

PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* MERAH TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A TK ARATISARI SURABAYA

Rachmawati Putri Utami

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rachmawatiutami@mhs.unesa.ac.id

Dr. Sri Setyowati, M. Pd.

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *true eksperimental design*, jenis eksperimen semu (*quasi eksperimen design*) dimana kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menganalisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda (*t-test*). Hasil analisis uji beda (*t-test*) menggunakan SPSS 23 yang dapat diketahui nilai signifikansi (*p-value*) = 0,000 < 5% ini berarti bahwa H_1 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil kelompok eksperimen A1 dengan kelompok kontrol A2, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak artinya terdapat pengaruh bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya.

Kata Kunci: Bermain *Playdough* Merah, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

Abstract

This study aims to examine the effect of playing red playdough on the ability to recognize the number symbol in the group A of Aratisari Kindergarten Surabaya children. This study uses a quantitative approach with the true experimental design research method, a type of quasi-experimental (quasi-experimental design) in which the experimental group is treated while the control group is not treated. The technique of collecting data uses observation and documentation. To analyze data using normality test, homogeneity test and different test (t-test). The results of the analysis of different tests (t-test) using SPSS 23 can be known that the significance value (p-value) = 0,000 < 5% means that H_1 is rejected or there are significant differences between the results of the experimental group A1 and A2 control group. that H_1 is rejected, meaning that there is the effect of playing red playdough on the ability to recognize the number symbol in the group A of Aratisari Kindergarten Surabaya children.

Keywords: Play Red Playdough, Ability to Know Numbers Symbol.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu dengan usia rentang 0 sampai 6 tahun. Usia ini, anak adalah kepribadian dalam menemukan jati diri, sedang dalam pembentukan, peniru, belum mengetahui batasan benar dan salah. Masa *golden age* adalah masa emas, sekaligus masa kritis dimana saat yang menentukan kehidupan kedepan individu anak dan waktu untuk menggali potensi pada diri anak. Pendampingan dan pemberian stimulasi penting dilakukan. Sehingga perlunya pemberian layanan lembaga pendidikan sesuai dengan aspek perkembangan dan usianya.

UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan

bahwa pendidikan terdiri atas Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. Artinya, pendidikan harus dimulai dari usia dini dan demikian PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (Suyadi, 2010: 8).

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pendidikan anak

usia dini dimana pendidikan yang memberikan stimulus anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan kejenjang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Seperti yang disebutkan dalam rentangan anak usia dini menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 1 adalah usia 0-6 tahun. Ruang lingkup pendidikan anak usia dini jalur formal untuk anak usia 4-6 tahun berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA). Jalur non formal untuk anak usia dini berupa kelompok bermain (KB), taman penitipan/pengasuhan anak (TPA), Bina keluarga Balita, dan Pos Pelayanan Terpadu (POSYANDU). Sedangkan untuk jalur in formal yaitu keluarga.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didiknya masuk ke tingkat sekolah dasar. Sujiono (2009: 22) menyatakan bahwa taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut.

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam aspek perkembangan, yaitu: aspek perkembangan nilai moral agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Jika salah satu dari enam aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan dengan baik, maka anak akan mampu mengelola bakat dan potensi dengan baik. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976: 80). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia cium, lihat, dengar, raba ataupun lihat melalui panca indra yang dimilikinya. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek perkembangan kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses-proses berfikir kogkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis (Darsinah, 2011: 5).

Susanto (2011: 61) menyatakan bahwa tujuan perkembangan kognitif di arahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan. Salah satunya perkembangan kemampuan aritmatika. Lingkup pengembangan kemampuan kognitif memiliki beberapa pengembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Pengembangan lambang bilangan merupakan salah

satu lingkup perkembangan dimana tingkat pencapaian perkembangan anak mampu mengenal berbagai macam lambang bilangan, huruf vokal, dan konsonan.

Standart tingkat pencapaian perkembangan anak dalam perkembangan kognitif pada anak usia 4 - 5 tahun yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Untuk anak usia 5-6 tahun menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Menurut Djoko A.W & Anies (2017: 87) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. *Playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk (Einon, 2004: 96). Bermain *Playdough* merah merupakan kegiatan bermain membuat simbol dari *Playdough* yang berwarna merah, karena warna merah merupakan warna favorit anak.

Manfaat bermain *playdough* menurut Munandar (2009: 64) adalah mengekspresikan diri secara kreatif, menggali kemampuan imajinasi, meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, dan melatih kesabaran. Bermain *playdough* dapat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak. Melalui bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja namun dengan bermain *playdough* anak dapat belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aratisari Surabaya terdapat masalah pada anak kelompok A dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Aratisari Surabaya pada November 2017 khususnya pada anak kelompok A, tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal lambang bilangan masih kurang. Jumlah anak kelompok A di TK Aratisari berjumlah 44 anak, 50% dari jumlah perkelas sebanyak 22 anak, dalam kelas sebagian anak masih belum paham beberapa lambang bilangan khususnya pada bilangan 2, 5, 7, 6 dan 9 sehingga terbalik dalam membedakan lambang bilangan tersebut. Media yang digunakan untuk mengasah kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK Aratisari Surabaya terbatas. Dalam pembelajaran mengenalkan lambang bilangan pada anak guru lebih sering menggunakan LKA dan buku tulis.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dikelas karena langsung melibatkan anak untuk dapat bereksplorasi, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret yang artinya bahwa anak dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan bermain maka membentuk pemahaman anak tentang kegiatan pembelajaran yang diberikan melalui benda dapat menjadi kegiatan pembelajaran secara nyata dan mudah dipahami oleh anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan bermain dapat menumbuhkan kesenangan anak terhadap belajar (Susanto, 2017:97).

Kemampuan mengenal lambang bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini yang merupakan langkah awal dalam melakukan pembelajaran pengenalan matematika sederhana yang sesuai dengan tahap usianya. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini akan mudah diberikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak merasa jenuh dan bosan saat melakukan kegiatan. Anak bisa mendapatkan manfaat dari bermain *playdough* merah karena mereka belajar untuk mengenal lambang bilangan.

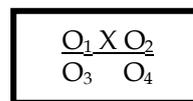
Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini mencoba menguji bermain *playdough* merah untuk membuktikan apakah kegiatan tersebut mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya. Kegiatan bermain *playdough* merah diartikan anak dapat memahami atau mengenal lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Bermain *Playdough* Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Aratisari Surabaya”.

METODE

Penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Playdough* Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Aratisari Surabaya” ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan *quasi eksperimen design*. Penggunaan *quasi eksperimen design* sebab akibat antara dua variable. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini dipilih dalam dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dari dua kelompok satu kelompok diberikan perlakuan (*treatment*) bermain *playdough*

merah dan satu kelompok tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Rancangan Penelitian

Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian sebagai berikut:

- O₁ : *Pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) kelompok eksperimen
- O₂ : *Posttest* sesudah perlakuan (*treatment*) kelompok eksperimen
- X : Perlakuan (*treatment*)
- O₃ : *Pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) kelompok kontrol
- O₄ : *Posttest* sesudah perlakuan (*treatment*) kelompok eksperimen

Sugiyono (2015: 116).

Subjek penelitian ini pada anak kelompok A terdapat populasi sebanyak 44 anak yang terdiri dari dua kelas. Penelitian ini menggunakan *purposive sample* dengan mempertimbangkan dana, waktu, dan tenaga sehingga menggunakan sampel berjumlah 15 anak kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok kontrol. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu TK Aratisari Surabaya yang berada di Jln. Ngaglik gang buntu no 87 i Surabaya.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan test awal untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* merupakan tes akhir yang dilaksanakan sesudah anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan.

Untuk menghasilkan kesimpulan yang benar maka dibutuhkan teknik analisis data yang tepat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data hasil penelitian. Analisis data instrumen digunakan untuk menguji reliabilitas suatu instrumen penelitian. Sedangkan analisis data hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang ditentukan.

Suatu instrumen penelitian perlu dilakukan pengujian reliabilitas untuk dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas menggunakan 2 orang pengamat. Reliabilitas lembar observasi dicari dengan indeks kesesuaian kasar. Langkah yang dilakukan dalam melakukan reliabilitas ini yaitu mensejajarkan format isian dari pengamat I dan II. Kemudian membuat tabel kontigensi kesepakatan pengamat. Apabila dimasukan kedalam rumus H.J.X Fernandes.

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Gambar 2 Rumus H.J.X Fernandes

Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian sebagai beriku:

- KK = Koefisien kesepakatan
- S = Sepakat jumlah kode yang sama
- N1 = Jumlah kode yang dibuat pengamat I
- N2 = Jumlah kode yang dibuat pengamat II (Arikunto, 2014: 244)

Dalam penelitian ini, teknik Analisis data digunakan untuk membandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data tersebut akan menggunakan uji beda (*t-test*). Sebelum melakukan pengolahan data hasil tes, perlu melakukan uji normalitas dan homogenitas.dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan program SPSS 23 dari mulai uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda (*t-tes*) karena data yang didapatkan berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* yang terdiri dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Penelitian ini di bagi menjadi 5 pertemuan, yaitu *pretest*, *treatment I*, *treatment II*, *treatment III*, dan *posttest*.

Pretest dilakukan pada hari Senin 20 Agustus 2018 dengan menggunakan LKA yang kegiatannya membilang bilangan 1-10, menunjuk bilangan 1-10, dan meniru bilangan 1-10. Pada hasil *pretest* kelompok eksperimen A1 diperoleh hasil nilai tertinggi 8 terdapat 2 anak, nilai sedang 6-7 terdapat 10 anak, dan nilai terendah 5 terdapat 2 anak. Sedangkan kelompok kontrol A2 diperoleh hasil nilai tertinggi 8-9 terdapat 2 anak, nilai sedang 6-7 terdapat 10 anak, dan nilai terendah 5 terdapat 3 anak.

Treatment dilakukan selama tiga kali pertemuan, yaitu pada hari Rabu 22 Agustus 2018, Senin 27 Agustus 2018, dan hari Rabu 29 Agustus 2018. Kegiatan *treatment* dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menggunakan bermain *playdough* merah.

Posttest dilakukan pada hari Jumat, 31 Agustus 2018 dengan menggunakan LKA yang kegiatannya membilang bilangan 1-10, menunjuk bilangan 1-10, dan meniru bilangan 1-10. Pada hasil *posttest* kelompok eksperimen A1 yang diberikan perlakuan menggunakan bermain *playdough* merah diperoleh hasil nilai tertinggi 12 terdapat 3 anak, nilai sedang 10-11 terdapat 11

anak, dan nilai terendah 9 terdapat 1 anak. Sedangkan pada kelompok kontrol kelas A2 yang tidak diberikan perlakuan menggunakan bermain *playdough* merah diperoleh hasil nilai tertinggi 9-10 terdapat 3 anak, nilai sedang 7-8 terdapat 9 anak, dan nilai terendah 6 terdapat 2 anak.

Berikut ini adalah tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 1. Selisih *Posttest* (O₂) dan *pretest* (O₁) Kelompok Eksperimen A1

No	Nama	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	X
1	Ich	11	7	4
2	Tan	12	8	4
3	Fad	10	7	3
4	Nug	12	8	4
5	Ilm	9	5	4
6	Nay b	10	6	4
7	Aur	12	8	4
8	Raf	11	7	4
9	Put	11	6	5
10	Ard	11	7	4
11	Fir	11	6	5
12	Dhik	11	7	4
13	Dhon	11	7	4
14	Ans	10	6	4
15	Hars	10	5	5

Tabel 2. Selisih *Posttest* (O₄) dan *pretest* (O₃) Kelompok Kontrol A2

No	Nama	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	Y
1	Yk	9	9	0
2	nay a	8	7	1
3	Kf	9	8	1
4	Frd	7	7	0
5	Rzk	9	6	3
6	Trt	7	5	2
7	Dv	8	8	0
8	Clt	9	7	2
9	Rezk	7	5	2
10	Fth	6	6	0
11	Rf	6	6	0
12	Br	7	7	0
13	Njw	7	6	1
14	Syf	8	5	3
15	Slr	7	6	1

Setelah membandingkan hasil kelompok eksperimen A1 dan kelompok kontrol A2 yaitu O₂ - O₁ = X dan O₄ - O₃=Y. Berikut ini adalah hasil kerja kelas eksperimen A1 dan kelas kontrol A2:

Tabel 3. Hasil Kerja Mencari Perbedaan Pengaruh Bermain *Playdough* Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Aratisari Surabaya.

No	X	Y
1	4	0

2	4	1
3	3	1
4	4	0
5	4	3
6	4	2
7	4	0
8	4	2
9	5	2
10	4	0
11	5	0
12	4	0
13	4	1
14	4	3
15	5	1
Jumlah	62	16

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada kelompok eksperimen A1 dan kelompok kontrol A2 dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain *playdough* merah kelompok A TK Aratisari Surabaya. Kemudian menganalisis data untuk mengetahui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data digunakan untuk membandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data tersebut akan menggunakan uji beda (*t-test*). Sebelum melakukan pengolahan data hasil tes, perlu melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan jenis statistik yang dipakai dalam penganalisis. Uji normalitas menggunakan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen A1

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisic	df	Sig.	Statisic	Df	Sig.
<i>Pretest_Eksperimen</i>	,234	15	,027	,891	15	,070
<i>Posttest_Eksperimen</i>	,258	15	,008	,882	15	,050

Sumber: Output SPSS 23

Hasil tabel 4 dapat diketahui bahwa perhitungan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen kelas A1 pada kolom *Shapiro-Wilk*. Nilai Sig pada *pretest* yaitu $0,070 > 0,05$ dengan df 15, maka bisa dikatakan data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* nilai Sig $0,050 > 0,05$ dengan df 15, maka data *posttest* dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol A2

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisic	df	Sig.	Statisic	Df	Sig.
<i>Pretest_kontrol</i>	,179	15	,200*	,908	15	,126
<i>Posttest_Kontrol</i>	,248	15	,014	,910	15	,133

Sumber: Output SPSS 23

Hasil tabel 5 dapat diketahui bahwa perhitungan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol kelas A2 pada kolom *Shapiro-Wilk*. Nilai Sig pada *pretest* yaitu $0,126 > 0,05$ dengan df 15, maka bisa dikatakan data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* nilai Sig $0,133 > 0,05$ dengan df 15, maka data *posttest* dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan beberapa sampel, yakni seragam tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama.

Tabel 6. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen A1

<i>Pretest Posttest Eksperimen</i>	Based of trimmed mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		2,096	2	11	,169

Sumber: Output SPSS 23

Hasil tabel 6 tersebut dapat diketahui bahwa *Test of Homogeneity of Variances*, pada Sig *Based of trimmed mean* menunjukkan nilai Sig 0,169, yang berarti $0,169 > 0,05$ sehingga data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen A1 memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol A2

<i>Pretest Posttest Kontrol</i>	Based of trimmed mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		3,486	3	10	,061

Sumber: Output SPSS 23

Hasil tabel 7 tersebut dapat diketahui bahwa *Test of Homogeneity of Variances*, pada Sig *Based of trimmed mean* menunjukkan nilai Sig 0,061, yang berarti $0,061 > 0,05$ sehingga data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol A2 memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

Uji hipotesis menggunakan rumus uji beda (*t-test*). Uji beda (*t-test*) digunakan untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan yakni sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain playdough terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

H_1 = Adanya pengaruh yang signifikan antara bermain playdough merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Tabel 8. Uji T-Test Perbandingan Kelompok Eksperimen A1 Dan Kelompok Kontrol A2

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
X Y	Equal variances assumed	7,468	,011	9,853	28	,000	3,00000	,30446	2,37633	3,62367
	Equal variances not assumed			9,853	20,290	,000	3,00000	,30446	2,36548	3,63452

Berdasarkan Tabel 5. Dapat disimpulkan Hasil uji beda (*t-test*) yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23 menunjukkan pada kolom Sig. (2-tailed) diperoleh hasil 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil belajar anak kelas eksperimen A1 dengan kelas kontrol A2 dan terdapat pengaruh bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kegiatan bermain *playdough* merah sebagai kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya telah membenarkan pendapat Einon (2004:96) bahwa *Playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dengan bermain *playdough* dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak (Hartati & Widiana, 2011).

Hasil penelitian di TK Aratisari Surabaya ini juga membuktikan kebenaran teori tentang manfaat bermain *playdough* dari Munandar (2009: 64) bahwa *playdough* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: mengekspresikan diri secara kreatif, menggali kemampuan imajinasi, meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, dan melatih kesabaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitan tentang pengaruh bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya. Bahwa terjadi

peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak lebih baik untuk kelompok eksperimen A1 yang diberi perlakuan *treatment* menggunakan kegiatan bermain *playdough* merah dari pada kelompok kontrol A2 yang tidak diberikan perlakuan *treatment*. Hasil uji beda (*t-test*) menggunakan *Independent Sample T-Test* yang dilakukan dengan bantuan SPSS 23 menunjukkan pada kolom Sig. (2-tailed) bisa dilihat bahwa nilainya 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa H_1 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil kelompok eksperimen A1 dengan kelompok kontrol A2 dan terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain *playdough* merah terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Aratisari Surabaya.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Bermain *Playdough* Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Aratisari Surabaya, maka dapat disarankan:

1. Kepada peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan jenis permainan lain dalam peningkatan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan sebab anak lebih meningkat dan berkembang secara optimal.

2. Kepada anak

Bagi anak diharapkan dapat mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru dan dapat berkembang dengan baik. Dengan bermain *playdough* anak diharapkan dapat bermain dan belajar dengan giat dan senang.

3. Kepada Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan masukan kepada sekolah tentang kegiatan kemampuan kognitif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. untuk menangani kebosanan pada anak, sekolah dapat memberikan kegiatan bermain *playdough* dengan cara yang lain, seperti mengurutkan angka dari yang terkecil sampai besar, mencocokkan lambang bilangan dengan gambar dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coupley, V. Juanita. 2001. *The Young Child And Mathematics*. Washington: National Associationfor The Education Of Young Children.

- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Djoko A.W & Anies Listyowati. 2017. *Kompedium Paud: Memahami Paud Secara Singkat*. Bogor: Pranadamedia Group.
- Einon, Dorothy. 2004. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Penerbit Erlangga.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Dan Keterbakatan*. Jakarta: Rieka Cipta
- Neisser, U. 1976. *Cognitif Psychology*. New York: Appleton Century Crofts
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud No.146 tahu 2014 Tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendiknas No. 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Bagi Beberapa Aspeknya*. Jakarta Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

