



PENGARUH BERMAIN BENTUK ANGKA MELALUI MEDIA PLAYDOUGH WARNA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10

Chof Saturrosida

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : chof.18011@mhs.unesa.ac.id

Nurul Khotimah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : nurulkhotimah@unesa.ac.id

Mas'udah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : masudah@unesa.ac.id

Abstrak

Masa keemasan merupakan masa yang sangat sensitif dan penting bagi anak untuk menerima rangsangan pendidikan. Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan adalah perkembangan kognitif. Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif berfikir simbolik. Kesiapan belajar berhitung adalah kegiatan belajar yang bertujuan memberi landasan kokoh dalam belajar berhitung pada anak. Mengenalkan lambang bilangan bisa dilakukan dengan bermain media *playdough* warna yang membuat anak senang. Penelitian kuantitatif *pre-experimental* jenis *one-group pretest-posttest design* ini bertujuan untuk membandingkan dua variabel yaitu pengaruh bermain *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik. Penelitian ini mengumpulkan data dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah uji statistik deskriptif dan uji Wilcoxon menggunakan SPSS Versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *Asymp (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang berarti antara bermain *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik.

Kata Kunci : bermain *playdough*, lambang bilangan, anak usia dini

Abstract

*The golden age is a very sensitive and important period for children to receive educational stimuli. One aspect of development that is important to develop is cognitive development. Recognizing number symbols is one of the things related to the cognitive development of symbolic thinking. Readiness to learn to count is a learning activity that aims to give children a solid foundation in learning to count. Introducing number symbols can be done by playing colour playdough media that makes children happy. This quantitative pre-experimental research type one-group pretest-posttest design aims to compare two variables, namely the effect of playing colour playdough on the ability to recognize the symbols of numbers 1-10 in children aged 4-5 years at Al- Amin Kindergarten Menganti Gresik. This study collects data by observation and documentation. The analysis technique in this research is descriptive statistical test and Wilcoxon test using SPSS Version 22. The results showed that the *Asymp (2-tailed)* value was $0.000 < 0.05$ which indicated that H_0 was rejected, meaning that there was a significant influence between playing colour playdough on the ability to recognize number symbols 1-10 in children aged 4-5 years at Al-Amin Kindergarten Menganti Gresik.*

Keywords: playing playdough, number symbols, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi yang penting bagi keluarga dan negara karena dalam pendidikan dapat dibentuknya karakteristik anak berkualitas sebagai penerus bangsa. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha memberi layanan stimulus pendidikan untuk anak yang baru dilahirkan hingga usia enam tahun dengan membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani supaya anak siap untuk masuk pendidikan selanjutnya (Undang-Undang RI, 2003).

Setiap anak yang memiliki tumbuh kembang baik akan menjadi kebanggaan setiap orang yang berada di sekelilingnya. Anak usia dini masuk dalam masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan merupakan masa yang sangat sensitif dan penting bagi anak untuk menerima rangsangan pendidikan. Masa ini dapat meninggalkan jejak yang sangat kuat dan bertahan lama.

Seiring dengan proses pertumbuhan dan perkembangan, setiap anak memiliki keunikan yang berbeda-beda sehingga tidak dapat disamakan kemampuannya. Maka guru dituntut untuk bisa memahami perbedaan setiap anak dan dibutuhkan bekal yang banyak untuk menghadapinya.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pembelajarannya dilakukan dengan kegiatan bermain karena dunia anak adalah bermain. Anak akan mengenal diri dan dunianya serta mendapatkan pengalaman melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal dalam bermain yang berarti memakai benda-benda asli akan melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah (Agustina, S., Nasirun, M., & D, 2018). Menurut (Piaget, 1962) bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang menyebabkan kebahagiaan

atau kepuasan tersendiri bagi seseorang. Hal ini senada dengan fungsi bermain menurut (Sunarti. Euis, 2016) “Kegiatan bermain memiliki fungsi menambah kesiapan beberapa fungsi organ tubuh, melatih perkembangan motorik, kognitif, sosial emosional serta kepribadian anak”. Hal ini juga sepemikiran dengan pendapat “Bermain dinyatakan sebagai salah satu konteks yang terpenting” (Gillen, 2003).

(Parten, 1932) memandang bermain sebagai kegiatan sosialisasi yang diharapkan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, menunjukkan ekspresi perasaan, berkreasi, dan bisa belajar dengan senang. Sedangkan (Dockett, 1999) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan anak yang harus terpenuhi agar mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya. Kenneth psikolog sosial asal Amerika juga ikut berteori mengenai pentingnya anak bermain sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak yang turut serta meningkatkan kognitif, fisik, sosial dan kontrol emosi yang baik (Ginsburg et al., 2007).

(Elkonin, 2005) menjelaskan bermain memiliki empat prinsip antara lain 1) bermain dapat mengembangkan dan memberi pemahaman tentang sesuatu yang sedang terjadi, 2) bermain dapat memberikan dan bertukar pemahaman tentang aturan-aturan bermain, 3) anak dapat melatih imajinasinya dengan mengganti objek asli dengan replika atau tiruan serta berpikir abstrak, dan 4) ketika bermain sudah dimulai maka ia akan bersungguh-sungguh untuk menaati aturan bermain yang sudah disepakati bersama dengan teman mainnya, emosional anak akan dikembangkan dalam hal ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dibutuhkan anak dan bermanfaat untuk menimbulkan kebahagiaan dan mengembangkan kemampuan dirinya.

Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan adalah

perkembangan kognitif. Menurut Sugiyanto (Safitri, 2017) kemampuan kognitif bertujuan supaya anak mampu melatih daya nalarnya sesuai dengan apa yang diperhatikan, didengarkan, dan dialami sehingga anak memiliki pengetahuan yang utuh dan komprehensif.

Kognitif merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA). Aspek kognitif yang wajib dikembangkan ada tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Pada anak usia 4-5 tahun tahapan berfikir simbolik yang perlu dikembangkan adalah 1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) mengenal konsep bilangan, 3) mengenal lambang bilangan, dan 4) mengenal lambang huruf. Teori Piaget (Santrock, 2012) menyatakan bahwa “dengan aktif anak akan mendirikan pengetahuan mereka mengenal dunia lewat empat tahap perkembangan kognitif yaitu sensorimotor (sejak lahir sampai 2 tahun), praoperasional (2 tahun sampai 7 tahun), operasional konkrit (7 tahun sampai 11 tahun), dan operasional formal (11 tahun sampai 15 tahun)”. Anak usia dini masuk dalam tahap praoperasional dimana menjadi dua tahap yaitu tahap fungsi simbolik dan tahap pemikiran intuitif.

(Doman, 1991) memberikan saran untuk kesiapan belajar berhitung dimulai sejak anak usia dini. Kesiapan belajar berhitung adalah kegiatan belajar yang bertujuan memberi landasan kokoh dalam belajar berhitung pada anak.

Lambang merupakan perwujudan dari berbagai konsep, misalnya lambang bilangan 1 menyatakan konsep bilangan satu, lambang bilangan 2 menyatakan konsep bilangan dua, lambang bilangan 3 menyatakan konsep bilangan tiga dan seterusnya. Bilangan merupakan konsep dalam matematika yang digunakan dalam melakukan enumerasi dan penilaian. Lambang bilangan merupakan simbol yang menyajikan bilangan sesuai dengan konsep bilangan (Sumardi, 2017).

St. Negoro dan B. Harahap (dalam Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, 2017) menyatakan bahwa bilangan adalah sesuatu yang sifatnya tidak konkret. Bilangan adalah sesuatu yang dapat digambarkan dan ditulis dengan simbol supaya bilangan tersebut dinyatakan lambang bilangan. Lambang bilangan adalah sekumpulan nama angka dari bilangan tertentu, sedangkan kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan suatu hal yang dipunyai anak usia dini berguna meningkatkan pemahamannya mengenai lambang bilangan sesuai tahap perkembangannya dan bisa selalu ditingkatkan (Alfiatul Izzati Irawan, 2018).

Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini bukanlah hal mudah untuk dilakukan. Anak harus mengenal konsep bilangan terlebih dahulu sebelum mengenal lambang bilangan. Menurut Piaget sebelum anak mengenal konsep bilangan, anak lebih awal mengenal bahasa simbol. Bahasa simbol disebut juga abstraksi sederhana atau abstraksi empiris. Memperkenalkan bahasa simbol dapat dilakukan dengan memperkenalkan nama dan makna bilangan. Contohnya guru membunyikan bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya dengan menggunakan benda-benda konkret (Jannah, 2021).

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Kecerdasan berhitung sangat bermanfaat untuk anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir pada anak, oleh karena itu diperlukan adanya pengenalan konsep berhitung pada usia dini (Lestari, 2014).

Sangat efektif jika memperkenalkan lambang bilangan kepada anak usia dini dengan bermain media *playdough* warna karena anak dapat banyak memahami di usia keemasannya.

Penelitian ini mengenalkan lambang bilangan melalui bermain media *playdough* warna. Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti pengantar atau perantara. Media merupakan segala sesuatu

yang digunakan dalam penyaluran informasi dari pengirim ke penerima (Kasimin, 2012).

Playdough (play-doh) artinya mainan yang bentuknya seperti adonan (*play* berarti bermain, *dough* berarti adonan). *Playdough* merupakan bentuk yang lebih baru dari tanah pekat (lempung). *Playdough* gampang dibuat mainan dan disenangi anak-anak. *Playdough* warna adalah adonan mainan yang berasal dari tepung, pewarna makanan, dan bahan-bahan lainnya. *Playdough* merupakan adonan mainan dari tepung yang bersifat lunak yang mudah dibentuk dengan dipadukan warna-warna agar anak lebih tertarik. *Playdough* merupakan permainan konstruktif yang tidak akan membuat anak jenuh karena permainan ini memprioritaskan proses dan kebahagiaan anak saat memainkannya (Komaria, 2019).

Playdough merupakan bahan dalam bermain yang pokok dalam kelas anak usia dini, salah satu cara belajar yang paling baik bagi anak adalah memanipulasi benda yang anak temukan di sekitar mereka (Swart, 2005). *Playdough* merupakan alat permainan edukatif yang bisa membantu jalannya pembelajaran pada anak usia dini (Haryani, 2014). Jadi dengan adanya *playdough* yang memiliki harga terjangkau dapat memberikan nilai-nilai fleksibel dalam membentuk pola atau imajinasi yang dipunyai anak.

Bermain menggunakan *playdough* warna dapat merasakan pengalaman langsung pada anak karena anak secara langsung mengkreasikan secara mandiri *playdough* warna menjadi lambang bilangan dan imajinasi lainnya yang disenangi oleh anak. Pestalozzi (Zaman, 2009) meyakini sesungguhnya semua bentuk pendidikan yang didasarkan pada interaksi panca indra dan pengalaman akan mengembangkan bakat yang dipunyai setiap anak. Mengenalkan konsep bisa dengan belajar terbaik yaitu dengan menikmati dan merabanya. Immanuella F.R, dkk menyatakan bahwa berkarya menggunakan *playdough* adalah kegiatan yang sangat terkenal dan bisa membuat anak cerdas. Di

samping melatih fantasi, motorik halus, berfikir sesuai akal dan terstruktur, juga dapat menstimulasi indra perabanya.

Penelitian ini juga mendapatkan referensi dari penelitian terdahulu. Pertama, skripsi yang ditulis oleh Chica Haryani tahun 2014 berjudul “Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini Kelompok B1 PAUD Assalam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2013/2014” dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memperoleh hasil pada awal kondisi 9,09%, siklus I menjadi 54,55%, siklus II menjadi 72,73%, dan siklus III menjadi 81,82% (Haryani, 2014). Kedua, artikel jurnal yang ditulis oleh Diah Triwulandari berjudul “Pengaruh Media *Playdough* Bergradasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK ABA 2 Surabaya” dengan metode *pre eksperimental design* yang memperoleh hasil penelitian yang memakai uji *Wilcoxon match pairs test* dengan taraf 5% memberitahu hasil Thitung kurang dari Ttabel yakni 0,89 berarti hipotesis nol (H_0) tidak diterima sedangkan hipotesis kerja (H_a) diterima (Triwulandari & Setyowati, 2018). Ketiga, artikel jurnal yang ditulis oleh Rachmawati Putri Utami berjudul “Pengaruh Bermain *Playdough* Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A TK Aratisari Surabaya” yang memakai metode *true eksperimental design* berjenis eksperimen semu (*quasi eksperimen design*) menunjukkan hasil kelompok yang mendapat *treatment* (A1) dengan kelompok yang tidak mendapat *treatment* (A2) terdapat pengaruh yang berarti (Utami & Sri Setyowati, 2010).

Menurut implementasi teori dan hasil penelitian di atas menerangkan sesungguhnya bermain *playdough* warna dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-

10. Mengingat pentingnya mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun maka dilakukan dengan cara bermain media *playdough* warna agar anak tertarik dan tidak merasa bosan saat belajar. Anak akan membentuk dan menghitung banyak benda, mengenal konsep bilangan, dan membentuk angka 1-10 dengan menggunakan media *playdough* warna.

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik. Hipotesis penelitian ini adalah :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang berarti antara bermain bentuk angka melalui media *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik.

H_a : Terdapat pengaruh yang berarti antara bermain bentuk angka melalui media *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik.

METODE

Pada penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *pre-experimental* jenis *one- group pre-test post-test design*. Sebelum dilakukannya penelitian akan diterapkan *pre-test* dan sesudah dilakukannya penelitian akan diterapkan *post-test*. Dengan demikian hasil akan lebih akurat karena membandingkan keadaan atau nilai sebelum dan sesudah diberi *treatment* (Sugiyono, 2019).

Tabel 1
One Group Pre-Test Post-Test

O ₁	X	O ₂
Pretest Treatment Posttest		

(Suryabrata, 2006)

Dari bagan di atas dapat dijelaskan prosedur penelitian yaitu :

- a) O₁ merupakan nilai *pre-test* tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-

10 sebelum diberi *treatment* berupa bermain *playdough* warna.

- b) X merupakan pemberian *treatment* berupa bermain *playdough* warna.

- c) O₂ merupakan nilai *post-test* tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sesudah diberi *treatment* berupa bermain *playdough* warna.

- d) Selanjutnya membandingkan O₁ dan O₂ untuk mengetahui pengaruh sesudah diberikan *treatment* berupa bermain *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Amin yang beralamatkan di Perum Griya Kencana II Blok H6 No. 25-27, Desa Menganti, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur.

Populasi merupakan seluruh elemen yang menjadi wilayah generalisasi atas objek atau subjek yang memenuhi kuantitas dan ciri tertentu untuk dipelajari dan disimpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian yaitu seluruh anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 18 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan semua populasi yang menjadi sampel. Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A yang totalnya 18 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data diperoleh dengan melalui suatu penelitian disertai adanya tulisan terhadap kondisi objek yang diteliti (Usman & Setiadi Purnimo Akbar, 2012). Penelitian ini termasuk observasi berperanserta yaitu peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian. Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa catatan tertulis (Gulo, 2002). Hasil dokumentasi dapat berupa profil sekolah, RPPH, daftar nama anak, daftar hasil nilai anak saat *pre-test* dan *post-test*, daftar hasil, serta foto atau video yang diambil sebagai bukti selama penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini memakai uji statistik deskriptif dan uji Wilcoxon. Statistik deskriptif adalah statistik yang dipakai untuk mengkaji data menggunakan cara menjelaskan data yang sudah terhimpun. Uji Wilcoxon hanya digunakan untuk data berjenis interval atau rasio, namun data tidak mengikuti distribusi normal. Uji statistik deskriptif dan uji Wilcoxon dilakukan menggunakan SPSS Versi 22.

Pada penelitian ini, instrumen diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen valid artinya alat ukur dalam memperoleh data itu valid. Sedangkan instrumen yang reliabel artinya instrumen ketika digunakan beberapa kali dalam mengukur objek yang sama akan memperoleh data yang sama (Sugiyono, 2019).

Mengukur tingkat validitas dilakukan dengan cara membandingkan antara nilai r-hitung dan r-tabel. Berikut rumus uji validitas :

Tabel 2
Rumus Uji Validitas

r-hitung > r-tabel berarti valid
r-hitung < r-tabel berarti tidak valid

Dimana n adalah jumlah responden atau objek penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan uji dua arah (*two tailed*) dengan tingkat signifikansi 0,05. Dalam menentukan r-tabel menggunakan rumus :

Tabel 3
Rumus r-tabel
 $df = n - 2$

Penelitian instrumen menggunakan uji validitas di TK Al-Amin Menganti Gresik pada anak kelompok A yang berjumlah 18 anak. Hasil yang diperoleh pada indikator 1 sebesar 0,912, indikator 2 sebesar 0,882, dan indikator 3 sebesar 0,910. Dalam penelitian ini r-tabelnya adalah 0,4683 artinya r-hitung > r-tabel maka semua indikator dalam penelitian ini dinyatakan valid.

Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach alpha* dengan nilai signifikan 0,60. Berikut rumus uji reliabilitas :

Tabel 4

Rumus Uji Reliabilitas

Nilai <i>Cronbach alpha</i> > 0,60 berarti reliabel
Nilai <i>Cronbach alpha</i> < 0,60 berarti tidak reliabel

Berdasarkan hasil hitung nilai *Cronbach alpha* dalam instrumen ini adalah 0,862 > 0,60. Maka indikator dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di TK Al- Amin Menganti Gresik dengan sampel 18 anak kelompok A melalui uji statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS Versi 22 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5

Nilai Pre-Test dan Post-Test

Nama	Pre-Test	Kriteria	Post-Test	Kriteria
APW	91,67	SB	100	SB
MAR	91,67	SB	100	SB
AFH	83,33	SB	100	SB
ZAD	75	B	100	SB
KER	75	B	91,67	SB
AFO	50	K	75	B
RRA	91,67	SB	100	SB
MBNR	66,67	C	83,33	SB
KEP	83,33	SB	100	SB
ZAPH	83,33	SB	100	SB
IKR	58,33	K	83,33	SB
MIP	75	B	100	SB
JCN	83,33	SB	100	SB
MS	66,67	C	100	SB
JPA	83,33	SB	100	SB
IMA	75	B	100	SB
ARI	50	K	66,67	C
BPS	25	SK	66,67	C
Mean	72,6		92,5	

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel diatas menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan nilai anak sesudah diberikannya

perlakuan (*treatment*). Setiap anak mengalami peningkatan kemampuan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan (*treatment*).

Perlakuan (*treatment*) pertama, anak membuat benda dari media *playdough* warna lalu anak menghitung banyak benda yang sudah dibuat. Perlakuan (*treatment*) kedua, anak menghitung banyak benda yang sudah dibuat lalu anak mencocokkan banyak benda dengan stik angka. Perlakuan (*treatment*) ketiga, anak mencetak bentuk angka 1-10 dengan media *playdough* warna.

Kualifikasi penilaian jika anak memperoleh nilai 80-100 masuk kategori “sangat baik”. Jika anak memperoleh nilai 70-79 masuk kategori “baik”. Jika anak memperoleh nilai 60-69 masuk kategori “cukup”. Jika anak memperoleh nilai 40-59 masuk kategori “kurang”. Dan jika anak memperoleh nilai 0-39 masuk kategori “sangat kurang”.

Hasil *pre-test* menunjukkan ada 8 anak masuk kategori sangat baik, 4 anak masuk kategori baik, 2 anak masuk kategori cukup, 3 anak masuk kategori kurang dan 1 anak masuk kategori sangat kurang. Sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) hasil *post-test* menunjukkan ada 15 anak masuk kategori sangat baik, 1 anak masuk kategori baik dan 2 anak masuk kategori cukup.

Tabel 6. Uji Statistik Deskriptif

Nama	Pre-Test	Kriteria	Post-Test	Kriteria
APW	91,67	SB	100	SB
MAR	91,67	SB	100	SB
AFH	83,33	SB	100	SB
ZAD	75	B	100	SB
KER	75	B	91,67	SB
AFO	50	K	75	B
RRA	91,67	SB	100	SB
MBNR	66,67	C	83,33	SB
KEP	83,33	SB	100	SB
ZAPH	83,33	SB	100	SB
IKR	58,33	K	83,33	SB
MIP	75	B	100	SB
JCN	83,33	SB	100	SB
MS	66,67	C	100	SB

JPA	83,33	SB	100	SB
IMA	75	B	100	SB
ARI	50	K	66,67	C
BPS	25	SK	66,67	C
Mean	72,6		92,5	

Berdasarkan tabel 6 di atas diperoleh hasil yaitu mean pada saat *pre-test* sebesar 72,6 sedangkan saat *post-test* memperoleh 92,5. Median saat *pre-test* sebesar 75 sedangkan saat *post-test* sebesar 100. Modus saat *pre-test* sebesar 83,33 sedangkan saat *post-test* sebesar 100. Nilai minimum saat *pre-test* sebesar 25 sedangkan saat *post-test* sebesar 66,67. Nilai maksimum saat *pre-test* sebesar 97,67 sedangkan saat *post-test* sebesar 100. Hasil uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut :

Test Statistics^a

	Post-Test - Pre-Test
Z	-3.784 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel diatas nilai *Asymp (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara bermain *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh anak. Nilai rata-rata anak saat *pre-test* sebesar 72,6 dan saat *post-test* sebesar 92,5. Dari uji Wilcoxon diperoleh nilai *Asymp (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang berarti antara bermain bentuk angka melalui media *playdough* warna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Amin Menganti Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Nasirun, M., & D, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1)(24–33).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Alfiatul Izzati Irawan. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A di Raudhatul Atfal Babussalam Krian Sidoarjo. *Skripsi*, 24.
- Dockett, S. &. (1999). *Play and pedagogy in early childhood*. California: Harcourt.
- Doman, G. (1991). *How To Teach Baby Math*. Philadelphia: The Better Baby Press.
- Elkonin, D. (2005). The Psychology of Play. (L. R. Stone, Ed.) *Journal of Russian and East European Psychology*, 43, 11-21.
- Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, T. Y. Y. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Agapedia*, 1(1), 95.
- Gillen, J. (2003). *The Language off Children*. London: Routledge.
- Ginsburg, K. R., Shifrin, D. L., Broughton, D. D., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Mulligan, D. A., Nelson, K. G., Altmann, T. R., Brody, M., Shuffett, M. L., Wilcox, B., Kolbaba, C., Noland, V. L., Tharp, M., Coleman, W. L., Earls, M. F., Goldson, E., Hausman, C. L., Siegel, B. S., ... Smith, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.
<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Haryani, C. 5(2014). Penerapan Metode Bermain dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. <http://repository.unib.ac.id/8756/1/I,II,III,II-14-chi.FK.pdf>
- Jannah, R. (2021). Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Skripsi*, 15.
- Kartini, K. (1995). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kasimin, d. (2012). *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Orbittrust Corp.
- Komaria. (2019). Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Lestari, R. P. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. *Skripsi*, 3.
<https://eprints.uny.ac.id/13532/>
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243- 269.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Sumardi. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2).<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9359>
- Safitri, W. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widiasinta, Ed.). Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sunarti. Euis, R. P. (2016). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Bogor:

- Bestari.
- Suryabrata. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Swart, M. I. (2005). Playdough: what's standar. national association for the education of young children (NAEYC). http://www.naeyc.org/files/tyc/file/TYC_V3N3_Swartz.pdf
- Triwulandari, D., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Media Playdough Bergradasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok a di TK ABA Surabaya. *PAUD Teratai*, 1–5. <https://core.ac.uk/download/pdf/230644370.pdf>
- Umayah, N. K. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Congklak Pada Anak Kelompok A. *PAUD Teratai*, 1-6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11390/4418>
- Undang-Undang RI. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Usman & Setiadi Purnimo Akbar. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. P., & Sri Setyowati. (2010). Pengaruh Bermain Playdough Merah Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A TK Aratisari Surabaya. *PAUD Teratai*, 1–7.
- Yusuf, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: Tiga Serangkai.
- Zaman, B. (2009). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

