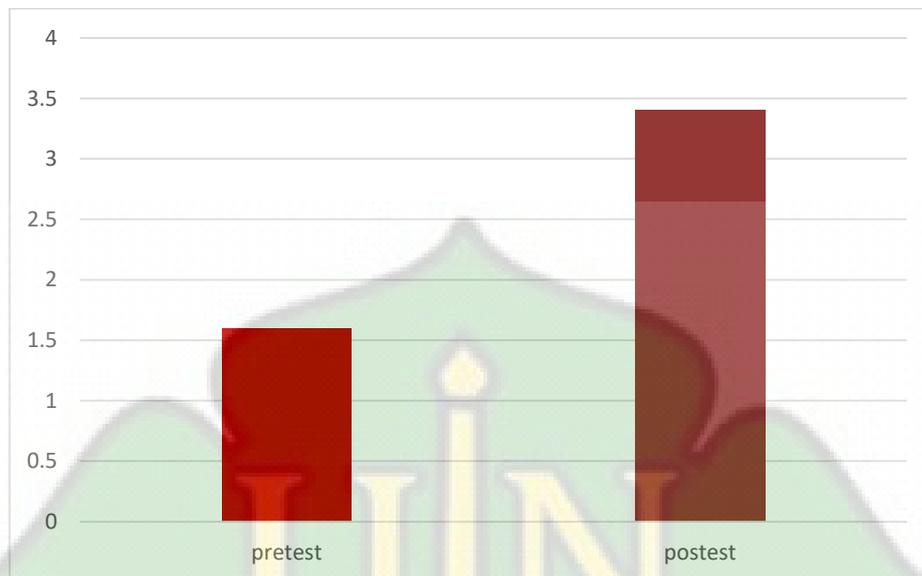
Kemudian pada tanggal 09 September, Peneliti melakukan *posttest* karena ingin mengetahui apakah kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak terdapat pengaruh setelah dilakukan tiga kali *treatment* dengan menggunakan permainan memancing angka untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari angka 1-10, seperti menghitung, menyebutkan urutan, membuat urutan, membandingkan jumlah dan menunjukkan lambang bilangan 1-10. Adapun data *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak

| No | Nama | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|----|-----------|----------------|------|-----------------|------|
| | | Total | Mean | Total | Mean |
| 1 | DSI | 8 | 1,6 | 19 | 3,8 |
| 2 | FS | 10 | 2 | 17 | 3,4 |
| 3 | NT | 11 | 2,2 | 19 | 3,8 |
| 4 | RP | 5 | 1 | 16 | 3,2 |
| 5 | AA | 8 | 1,6 | 17 | 3,4 |
| 6 | AD | 10 | 2 | 19 | 3,8 |
| 7 | IF | 6 | 1,2 | 15 | 3 |
| 8 | RD | 5 | 1 | 14 | 2,8 |
| 9 | RAP | 9 | 1,8 | 19 | 3,8 |
| 10 | SA | 11 | 2,2 | 19 | 3,8 |
| | JUMLAH | | 16,6 | | 34,8 |
| | RATA-RATA | | 1,66 | | 3,48 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan pada prolehan nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata pada *pretest* yang diperoleh adalah 1,66. Sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,48. Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menggunakan alat permainan memancing angka pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4.1 Hasil Posttest Dan Pretest



Gambar 4.1 grafik nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan pada gambar di atas, dapat di ketahui bahwa nilai *pretest* 1,66, sedangkan pada nilai *posttest* 3,48. Jadi nilai *posttest* terdapat pengaruh dari nilai *pretest*.

1. Uji Nomalitas

Tebel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Tests Of Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardize d Residual |
|----------------------------------|----------------|-----------------------------|
| N | | 10 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | .36514837 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .300 |
| | Positive | .300 |
| | Negative | -.200 |
| Test Statistic | | .300 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .011 ^c |

- a. *Test distribution is Normal.*
- b. *Calculated from data.*
- c. *Lilliefors Significance Correction.*

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (p-value) untuk uji normalitas dengan metode kolmogrov-Smirnow yaitu sebesar 0.011 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,011 > 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa, data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji-t

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan permainan memancing angka pada anak kelas A dengan tiga kali perlakuan/treatment. Selanjutnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan permainan memancing angka pada kelas A dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil dari kemampuan anak mengenal lambang bilangan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Analisis Uji-T Dalam Penggunaan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak

| No | Nama | Pretes | | Postest | | Gain(D) | Md | Xd(D-Md) | X2d |
|----|-----------|--------|------|---------|------|---------|-------|----------|--------|
| | | Total | Mean | Total | Mean | Y-X | | | |
| 1 | DSI | 8 | 1,6 | 19 | 3,8 | 2.2 | 1.820 | 0,38 | 0.1444 |
| 2 | FS | 10 | 2 | 17 | 3,4 | 1.4 | 1.820 | -0,42 | 0,1764 |
| 3 | NT | 11 | 2,2 | 19 | 3,8 | 1.6 | 1.820 | -0,22 | 0.0484 |
| 4 | RP | 5 | 1 | 16 | 3,2 | 2.2 | 1.820 | 0,38 | 0.1444 |
| 5 | AA | 8 | 1,6 | 17 | 3,4 | 1.8 | 1.820 | -0,02 | 0.0004 |
| 6 | AD | 10 | 2 | 19 | 3,8 | 1.8 | 1.820 | -0,02 | 0.0004 |
| 7 | IF | 6 | 1,2 | 15 | 3 | 1.8 | 1.820 | -0,02 | 0.0004 |
| 8 | RD | 5 | 1 | 14 | 2,8 | 1.8 | 1.820 | -0,02 | 0.0004 |
| 9 | RAP | 9 | 1,8 | 19 | 3,8 | 2 | 1.820 | 0,18 | 0.0324 |
| 10 | SA | 11 | 2,2 | 19 | 3,8 | 1.6 | 1.820 | -0,22 | 0.0484 |
| | Jumlah | | 16,6 | | 34,8 | 18.2 | 1.820 | | 0.596 |
| | Rata Rata | | 2 | | 4 | 1.820 | | | |

1. Menghitung Nilai Rata-Rata

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{18.2}{10}$$

$$= 1.82$$

2. Menghitung Nilai t_{hitung}

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1.82}{\sqrt{\frac{0.596}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{1.82}{\sqrt{0.0066}}$$

$$t = \frac{1.82}{0.0812}$$

$$t = 22,4$$

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas A di TK Cingoraan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*pretest*) dan skor tes akhir (*posttest*). Hipotesis H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_o diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Cara penentuan nilai (t_{tabel}) berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$, yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= n-1 \\ &= 10-1 \\ &= 9 (1,833) \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh $t_{hitung} = 22,4$ dari taraf signifikan $\alpha 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n-1$, yaitu $dk = 10-1=9$, maka nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,833, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $22,4 > 1,833$. Dengan demikian, terjadi penolakan H_o dan penerimaan H_a yang artinya pada kriteria kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor peroleh tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (tabel 4.10) kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak terlihat nilai rata-rata adalah 2 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 4. Nilai *pretest* paling tinggi adalah 2,2 dan nilai *ptetest* paling rendah adalah 1. Nilai *posttest* paling tinggi adalah 3,8 dan yang paling rendah adalah 2,8.

Adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak

| Kelas | <i>Pre-test</i> | <i>post-test</i> | Db | A | T_{hitung} | T_{tabel} | Keterangan | Terima H_a | Tolak H_o |
|-------|-----------------|------------------|----|------|--------------|-------------|--------------------------|--------------|-------------|
| A | 1,6 | 3,4 | 9 | 0,05 | 22,4 | 1,833 | $t_{hitung} > t_{tabel}$ | ✓ | - |

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di analisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% (0,05), diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,82. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 22,4 dan t_{tabel} 1,833. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima H_o ditolak dengan hipotesis penggunaan permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas A di TK Cingoran.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan memancing angka dapat memberikan pengaruh kepada anak sehingga rasa keingintahuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah dilakukan kegiatan *pretest*, *treatment* 1-3 dan *posttest* di dapati anak sudah mampu menghitung angka, menyebutkan urutan, membuat urutan, membandingkan jumlah dan menunjukan

lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan permainan memancing angka. Dapat dilihat pada *treatment* pertama terdapat kenaikan nilai sebesar 1,6 yaitu dengan jumlah 0,3 naik dari *pretest*. Kemudian pada *treatment* kedua naik sebesar 2,3 yaitu dengan jumlah 0,4 dari *treatment* pertama, selanjutnya pada *treatment* ketiga naik sebesar 2,9 yaitu dengan jumlah 0,6. Dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan nilai dari *treatment* pertama, kedua dan ketiga adalah sebesar $0,3+0,4+0,6= 1,3$. Nilai *pretest* paling tinggi adalah 2,2 dan nilai *pretest* paling rendah adalah 1. Sedangkan nilai *posttest* paling tinggi adalah 3,8 dan yang paling rendah adalah 2,8.

Hal ini sejalan dengan pendapat Irawati (2015) yang menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.³ Permainan memancing angka merupakan salah satu strategi untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak sesuai dengan pendapat Amalia dan Nurhafizah (2022) yang menyatakan bahwa strategi pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini melalui beberapa kegiatan dan permainan salah satunya adalah dengan permainan memancing angka. Permainan memancing angka dapat dilakukan untuk melatih dan melihat kemampuan anak membilang dan mengenal angka.⁴

³ Rosi Meri Irawati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*, (Vol.1, No.2, 2015), h. 44

⁴ Amalia Husna & Nurhafizah, *Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka ...* h. 7

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun sangatlah penting di kenalkan hal ini senada dengan pendapat Novitasari (2019) yang menyebutkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan, karena simbol bilangan merupakan dasar dalam bidang matematika. Mengenal lambang bilangan perlu distimulasi sejak dini, karena diusia tersebut anak masih mudah menyerap segala informasi yang didapatnya.⁵ Kemampuan mengenal lambang bilangan juga dapat mempengaruhi kesiapan anak untuk melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya.⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa dimana kemampuan mengenal lambang bilangan menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki dan dikuasai oleh anak. Sebab kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari anak.

Permainan memancing angka yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari kayu yang berbentuk pancingan dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing.⁷ Dengan adanya permainan bagi anak dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah merasa bosan.

⁵ Cetsa Novitasari Putri, *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Lambangnya Pada Anak Kelompok A di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman*, (Vol.3, No.3, 2019), h. 2

⁶ Cahyani, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun...* h. 2

⁷ Sari Noermayanti & Rachmat Hasibuan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak...* h. 1

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan”. Dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak terlihat nilai rata-rata adalah 2 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 4. Nilai *pretest* paling tinggi adalah 2,2 dan nilai *pretest* paling rendah adalah 1. Sedangkan nilai *posttest* paling tinggi adalah 3,8 dan yang paling rendah adalah 2,8. Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan memancing angka dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas A di TK Cingoran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan t_{hitung} yang diperoleh adalah 22,4 dan t_{tabel} 1,833. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu informasi dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.
2. Dari hasil penelitian hendaknya guru diharapkan dapat menggunakan permainan memancing angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar menggunakan permainan yang lain selain permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Andre & Gusti Agung. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss*. Yogyakarta: Grub Penerbitan Cv Budi Utama.
- Ahmad Yani. 2020. *Aktivitas Permainan Dalam Outdoor Education*. Malang: Ahlimedia Press.
- Amalia Husna & Nurhafizah. 2022. *Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka Melalui Bermain dengan Benda-Benda Konkret Pada Anak Usia Dini*. Vol. 22, No. 1. Jurnal Ilmu Pendidikan. DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.1250>.
- Andi Aslindah. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Selawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Cahyani. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka* Vol.8, No. 3. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Cetsa Novitasari Putri. *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Lambangnya Pada Anak Kelompok A di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman*. Vol.3, No.3, 2019
- Elvinaro Ardianto. 2017. *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatan Media.
- Endang Puspitasari. 2021. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Fatimah Ibda. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Vol. 3, No.1.
- Ferdinandus Bele, Roswita, dkk. 2021. *Modul Konsep Dasar Matematika Dasar*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Hajira Burui, Setiyo Utoyo, dkk. 2022. *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango*. Vol.2, No.1.
- Heru Kurniawan. 2021. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

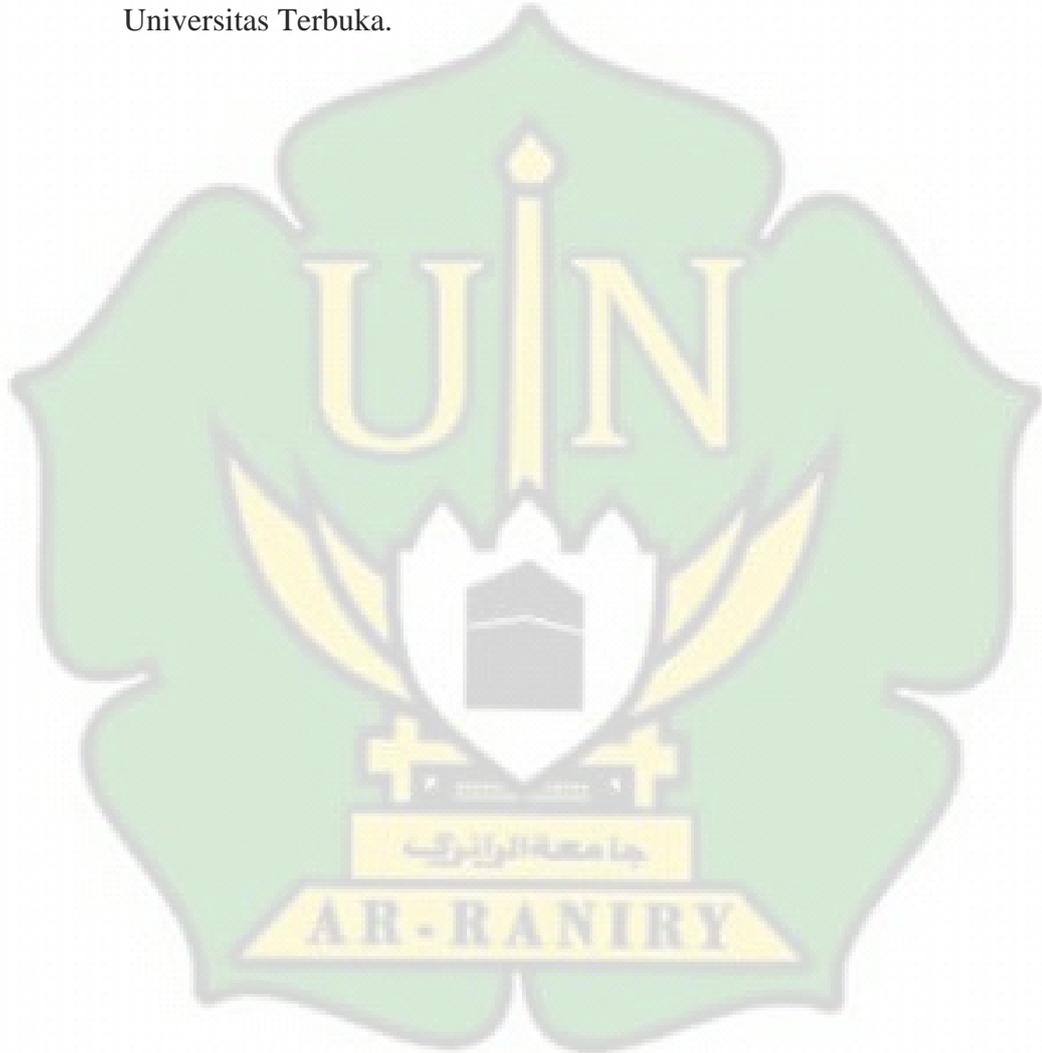
- Irna Wati, Khoiriah Siti, dkk. 2018. *Memaksimalkan Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Intervestasi Bangsa*. Jawa Timur: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Isrok'atun. 2021. *Memahami Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Izzaturrohimahniyah, Khairul Dkk. 2019. *Penerapan Permainan Memancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Al Amin Bonangan Pakis Malang*. Vol. 1, No.3, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/download/3216/2861>
- Khadijah & Nurul Amelia. 2021 *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Muliannah Khaironi. 2020. *Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Bahan Alam Pada Kelompok B*. Vol.4, No. 2. *Jurnal Golden Age*.
- Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri. 2018. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Jawa Timut: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Nidia Triwulandari. 2022. *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Kosep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A*. Vol. 11, No. 1. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/46792/39394>
- Ninik Sofiati & Dewi Komalasari. 2018. *Peningkatan Kemampuan Mengeal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Media Flannel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Vol. 4. No. 3. *Junal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://eprints.uai.ac.id/160/1/ILS0053-21_ISi-Artikel.pdf.
- Novitasari Putri. 2019. *Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Lambang Pada Anak Kelompok A di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman*. Vol.3, No.8, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*

- Puspita Sari Dina, Sofia Arti, dkk. 2019. *Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Vol. 5. No. 1. Jurnal Pendidikan Anak. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/viewfile/18495/13208>.
- Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngutah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic dengan Spss*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rita Nofianti. 2020. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Riza Oktariana. 2021. *Efektifitas Permainan Memancing Kertas Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A*. Vol. 1, No.1. <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/245>
- Rosi Meri Irawati. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. Vol.1, No.2, 2015.
- Sandu Siyoto & Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sari Noermayanti & Rachmat Hasibuan. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang*. Vol. 06, No. 03, Jurnal Paud Teratai. <https://ejournal.unesa.ac.id/index>.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta.
- Supardi. 2017. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Suyadi. 2015. *Cerdas Dengan Spiritual Educational Games*. Yogyakarta: Saufa.
- Syafdaningsih, Dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Tesya Cahyani dan Heni Listiana. 2021. *Pengembangan Pembuatan Ape Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.
- Winarni Agustin. 2017. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra*. Vol. 06,

No. 01, Jurnal PAUD Teratai. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/19475/17551>.

Yasbiati & Gilar Gandana. 2018. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

Yuliani Nurani Sujiono. 2019. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-9847/Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2023**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 02 Maret 2023

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Faizatul Faridy, M.Pd
2. Rani Puspa Juwita, M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Rona Sari**
NIM : 180210066
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Agustus 2023

An. Rektor,
Dekan.



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



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

Nomor : B-9884/Un.08/FTK.1/PP.00.9/08/2023

Lamp :-

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala TK Cingoran

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RONA SARI / 180210066**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Lingkar Kampus, Rukoh Darussalam, Lr. Pelangi, Ceria Kost.

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 Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan**

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

Banda Aceh, 30 Agustus 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 September
2023

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

AR-RANIRY



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK CINGORAN**

Jln. Kedai Runding – Paya Dapur, Kampung Alai Kec. Kluet Timur Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 028 TK / CG / 2023

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di-

Banda Aceh

Berdasarkan surat izin dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Nomor B-9884/Un.08/FTK.1/PP.00.9/08/2023.

Dengan ini Kepala TK Cingoran Menenerangkan bahwa:

Nama : RONA SARI
Nim : 180210066
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian pengumpulan data dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cingoran Aceh Selatan”* Pada tanggal 05-09 September 2023.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Kampung Alai, 11 September 2023

Kepala TK Cingoran

NURHAYATI, S.Pd
NIP. 196703282008012001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 241/Un.08/Kp.PIAUD/08/2023
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Hijriati, M. Pd.I

di-
Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan **penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi**, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rona Sari
Nim : 180210066
Judul : Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 22 Agustus 2023
Ketua Prodi PIAUD,


Heliati Fajriah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

**Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran
Aceh Selatan**

Nama Sekolah : TK Cingoran
Kelompok/ Usia : A/4-5 Tahun
Penulis : Rona Sari
Nama Validator : Hijaati, M.Pd. 1
Pekerja Validator : Dosen.

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

| No | Aspek yang diamati | Skala penilaian |
|----------|----------------------------|---|
| I | FORMAT | |
| | 1. Sistem penomoran | 1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas |
| | 2. Pengaturan aturan letak | 1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur. |
| | 3. Keragaman penggunaan | 1. Seluruhnya berbeda-beda |

| | | |
|----------------------------|--|---|
| | jenis dan huruf | <ul style="list-style-type: none"> 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama |
| | 4. Tampilan instrumen | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar 3. Seluruh bagian instrument terlihat menggunakan format penyusunan yang benar |
| II BAHASA | | |
| | 1. Kebenaran tata bahasa | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik |
| | 2. kesederhanana struktur kalimat | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana |
| | 3. Kejelasan petunjuk dan arah | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas |
| | 4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas |
| III KONTEN SUBTANSI | | |
| | 1. Kesesuaian antara aspek | <ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak sesuai |

| | | |
|--|--|--|
| | yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti | <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian sesuai <input type="radio"/> 3. Seluruhnya sesuai |
| | 2. perlengkapan jumlah indikator yang diambil | <input type="radio"/> 1. Tidak lengkap <input checked="" type="radio"/> 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil <input type="radio"/> 3. Lengkap memuat seluruh indikator |

C. Penilaian umum

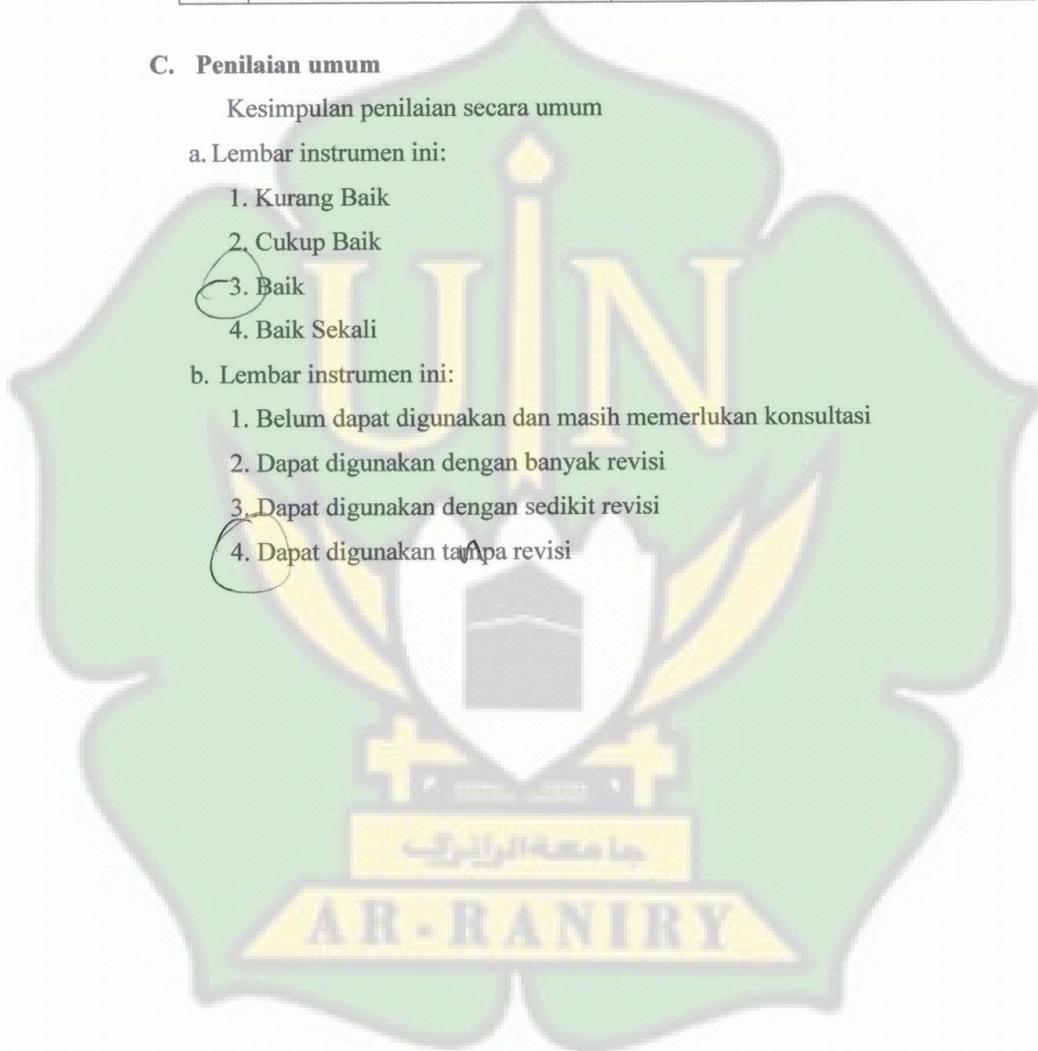
Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Baik Sekali

b. Lembar instrumen 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



D. Komentar dan Saran

Sebaiknya Indikator dikembangkan dan lebih
telas.

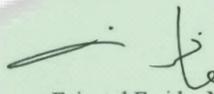
Banda Aceh ,
Validator



(Hijiati, M.Pd.1)

Mengetahui

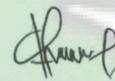
Pembimbing I



Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

Pembimbing II



Rani Puspa Juwita, M.Pd

NIP. 199006182019032016

AR-RANIRY

Nilai-Nilai Distribusi

| dk | α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>) | | | | | |
|----------|--|-------|-------|--------|--------|--------|
| | 0,25 | 0,10 | 0,05 | 0,025 | 0,01 | 0,005 |
| | α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>) | | | | | |
| | 0,50 | 0,20 | 0,10 | 0,05 | 0,02 | 0,01 |
| 1 | 1,000 | 3,078 | 6,314 | 12,706 | 31,821 | 63,657 |
| 2 | 0,816 | 1,886 | 2,920 | 4,303 | 6,965 | 9,925 |
| 3 | 0,765 | 1,638 | 2,353 | 3,182 | 4,541 | 5,841 |
| 4 | 0,741 | 1,533 | 2,132 | 2,776 | 3,747 | 4,604 |
| 5 | 0,727 | 1,476 | 2,015 | 2,571 | 3,365 | 4,032 |
| 6 | 0,718 | 1,440 | 1,943 | 2,447 | 3,143 | 3,707 |
| 7 | 0,711 | 1,415 | 1,895 | 2,365 | 2,998 | 3,499 |
| 8 | 0,706 | 1,397 | 1,860 | 2,306 | 2,896 | 3,355 |
| 9 | 0,703 | 1,383 | 1,833 | 2,262 | 2,821 | 3,250 |
| 10 | 0,700 | 1,372 | 1,812 | 2,228 | 2,764 | 3,169 |
| 11 | 0,697 | 1,363 | 1,796 | 2,201 | 2,718 | 3,106 |
| 12 | 0,695 | 1,356 | 1,782 | 2,179 | 2,681 | 3,055 |
| 13 | 0,692 | 1,350 | 1,771 | 2,160 | 2,650 | 3,012 |
| 14 | 0,691 | 1,345 | 1,761 | 2,145 | 2,624 | 2,977 |
| 15 | 0,690 | 1,341 | 1,753 | 2,131 | 2,602 | 2,947 |
| 16 | 0,689 | 1,337 | 1,746 | 2,120 | 2,583 | 2,921 |
| 17 | 0,688 | 1,333 | 1,740 | 2,110 | 2,567 | 2,898 |
| 18 | 0,688 | 1,330 | 1,734 | 2,101 | 2,552 | 2,878 |
| 19 | 0,687 | 1,328 | 1,729 | 2,093 | 2,539 | 2,861 |
| 20 | 0,687 | 1,325 | 1,725 | 2,086 | 2,528 | 2,845 |
| 21 | 0,686 | 1,323 | 1,721 | 2,080 | 2,518 | 2,831 |
| 22 | 0,686 | 1,321 | 1,717 | 2,074 | 2,508 | 2,819 |
| 23 | 0,685 | 1,319 | 1,714 | 2,069 | 2,500 | 2,807 |
| 24 | 0,685 | 1,318 | 1,711 | 2,064 | 2,492 | 2,797 |
| 25 | 0,684 | 1,316 | 1,708 | 2,060 | 2,485 | 2,787 |
| 26 | 0,684 | 1,315 | 1,706 | 2,056 | 2,479 | 2,779 |
| 27 | 0,684 | 1,314 | 1,703 | 2,052 | 2,473 | 2,771 |
| 28 | 0,683 | 1,313 | 1,701 | 2,048 | 2,467 | 2,763 |
| 29 | 0,683 | 1,311 | 1,699 | 2,045 | 2,462 | 2,756 |
| 30 | 0,683 | 1,310 | 1,697 | 2,042 | 2,457 | 2,750 |
| 40 | 0,681 | 1,303 | 1,684 | 2,021 | 2,423 | 2,704 |
| 60 | 0,679 | 1,296 | 1,671 | 2,000 | 2,390 | 2,660 |
| 120 | 0,677 | 1,289 | 1,658 | 1,980 | 2,358 | 2,617 |
| ∞ | 0,674 | 1,282 | 1,645 | 1,960 | 2,326 | 2,576 |

Data pretest, posttest dan treatment

Data Pretest

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 8 | 1,6 |
| FS | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2 |
| NT | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | 2,2 |
| RP | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| AA | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 8 | 1,6 |
| AD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2 |
| IF | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1,2 |
| RD | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| RAP | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1,8 |
| SA | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | 2,2 |
| | | | | | | Jumlah | 16,6 |
| | | | | | | Rata Rata | 1,66 |

Data Posttest

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| FS | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 17 | 3,4 |
| NT | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 19 | 3,8 |
| RP | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 16 | 3,2 |
| AA | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 17 | 3,4 |
| AD | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| IF | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 15 | 3 |
| RD | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 14 | 2,8 |
| RAP | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 19 | 3,8 |
| SA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 19 | 3,8 |
| | | | | | | JUMLAH | 34,8 |
| | | | | | | RATA-RATA | 3,48 |

Treatmen I

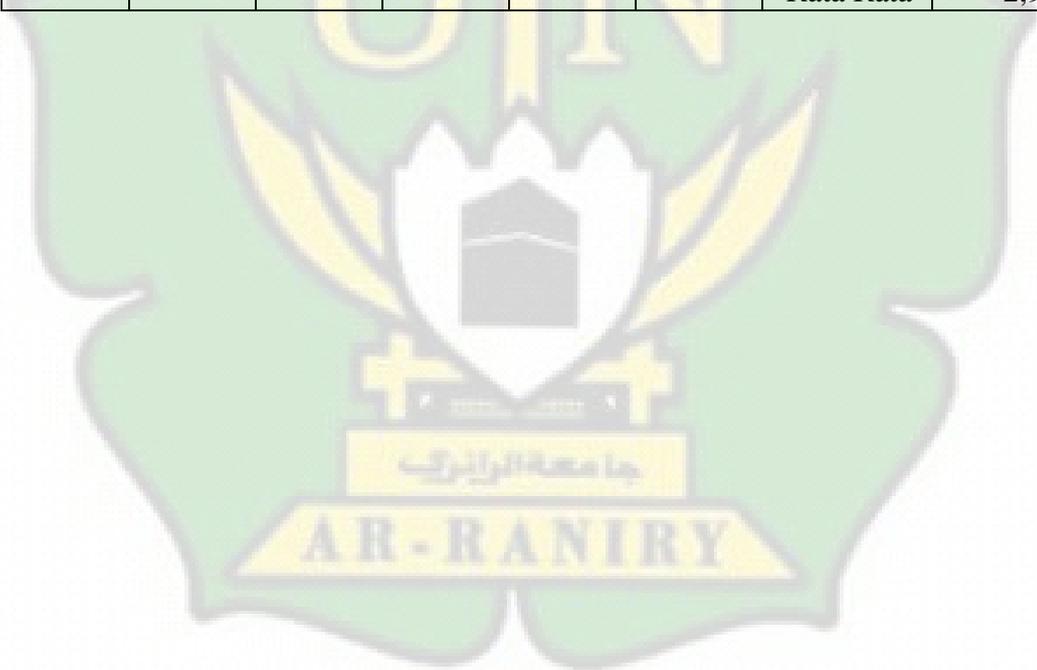
| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 10 | 2 |
| FS | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2,2 |
| NT | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 12 | 2,4 |
| RP | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1,4 |
| AA | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1,8 |
| AD | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2,2 |
| IF | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1,4 |
| RD | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1,2 |
| RAP | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2,2 |
| SA | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2,4 |
| | | | | | | JUMLAH | 19,2 |
| | | | | | | RATA RATA | 1,92 |

Treatmen II

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2,4 |
| FS | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 13 | 2,6 |
| NT | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 14 | 2,8 |
| RP | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1,8 |
| AA | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2,4 |
| AD | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 13 | 2,6 |
| IF | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 8 | 1,6 |
| RD | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 10 | 2 |
| RAP | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2,4 |
| SA | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 14 | 2,8 |
| | | | | | | JUMLAH | 23,4 |
| | | | | | | RATA RATA | 2,34 |

Treatment III

| Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Jumlah | Mean |
|------|---|---|---|---|---|-----------|------|
| DSI | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 15 | 3 |
| FS | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 15 | 3 |
| NT | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3,4 |
| RP | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2,4 |
| AA | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 15 | 3 |
| AD | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 17 | 3,4 |
| IF | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2,2 |
| RD | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2,4 |
| RAP | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 17 | 3,4 |
| SA | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 17 | 3,4 |
| | | | | | | Jumlah | 29.6 |
| | | | | | | Rata Rata | 2,96 |



LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Daffa Shadiqul Ihsan
Hari/ Tanggal : Selasa / 05 Desember 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | ✓ | | |
| Mengetahui lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | ✓ | | | |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | ✓ | | | |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti



Rona Sari
Nim.180210066

Posttest

LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Daffa Shadiqul Hasan
Hari/ Tanggal : Sabtu / 09 Desember 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | | | ✓ |
| Mengenal lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | ✓ |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | | ✓ | |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | | | | ✓ |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | ✓ |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti



Rona Sari
Nim.180210066

LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Febriani Sari
Hari/ Tanggal : Selasa 10 Desember 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | ✓ | | |
| Menenal lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | | ✓ | | |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | ✓ | | |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti



Rona Sari
Nim.180210066

LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Febiani Sari
Hari/ Tanggal : Sabtu 10 September 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | | | ✓ |
| Mengetahui lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | ✓ |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | | ✓ | |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | | ✓ | | |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | ✓ |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti



Rona Sari
Nim.180210066

LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Naila Tarisa
Hari/ Tanggal : Selasa 10 Desember 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | ✓ | | |
| Mengenal lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | ✓ | | |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | | | ✓ | |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | ✓ | | |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti



Rona Sari
Nim.180210066

LEMBAR INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Menngenal Lambang

Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran

Aceh Selatan

Nama Murid : Naila Tarisa
Hari/ Tanggal : Sabtu 10 Desember 2023
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Peneliti : Rona Sari
Pekerjaan Peneliti : Mahasiswa

| Aspek Yang dinilai | Indikator Penelitian | Kriteria Keberhasilan | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|----|-----|-----|
| | | BM | MM | MSH | MSB |
| Membilang banyak benda satu sampai sepuluh | Menghitung angka dari 1-10 | | | | ✓ |
| Mengetahui lambang bilangan | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 | | | | ✓ |
| | Membuat urutan bilangan 1-10 | | | | ✓ |
| | Membandingkan jumlah benda 1-10 | | | ✓ | |
| | Menunjukkan lambang bilangan 1-10 | | | | ✓ |

Keterangan:

MSB = Muncul Sangat Baik 4

MSH = Muncul Sesuai Harapan 3

MM = Mulai Muncul 2

BM = Belum Muncul 1

Banda Aceh,
Peneliti

Rona Sari
Nim.180210066

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK CINGORAN DESA ALAI TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *PRETEST*)

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kelompok/ Usia | : 4-5 Tahun |
| Semester / Minggu | : Ganjil/ ke -1 |
| Hari/ Tanggal | : Selasa/ 05 September 2023 |
| Tema/ Sub Tema | : Binatang/ Binatang di air |
| Model Pembelajaran | : Kelompok |
| Kompetensi Dasar | : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 4.8 |

A. Materi Kegiatan

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang di air
4. Menyebutkan urutan lambang bilangan
5. Sikap peduli
6. Bekerja sama dan hasil karya
7. Keaksaraan awal
8. Menunjukkan lambang bilangan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

C. Alat dan bahan

1. Gambar jumlah ikan
2. Gambar urutan angka 1-10
3. Pensil

D. Proses kegiatan belajar

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaran dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- h. Mengenal lambang bilangan

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru memperlihatkan lambang bilangan dan guru meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut
- b. Guru memperkenalkan angka kepada anak
- c. Kemudian guru memberikan lembar gambar ikan yang akan dicocokkan dengan angka yang sudah di siapkan oleh guru
- d. Kemudian anak mencocokkan angka sesuai dengan gambar
- e. Setelah itu guru meminta kepada masing-masing anak untuk menyebutkan jumlah angka yang telah dicocokkan.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mancuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 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. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas

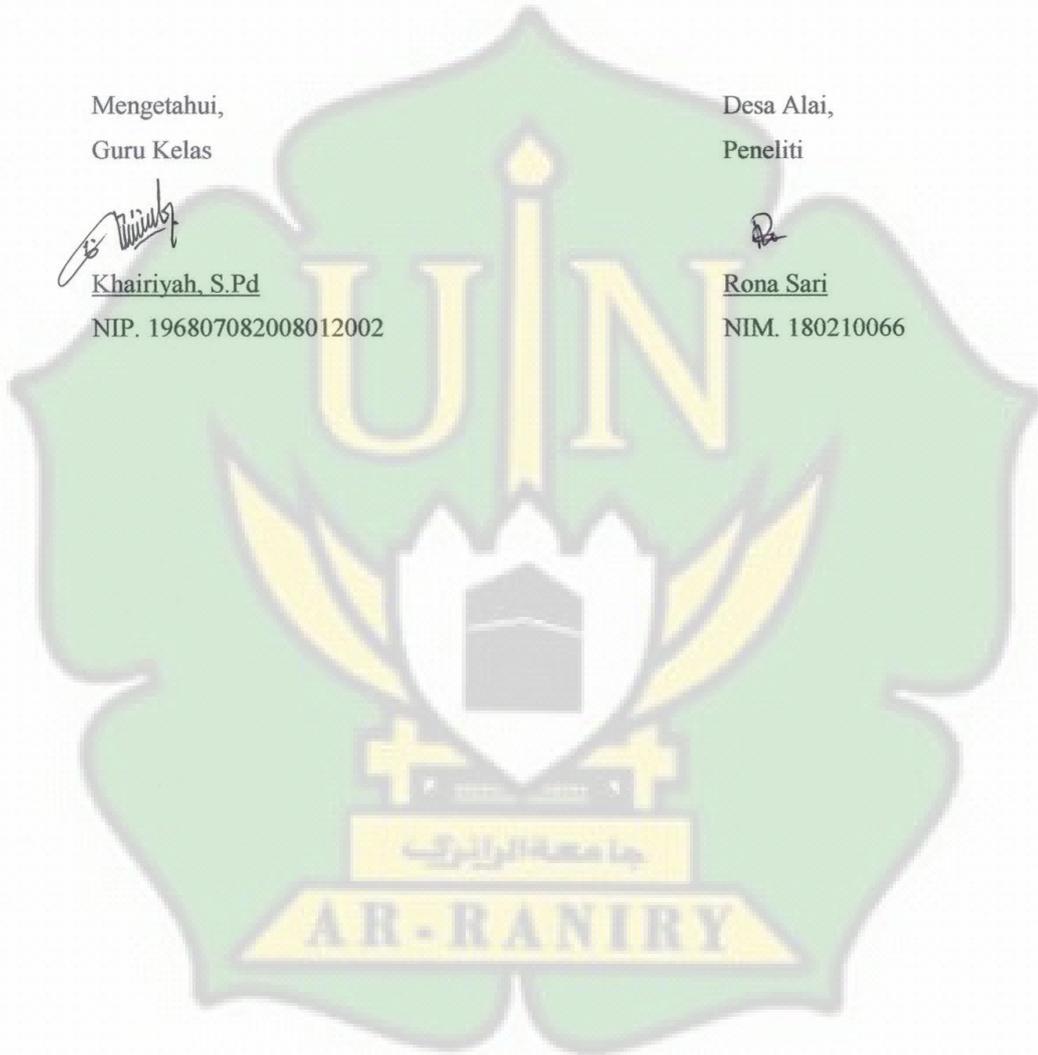


Khairiyah, S.Pd
NIP. 196807082008012002

Desa Alai,
Peneliti



Rona Sari
NIM. 180210066



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK CINGORAN DESA ALAI TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TRETMEN* PERTAMA)

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kelompok/ Usia | : 4-5 Tahun |
| Semester / Minggu | : Ganjil/ ke -1 |
| Hari/ Tanggal | : Rabu/ 06 September 2023 |
| Tema/ Sub Tema | : Binatang/ Binatang di air |
| Model Pembelajaran | : Kelompok |
| Kompetensi Dasar | : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 4.8 |

A. Materi Kegiatan

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang di air
4. Menjelaskan peraturan permainan
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Keaksaraan awal
8. Menunjukkan lambang bilangan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

C. Alat dan bahan

1. Sketsa gambar ikan
2. Cat krayon

D. Proses kegiatan belajar

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaran dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan kepada anak mengenai permainan memancing angka
- b. guru menjelaskan permainan memancing angka dan guru menyiapkan alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan
- c. Setelah itu kita bagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi
- d. kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian.
- e. Kegiatan tambahan anak mewarnai sketsa gambar ikan.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mancuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 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. Berdoa dan bernyanyi
 - c. Salam
 - d. Pulang

E. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas



Khairiyah, S.Pd

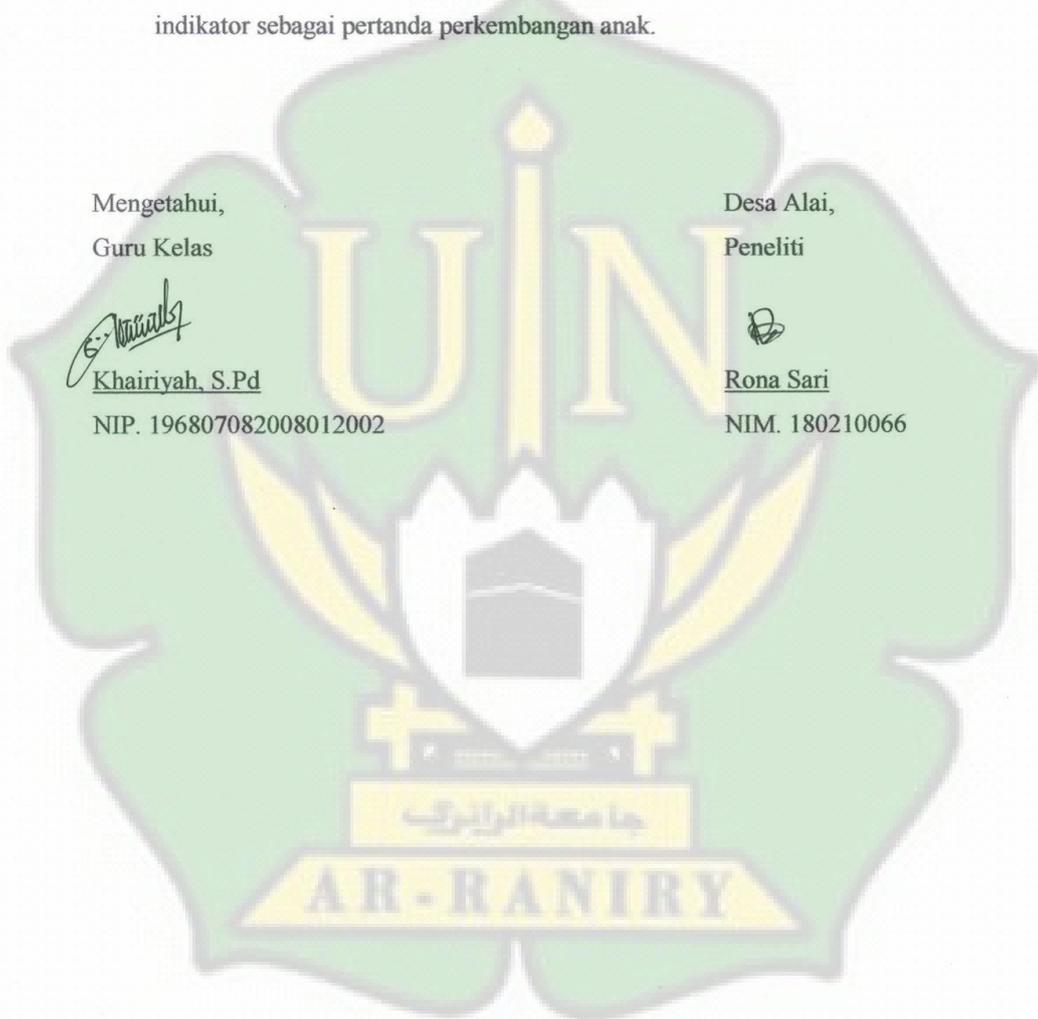
NIP. 196807082008012002

Desa Alai,
Peneliti



Rona Sari

NIM. 180210066



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK CINGORAN DESA ALAI TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TRETMENT* KEDUA)

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kelompok/ Usia | : 4-5 Tahun |
| Semester / Minggu | : Ganjil/ ke -1 |
| Hari/ Tanggal | : Kamis/ 07 September 2023 |
| Tema/ Sub Tema | : Binatang/ Binatang di air |
| Model Pembelajaran | : Kelompok |
| Kompetensi Dasar | : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 4.8 |

A. Materi Kegiatan

1. Terbiasa bersyukur ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang di air
4. Menjelaskan peraturan permainan
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Keaksaraan awal
8. Mengenal bagian- bagian tubuh ikan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

C. Alat dan bahan

1. Sketsa gambar ikan
2. Beras yang sudah diwarnai
3. Lem fox

D. Proses kegiatan belajar

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaran dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru menjelaskan permainan memancing angka dan guru menyiapkan alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan
- b. Setelah itu kita bagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi
- c. kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian.
- d. Kegiatan tambahan kolase gambar ikan menggunakan beras yang sudah diwarnai
- e. guru menjelaskan cara kolase gambar ikan dari beras yang sudah diwarnai kepada anak, lalu guru membagikan bahan dan memberikan contoh kolase gambar ikan kemudian anak melakukan kegiatan yang sudah di ajarkan oleh guru tersebut.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mancuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- 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. Berdoa dan bernyanyi

c. Salam

d. Pulang

E. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas



Khairiyah, S.Pd

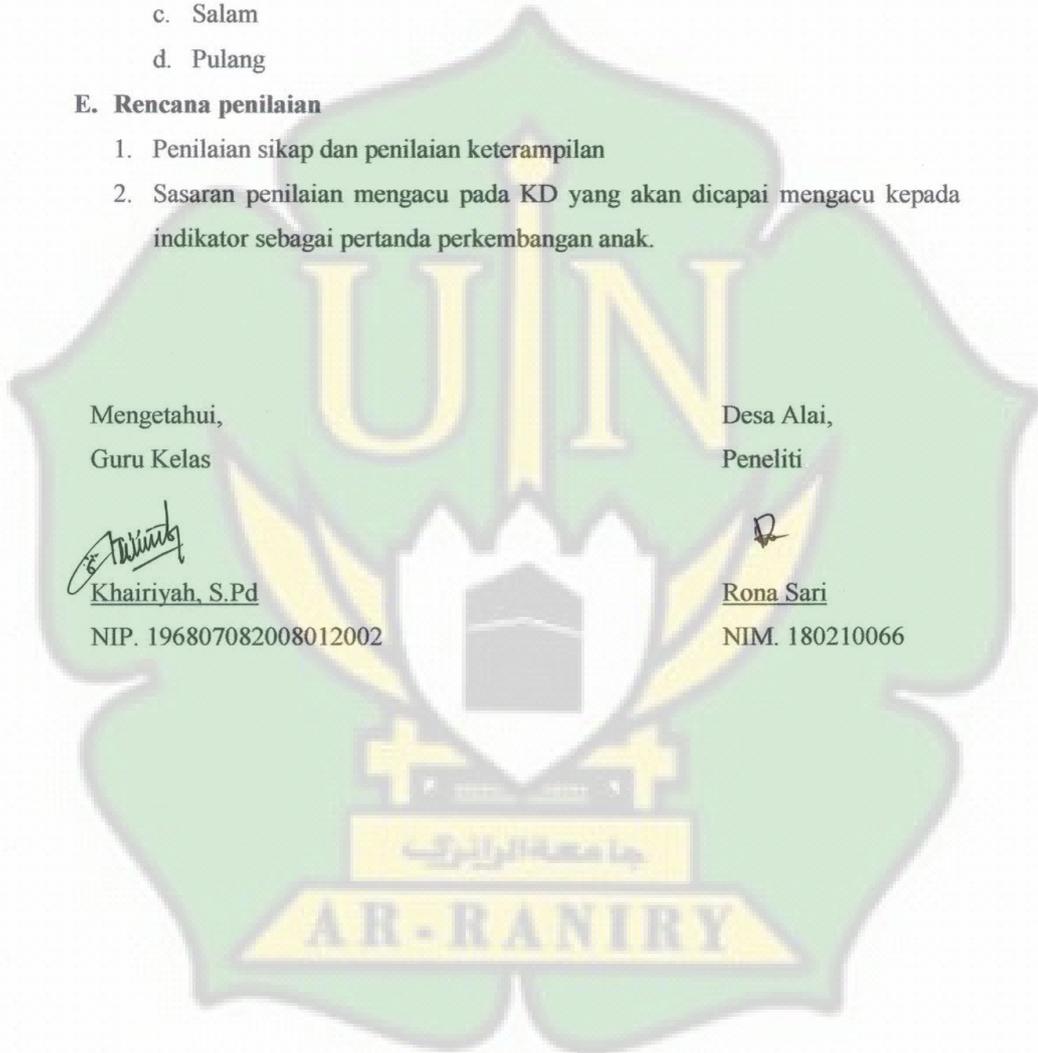
NIP. 196807082008012002

Desa Alai,
Peneliti



Rona Sari

NIM. 180210066



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK CINGORAN DESA ALAI TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *TRETMENT* KETIGA)

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kelompok/ Usia | : 4-5 Tahun |
| Semester / Minggu | : Ganjil/ ke -1 |
| Hari/ Tanggal | : Jumat/ 08 September 2023 |
| Tema/ Sub Tema | : Binatang/ Binatang di air |
| Model Pembelajaran | : Kelompok |
| Kompetensi Dasar | : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 4.8 |

A. Materi Kegiatan

1. Terbiasa bersyukur ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang di air
4. Menjelaskan peraturan permainan
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Keaksaraan awal
8. Mengenal bagian- bagian tubuh ikan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

C. Alat dan bahan

1. Origami
2. Spidol

D. Proses kegiatan belajar

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaran dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Kemudian guru menjelaskan permainan memancing angka dan guru menyiapkan alat memancing yang sudah dimodifikasi dengan angka yang kita inginkan
- b. Setelah itu kita bagi anak kedalam beberapa kelompok lalu kita arahkan satu orang anak untuk memancing angka kemudian kita arahkan anak untuk mengambil gambar ikan sesuai jumlah yang di pancing oleh teman kelompoknya tadi
- c. kemudian kita meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah di pancing oleh temannya kemudian permainan ini dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian
- d. kegiatan tambahan membuat bentuk ikan dari origami
- e. Guru menjelaskan cara membuat bentuk ikan dari origami, lalu guru membagikan bahan dan memberikan contoh bentuk ikan yang sudah dibuat dari origami, kemudian anak melakukan kegiatan yang sudah di ajarkan oleh guru tersebut.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mancuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

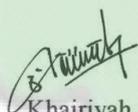
4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 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. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas

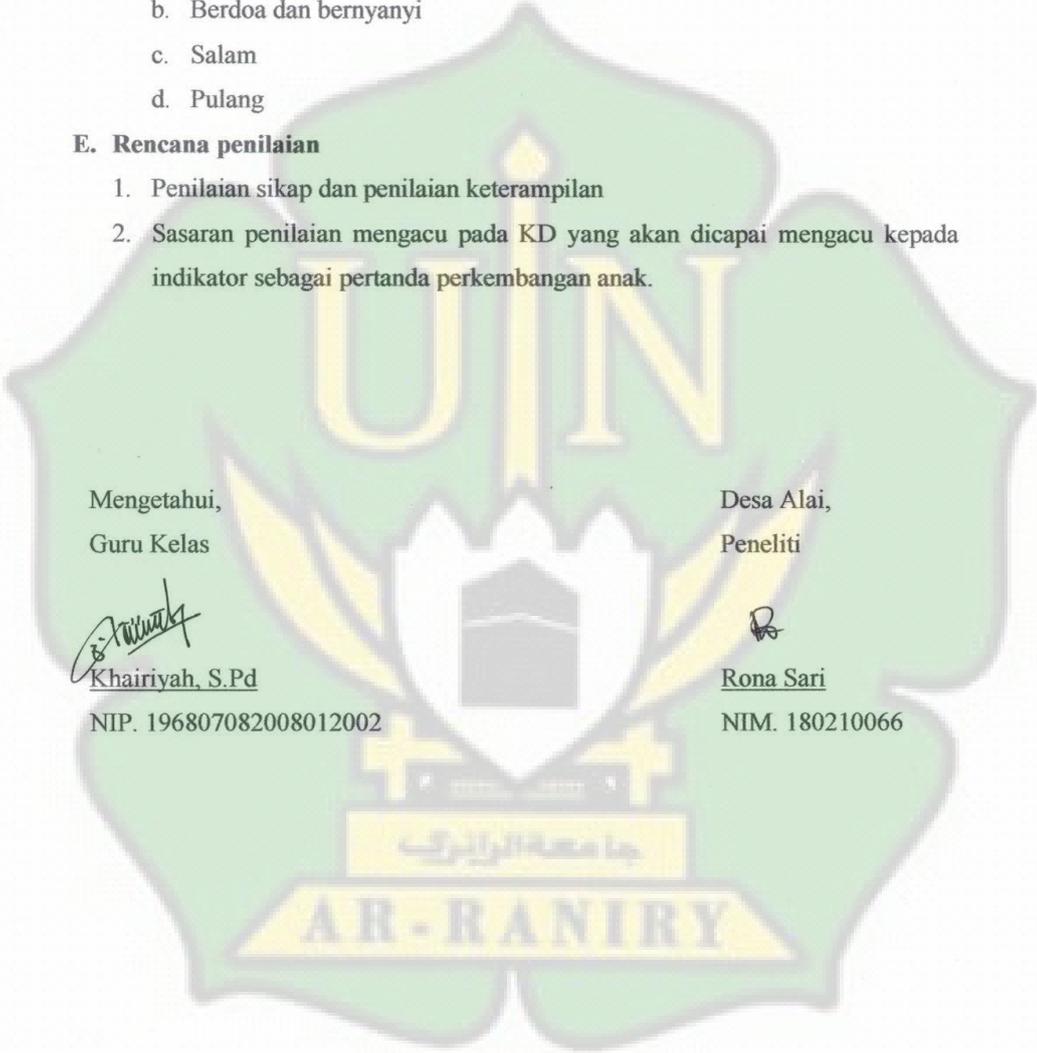


Khairiyah, S.Pd
NIP. 196807082008012002

Desa Alai,
Peneliti



Rona Sari
NIM. 180210066



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK CINGORAN DESA ALAI TAHUN AJARAN 2023/2024
(RPPH *POSTTEST*)

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kelompok/ Usia | : 4-5 Tahun |
| Semester / Minggu | : Ganjil/ ke -1 |
| Hari/ Tanggal | : Sabtu/ 09 September 2023 |
| Tema/ Sub Tema | : Binatang/ Binatang di air |
| Model Pembelajaran | : Kelompok |
| Kompetensi Dasar | : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 4.8 |

A. Materi Kegiatan

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang di air
4. Menyebutkan urutan lambang bilangan
5. Sikap peduli
6. Bekerja sama dan hasil karya
7. Keaksaraan awal
8. Menunjukkan lambang bilangan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

C. Alat dan bahan

1. Gambar sketsa ikan
2. Origami
3. Lem fox

4. Guntung

5. Spidol

D. Proses kegiatan belajar

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaran dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- h. Mengenal bagian-bagian tubuh ikan

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru memperlihatkan lambang bilangan dan guru meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut
- b. Guru memperkenalkan angka kepada anak
- c. Kemudian guru menjelaskan cara menempelkan pola sisik ikan pada gambar ikan, lalu guru memperlihatkan contoh gambar yang sudah ditempelkan pola sisik ikan pada gambar ikan tersebut, kemudian anak melakukan kegiatan yang sudah diajarkan oleh guru
- d. Setelah itu guru meminta kepada masing-masing anak untuk menyebutkan urutan bilangan.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mancuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 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. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas



Khairiyah, S.Pd

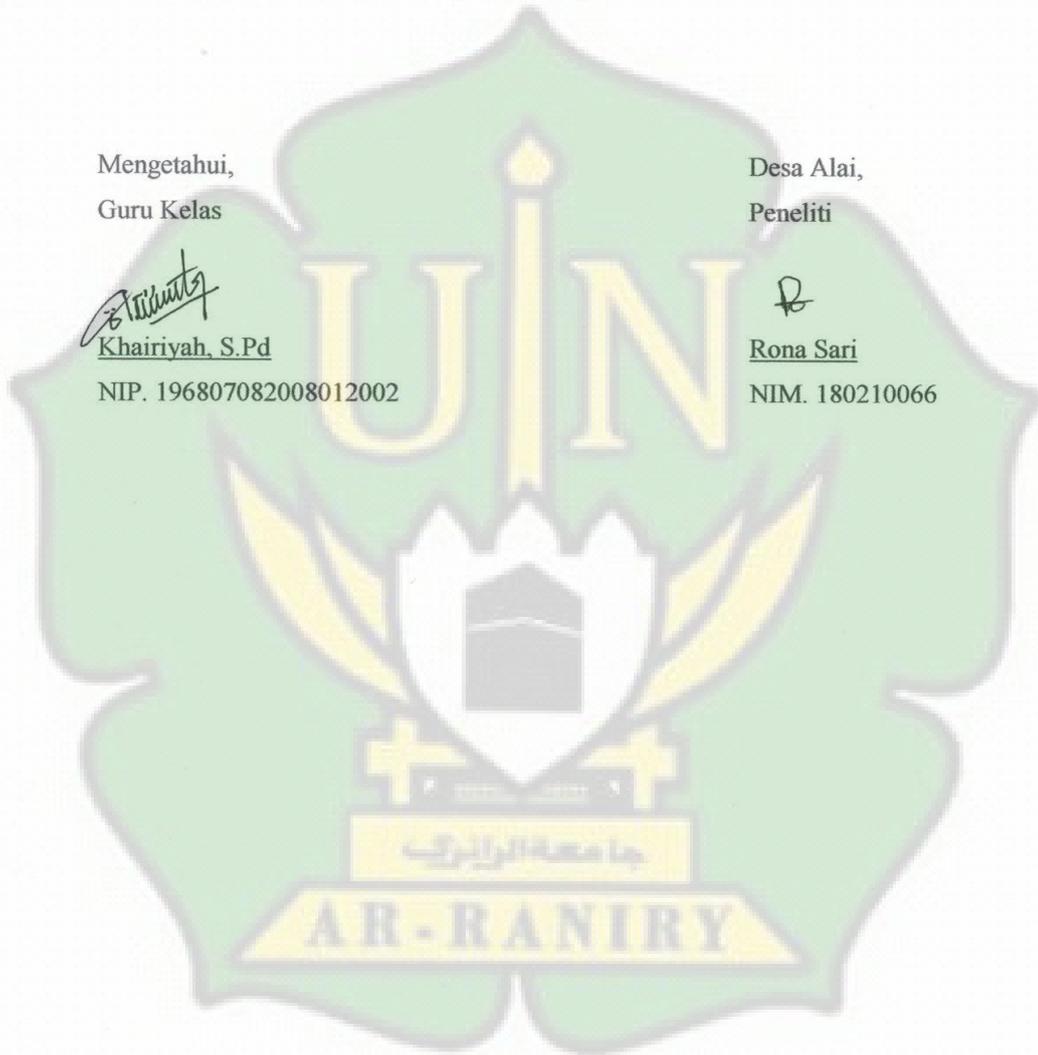
NIP. 196807082008012002

Desa Alai,
Peneliti



Rona Sari

NIM. 180210066



Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Kegiatan *Pretest*



Kegiatan Mewarnai Gambar Ikan



Kegiatan Kolase Gambar Ikan



Kegiatan Membuat Bentuk Ikan Dari Origami



Treatment Pertama



Treatment Kedua



Treatment Ketiga



Kegiatan Posttest



