



## **Efektivitas Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A RA An-Najah Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukan Lebak Kabupaten Cirebon**

**Siti Nurul Badriah<sup>1</sup>, Erik<sup>2</sup>, Ulfah Amini<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>IAI Bunga Bangsa Cirebon

Email: [Nurulsitibadriah09@gmail.com](mailto:Nurulsitibadriah09@gmail.com)<sup>1</sup>, [erikwahyudin@bbc.ac.id](mailto:erikwahyudin@bbc.ac.id)<sup>2</sup>, [UlfahAmini@gmail.com](mailto:UlfahAmini@gmail.com)<sup>3</sup>

Received: 2022-01-12; Accepted: 2022-02-27; Published: 2022-02-28

### **Abstrak**

Artikel ini membahas efektivitas pelaksanaan bermain playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A RA An-Najah Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukan Lebak Kabupaten Cirebon. Kajiannya dilatar belakangi oleh Pemahaman anak tentang Lambang Bilangan masih rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, ini dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka misalnya anak menuliskan angka 1-10 tetapi tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 ke atas, belum mampu mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya. Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah bermain playdough kelompok A RA AN-NAJAH Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kab. Cirebon. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner atau angket untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan bermain playdough (X) dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan (Y). Penelitian ini merupakan penelitian populasi, karena mengambil seluruh Anak Kelompok A di RA AN-NAJAH Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kab. Cirebon dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 responden. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis regresi satu prediktor dan dua variabel yang ada yaitu variabel X (Bermain Playdough) dan variabel Y (kemampuan mengenal lambang bilangan). Kemudian data penelitian dari kedua variabel tersebut diolah untuk mengetahui dan menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Setelah melakukan uji instrumen kemudian peneliti menyebarkan angket untuk memperoleh data X dan Y. Selanjutnya, dari perhitungan statistik berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai thitung = 33,909 nilai tersebut didapat dari nilai ttabel didapat ttabel sebesar 2,093 Berdasarkan ketentuan jika thitung 33,909 > 2,093 ttabel maka Ho ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa thitung 33,909 > 2,093 ttabel yang artinya bahwa Ho (Hipotesis nihil) ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum dan sesudah bermain playdough. Penerapan bermain playdough diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi murid di sekolah. Dengan adanya bermain playdough ini, diharapkan murid akan merubah cara belajar dari belajar pasif menjadi belajar aktif. Penelitian ini, diharapkan akan menjadi bahan informasi dan masukan bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya di di RA AN-NAJAH Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kab. Cirebon, terutama dalam memberi dorongan kepada anak untuk senantiasa meningkatkan motivasi berprestasi secara lebih memadai.

**Kata Kunci:** *Bermain Playdough, Mengenal Lambang Bilangan, RA AN-NAJAH Cantilan*

**Abstract**

This thesis discusses the effectiveness of the implementation of playdough in improving the ability to recognize the number of group A RA An-Najah Cantilan, Karangmangu Village, Susukan Lebak District, Cirebon Regency. The study is backgrounded by children's understanding of number symbols is still low and not fully understood by children, this can be seen from the observation that through counting activities 1-10 and when children write numbers such as children write numbers 1-10 but not sequentially like one, three, four, seven, six, five, eight, nine, ten. Children are only able to say the numbers 1-10 but do not know how to write numbers, especially numbers 2 and above, have not been able to match the number of objects according to the number symbol. This study aims to Want to know how big the difference in the ability to recognize number symbols before and after playing playdough group A RA AN-NAJAH Cantilan Karangmangu Village Susukanlebak District District. Cirebon. This research is a type of quantitative research with an approach using correlation methods. Data collection techniques by using questionnaires or questionnaires to obtain data on the implementation of playdough play (X) and documentation to obtain data on the ability to recognize the number (Y). This study is a population study, because it took all the children of Group A in RA AN-NAJAH Cantilan Karangmangu Village, Susukanlebak District. Cirebon with the number of research subjects as many as 20 respondents. The collected research data were analyzed using regression analysis technique of one predictor and two existing variables, namely variable X (playing Playdough) and variable Y (ability to recognize numbers). Then the research data from the two variables are processed to know and answer the problems discussed in this study. After testing the instrument then the researcher distributed a questionnaire to obtain data X and Y. Furthermore, from the statistical calculation based on the research results, it is known that the value of  $t_{hitung} = 33,909$  is obtained from the value of  $t_{table}$  obtained  $t_{table}$  of 2,093. Hypothesis zero) is rejected, meaning that there is a difference in the ability to recognize the symbol of the number of children before and after playing playdough. The application of playdough is expected to provide added value for students in schools. By playing this playdough, it is expected that students will change the way they learn from passive learning to active learning. This research is expected to be an information and input material for teaching and learning activities in schools, especially in RA AN-NAJAH Cantilan Karangmangu Village, Susukanlebak District. Cirebon, especially in giving encouragement to children to constantly increase their motivation to perform more adequately.

**Keywords:** *Playing Playdough, Recognizing Number Symbols, RA AN-NAJAH Cantilan*

## LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi. Usia dini merupakan usia paling potensial dalam menstimulasi segala hal, termasuk apabila ingin mengembangkan kemampuan kognitif anak. Masa peka yang dapat diberikan pengetahuan beragam secara nyata sesuai dengan tahapan perkembangannya. Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan yang hanya datang sekali dan tidak diulang kembali, mendapatkan pendidikan setiap orang tua menginginkan setiap anaknya tumbuh menjadi anak yang mandiri sehat, cerdas, kreatif. Peran orang tua dan pendidik pada dasarnya mengarahkan anak sebagai generasi unggul, karena potensi anak tidak muncul dengan sendirinya tanpa bantuan orang tua dan pendidik. Dunia anak adalah dunia bermain dari itu Ra An-Najah mengajak anak didiknya belajar sambil bermain pada rentang usia 4-5 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah. (Laris,N., 2014, pp. 1-6).

Betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat belajar mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Disamping itu, derajat manusia akan ditinggikan oleh Allah SWT. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Hai, orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majlis,” Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (Kementerian Agama, 2019, p. 542)

Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Oleh sebab itu antara orang yang berpendidikan dengan orang yang tidak berpendidikan akan tampak perbedaan yang jelas, Orang yang mempunyai pendidikan akan memiliki kualitas dan tutur kata yang sopan, mempunyai pengetahuan, ketrampilan dan bersikap baik sedangkan orang yang tidak berpendidikan tidak mempunyai sifat yang dimiliki orang yang berpendidikan

Menurut Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini Pasal 1, bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. (Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2014)

(Anggraini, 2013, p. 27) menyatakan sebagai berikut:

*Permainan playdough adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain playdough, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan media playdough anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol, satu sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk – bentuk geometri atau bentuk benda lain dan menghitung berapa banyak benda yang dibuat dalam bentuk yang sama.*

Bermain dengan media playdough dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media playdough menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai. Pestalozzi dalam Badru Zaman (Badru Zaman, Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati, 2009, pp. 1-6) berkeyakinan, bahwa “segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman – pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan”. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Sedangkan menurut Immanuella F. R, dkk menjelaskan bahwa berkreasi dengan media playdough merupakan kegiatan paling populer dan dapat mencerdaskan anak. Selain mengasah imajinasi, kemampuan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga merangsang indera perabanya.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022, yakni observasi dalam proses pembelajaran pada Kelompok A Ra An-Najah yang berjumlah 20, laki-laki 11 Perempuan 9.

Pemahaman anak tentang lambang bilangan masih rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, ini dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka misalnya anak menuliskan angka 1-10 tetapi tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 ke atas, belum mampu mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperlukan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A yaitu melalui bermain playdough. Dengan belajar sambil bermain playdough diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mampu merangsang perkembangan saraf kognitif anak, mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dapat dijadikan permainan saat pembelajaran dan permainan di rumah. Peneliti memilih bermain playdough karena dirasa masih jarang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Melihat kondisi RA An-Najah masih banyak anak yang belum mengenal lambang maka dibutuhkan suatu tindakan untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Efektivitas Bermain Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A RA An-Najah Krangmangu-Susukanlebak-Cirebon.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan Penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian komparatif. (Sugiyono, 2014, p. 13)

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. (Sugiyono, 2014, p. 107)

Desain penelitian eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *One – Group Pretest – Posttest Design*. *One Group Pretest Posttest Design* adalah penelitian eksperimen dimana pada design penelitian ini dilakukan pretest sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan penelitian tentang gambaran variabel penelitian sebagaimana contoh diatas, maka dilakukanlah analisis statistik deskriptif yang dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Data sebelum dan sesudah bermain playdough didapatkan melalui kegiatan pretest (Nilai sebelum diberi perlakuan) dan posttest (Nilai sesudah diberi perlakuan). Selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Sebelum uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji terakhir yang dilakukan pada penelitian ini setelah pertanyaan peneliti terjawab adalah uji gain yang dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat perbedaan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan bermain playdough terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

### **1. Gambaran Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A Sebelum Bermain Playdough ( $X_1$ )**

Data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough diperoleh melalui tes kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap anak kelompok A RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Data variabel meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough ( $X_1$ ) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
**Data Hasil Kemampuan Mengenal lambang bilangan Sebelum**  
**Bermain playdough**

No Responden	Nama Anak	Indikator			$\Sigma$
		A	B	C	Skor
1	Arf	2	2	1	5
2	Glg	1	1	1	3
3	raf	2	1	1	4
4	Ab	2	1	1	4
5	Am	2	1	1	4
6	Zee	2	2	1	5
7	Ze	2	2	1	5
8	Rfl	1	1	1	3
9	Alv	2	2	1	5
10	Dff	2	2	1	5
11	Frs	2	1	1	4
12	Rsy	2	2	2	6
13	Ain	1	1	1	3
14	Mys	3	2	2	7
15	Mlk	2	1	1	4
16	Slw	2	2	2	6
17	Sls	2	2	2	6
18	Tiar	1	1	1	3
19	Tsy	2	2	1	5
20	Aazh	2	2	1	5
Jumlah		37	31	24	92
Rata-rata		1,85	1,55	1,2	4,6
Persentase		15,42	12,92	10,00	38,33
Interprestasi		Kurang Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Kurang Baik

Keterangan:

A = Dapat mengenal lambang bilangan 1-10

B = Dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10

C = Dapat menghubungkan dan memasangkan benda dengan lambang bilangan 1-10

Setiap indikator dinilai dengan penskoran:

- 1 = BB (Belum Berkembang) anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 2 = MB (Mulai Berkembang) anak sudah mulai mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) anak sudah mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik). Anak sangat mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon sebelum bermain playdough adalah 38,33%. Ini berarti bila dikonversikan menunjukkan pada tabel persentase, responden dengan interpretasi Kurang Baik

Guna memperoleh gambaran hasil analisis deskriptif terhadap data diatas, peneliti dapat menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Arahkan aplikasi SPSS kedata view
- b. Input data kolom  $X_1$ ,  $X_2$
- c. Klik menu Analyze - Deskriptive Statistics - Frequences
- d. Pilih dan pindahkan variabel yang akan di Analisis frequensinya
- e. Klik Charts, pilih Histogram
- f. Pada bagian Central Tendency, centang Mean, Median, Mode, Sum
- g. Pada bagian Dispersion beri centang pada Std. Deviation, Variance, Range, Maximum, Minimum, S.E Mean.
- h. Pada Distribution centang Skewnes, Kurtosis
- i. Klik Continue
- j. Klik Ok
- k. Menyimpan out put SPSS

Analisis dilanjutkan dengan analisis persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\text{Skor Mean})}{(\text{Skor Ideal})} \times 100\%$$

Guna menafsirkan nilai persentase kemudian digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Konversi Nilai Persentase**

Persentase	Interprestasi
80.00% - 100%	Sangat baik
60.00% - 79.99%	Baik
40.00% - 59.99%	Cukup baik
20.00% - 39.99%	Kurang baik
< 20.00%	Kurang sekali

**Tabel 3.**  
**Statistik Sebelum bermain playdough**  
**Statistics**

Pre Test Playdough

N	Valid	20
	Missing	20
Mean		4.60
Std. Error of Mean		.255
Median		5.00
Mode		5
Std. Deviation		1.142
Variance		1.305
Skewness		.198
Std. Error of Skewness		.512
Kurtosis		-.497
Std. Error of Kurtosis		.992
Range		4
Minimum		3
Maximum		7
Sum		92
Percentiles	25	4.00
	50	5.00
	75	5.00

Adapun hasil analisis dari tabel diatas adalah sebagai berikut:

- Berdasarkan tabel statistik diatas diketahui bahwa N atau jumlah data valid (sah untuk diproses) adalah 20 data, sedangkan data yang hilang (missing) adalah nol. Dengan demikian berarti dari semua data variabel bermain playdough dapat diproses atau dianalisis.
- Mean atau rata-rata data bermain playdough adalah 4,60

- c. Median atau titik tengah semua data adalah 5,00. Hal ini menunjukkan 50% sampel 5,00 keatas, dan 50% memiliki data di 5,00 kebawah.
- d. Standar Deviasi adalah 1,142 dan varian yang merupakan kelipatan standar deviasi ( $1,142^2$ ) adalah 1.305 makin besar angka standar deviasi menunjukkan data semakin bervariasi; jika standar deviasi dibagi dengan akar jumlah sampel, maka hasilnya adalah standard error of mean (SE-Mean).

$$SE_{Mean} = \frac{\text{deviasi standar}}{\sqrt{\text{jumlah sampel}}} = \frac{1,142}{\sqrt{20}} = 0,255$$

- e. Ukuran skewness adalah. 0,196 Untuk penilaian, nilai tersebut diubah keangka rasio.

$$\text{Rasio - skewness} = \frac{\text{skewness}}{(\text{standar - error - skewness})}$$

Atau dalam kasus ini rasio skewness =  $0.196/0.512 = 0,38671875$

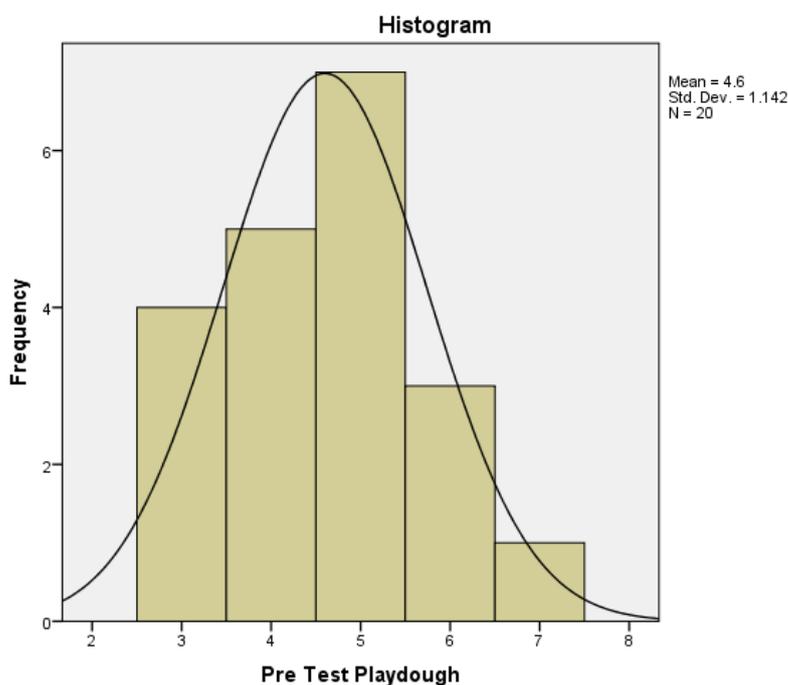
- f. Ukuran kurtosis adalah -0,497 Untuk penilaian, nilai tersebut diubah kedalam angka rasio, menjadi:

Sebagai pedoman, jika rasio skewness berada diantara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio skewness adalah terletak antara -2 dengan +2, maka dapatlah disimpulkan bahwa distribusi sampel data bermain playdough adalah normal.

- g. Data maksimum = 7 data minimum = 3 dan range = 3 (semakin besar range semakin bervariasi data)
- h. Berdasarkan hasil percentile diperoleh data:
  - 25% Data kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough dibawah 3,25
  - 50% Data kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough dibawah 5,00
  - 75% Data kemampuan sebelum mengenal lambang bilangan bermain playdough dibawah 6,00

Selanjutnya peneliti menggunakan output histogram untuk melihat data hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sebelum bermain playdough



**Gambar 1.**  
**Histogram Data Sebelum bermain playdough**

Bagian ketiga menggambarkan grafik data yang telah dibuat frekuensinya. Tampak dalam histogram bahwa batang-batangnya mempunyai kemiripan bentuk dengan kurva normal (berbentuk menyerupai lonceng). Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data bermain playdough dikatakan normal. Meskipun perlu dilakukan pengujian normalitas data lebih lanjut.

Analisis kemudian dilanjutkan dengan analisa presentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, yaitu “Seberapa tinggi kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Sebelum dan sesudah bermain playdough”? melalui rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{(\text{Skor mean})}{(\text{Skor ideal})} \times 100\% \\
 &= \frac{4,6}{12} \times 100\% \\
 &= 38,33
 \end{aligned}$$

Guna memperoleh gambaran status variabel kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sebelum bermain playdough, memperoleh skor 38,33%. Selanjutnya dikonversikan menjadi data kuantitatif untuk membuat kesimpulan deskriptif dengan mengacu pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.**  
**Konversi Nilai Persentase**

Persentase	Interprestasi
80.00% - 100%	Sangat baik
60.00% - 79.99%	Baik
40.00% - 59.99%	Cukup baik
20.00% - 39.99%	Kurang baik
< 20.00%	Kurang sekali

(diadaptasikan dari tabel koefisien korelasi PPM)

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis persentase dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon sebelum bermain playdough (X1) adalah 38,33% dengan interprestasi Kurang baik.

## 2. Gambaran Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A Sesudah Bermain Playdough (X<sub>2</sub>)

Data tentang kemampuan mengenal lamban bilangan anak kelompok A sesudah bermain playdough adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.**  
**Data Hasil Kemampuan Mengenal lambang bilangan Sesudah Bermain Playdough**

No Responden	Nama Anak	Indikator			Σ Skor
		A	B	C	
1	Arf	4	4	3	11
2	Glg	3	3	3	9
3	raf	4	3	3	10
4	Ab	4	3	3	10
5	Am	3	3	3	9
6	Zee	4	4	3	11
7	Ze	4	3	3	10
8	Rfl	3	3	3	9
9	Alv	4	4	4	12
10	Dff	3	3	3	9
11	Frs	4	3	3	10
12	Rsy	4	4	4	12
13	Ain	3	3	3	9
14	Mys	4	4	4	12

15	Mlk	4	3	3	10
16	Slw	4	4	3	11
17	Sls	4	4	3	11
18	Tiar	3	3	2	8
19	Tsy	4	3	3	10
20	Aazh	4	4	4	12
Jumlah		74	68	63	205
Rata-rata		3,7	3,4	3,15	10,25
Persentase		30,83	28,33	26,25	85,42
Interprestasi		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Keterangan:

A = Dapat mengenal lambang bilangan 1-10

B = Dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10

C = Dapat menghubungkan dan memasang benda dengan lambang bilangan 1-10

Setiap indikator dinilai dengan penskoran:

- 1 = BB (Belum Berkembang) anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 2 = MB (Mulai Berkembang) anak sudah mulai mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) anak sudah mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik). Anak sangat mampu mengenal lambang bilangan 1-10 , mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan serta memasang benda dengan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A seluruh responden meningkat sesudah bermain playdough. Persentase kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A total seluruh responden sesudah bermain playdough adalah 85.42%, sebesar Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interprestasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A responden sesudah bermain playdough terletak pada kolom Sangat Baik

Adapun data kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon sesudah bermain playdough, selanjutnya diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 sebagai berikut:

**Tabel 6.**  
**Statistik Sesudah bermain playdough**  
**Statistics**

Post Test Playdough

N	Valid	20
	Missing	20
Mean		10.25
Std. Error of Mean		.270
Median		10.00
Mode		10
Std. Deviation		1.209
Variance		1.461
Skewness		.062
Std. Error of Skewness		.512
Kurtosis		-.944
Std. Error of Kurtosis		.992
Range		4
Minimum		8
Maximum		12
Sum		205
Percentiles	25	9.00
	50	10.00
	75	11.00

Berdasarkan hasil statistic deskriptif dengan bantuan SPSS versi 22 dapat dideskripsikan gambaran data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon sebagai berikut:

Berdasarkan tabel statistics diatas diketahui bahwa N atau jumlah data valid (sah untuk diproses) adalah 20 data, sedangkan data yang hilang (Missing) adalah nol. Dengan demikian berarti dari semua data variabel media playdough diproses atau dianalisis.

- Mean atau rata-rata data bermain playdough adalah 10,25
- Median atau titik tengah semua data adalah 10.00 Hal ini menunjukkan 50% sampel 10 keatas, dan 50% memiliki data di 10 kebawah.
- Standar Deviasi adalah 1.209 dan varian yang merupakan kelipatan standar deviasi ( $1,209^2$ ) adalah 1.461. Makin besar angka standar deviasi menunjukkan data semakin bervariasi; jika standar deviasi dibagi dengan akar jumlah sampel, maka hasilnya adalah standard error of mean (SE-Mean).

$$SE_{Mean} = \frac{\text{deviasi standar}}{\sqrt{\text{jumlah sampel}}} = \frac{1,209}{\sqrt{20}} = 0,277$$

- d. Ukuran skewness adalah 0,062. Untuk penilaian, nilai tersebut diubah ke angka rasio.

$$\text{Rasio - skewness} = \frac{\text{skewness}}{\text{standar - error - skewness}}$$

Atau dalam kasus ini rasio skewness =  $0,062/512 = 0,121$

- e. Ukuran kurtosis adalah -0,944. Untuk penilaian, nilai tersebut diubah kedalam angka rasio, menjadi:

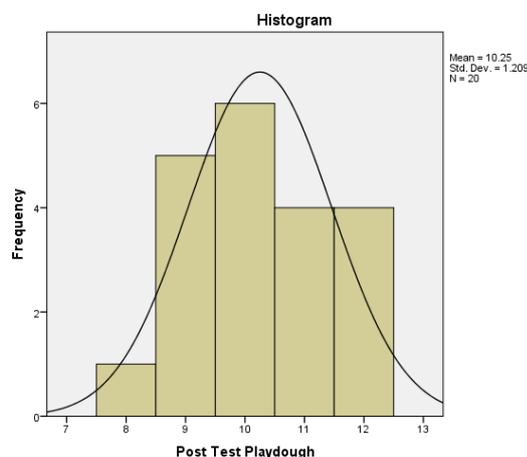
$$\text{rasio}_{kurtosis} = \frac{\text{kurtosis}}{\text{standar}_{error}_{kurtosis}} = \frac{-0,944}{0,992} = -0,952$$

Sebagai pedoman, jika rasio skewness berada diantara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio skewness adalah 0,121 terletak antara -2 dengan +2, maka dapatlah disimpulkan bahwa distribusi sampel data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough adalah normal.

- f. Data maksimum = 12 data minimum = 8 dan range = 4 (semakin besar range semakin bervariasi data)
- g. Berdasarkan hasil percentile diperoleh data:
- 25% Data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough dibawah 9.00
  - 50% Data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough dibawah 10.00
  - 75% Data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough dibawah 11.00

Selanjutnya peneliti menggunakan output histogram untuk melihat data hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sesudah bermain playdough sebagai berikut:



**Gambar 2.**  
**Histogram Data Sesudah bermain playdough**

Bagian ketiga menggambarkan grafik data yang telah dibuat frekuensinya. Tampak dalam histogram bahwa batang-batangnya mempunyai kemiripan bentuk dengan kurva normal (berbentuk menyerupai lonceng). Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data media playdough dikatakan normal. Meskipun perlu dilakukan pengujian normalitas data lebih lanjut.

Analisis kemudian dilanjutkan dengan analisa presentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, yaitu “Seberapa tinggi kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Sebelum dan sesudah bermain playdough”? melalui rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{(\text{Skor mean})}{(\text{Skor ideal})} \times 100\% \\ &= \frac{10,25}{12} \times 100\% \\ &= 85,42\% \end{aligned}$$

Guna memperoleh gambaran status variabel kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sesudah bermain playdough, memperoleh angka 85,42%. Selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif untuk membuat kesimpulan deskriptif dengan mengacu pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7.**  
**Konversi Nilai Persentase**

Persentase	Interprestasi
80.00% - 100%	Sangat baik
60.00% - 79.99%	Baik
40.00% - 59.99%	Cukup baik
20.00% - 39.99%	Kurang baik
< 20.00%	Kurang sekali

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis persentase dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon sesudah bermain playdough (X<sub>2</sub>) adalah 85. 85,42% dengan interprestasi **Sangat Baik**

### 3. Prasyarat Analisis Statistik

#### a. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar merata atau tidak. Uji normalitas data sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22 sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas Data Kemampuan Mengenal lambang bilangan Sebelum bermain playdough

**Tabel 8.**  
**Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Mengenal lambang bilangan**  
**Sebelum Bermain Playdough**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pre Test Playdough	.187	20	.065	.917	20	.085

a. Lilliefors Significance Correction

Kaidah Pengujian:

- Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal,
- Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) adalah 20. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat.

Kemudian dari output tersebut diketahui nilai Sig. sebesar 0,085. Karena nilai Sig. yaitu  $0,085 > 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data data kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough adalah berdistribusi normal.

- 2) Uji Normalitas Data Kemampuan Mengenal lambang bilangan Sesudah bermain playdough

**Tabel 9.**  
**Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Mengenal lambang bilangan**  
**Sesudah Bermain playdough**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Post Test Playdough	.182	20	.082	.911	20	.066

a. Lilliefors Significance Correction

Kaidah Pengujian:

- Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal,
- Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) adalah 20. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat.

Kemudian dari output tersebut diketahui nilai Sig. sebesar 0,066. Karena nilai Sig. yaitu  $0,066 > 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data data kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough adalah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji homogenitas data dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 sebagai berikut:

**Tabel 10.**  
**Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS versi 22**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Based on Mean	.092	1	38	.763
	Based on Median	.042	1	38	.839
	Based on Median and with adjusted df	.042	1	37.947	.839
	Based on trimmed mean	.098	1	38	.756

**Tabel 11.**  
**Test of Homogeneity of Variances**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.092	1	38	.763

Berdasarkan kedua tabel output “Test of Homogeneity of Variances” di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas A dan kelas B adalah sebesar 0,763. Karena nilai Sig.  $0,763 > 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan

keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum bermain playdough dan kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough adalah sama atau homogen.

#### 4. Analisis Statistik Inferensial

Analisis Statistik Inferensial Guna menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yaitu “Seberapa tinggi perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah bermain playdough maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t. Pengujian hipotesis pada analisis statistik dilakukan dengan menggunakan one sampel T Test untuk menguji hipotesis I (variabel  $X_1$ ) dan hipotesis II (untuk variabel Y) yang dibuat dengan jenis pengujian hipotesis dua pihak (Two Tail) yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS versi 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 12.**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test Playdough	4.60	20	1.142	.255
Post Test Playdough	10.25	20	1.209	.270

**Tabel 13.**

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test Playdough & Post Test Playdough	20	.801	.000

**Tabel 14.**

**Uji Paired Samples Tes**

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

				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test Playdough - Post Test Playdough	- 5.650	.745	.167	- 5.999	- 5.301	- 33.909	19	.000

Menurut Singgih Santoso (Susanto S. , 2021), Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan tabel output “Paired Samples Test” di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil kemampuan mengenal lambang bilangan Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh bermain playdough untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A RA An Najah.

Tari tabel output “Paired Samples Test” di atas juga memuat informasi tentang nilai "Mean Paired Differences " adalah sebesar -5.650. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil kemampuan mengenal lambang bilangan Pre Test dengan rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan Post Test atau 4,06 - 10,25 = -5.650 dan selisih perbedaan tersebut antara -5.999 sampai dengan -5.301 (95% Confidence Interval of the Difference Lower dan Upper).

### 5. Uji Hipotesis

Dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel. Adapun pedoman atau dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai t hitung > t tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima.
- 2) Sebaliknya, jika nilai t hitung < t tabel, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan tabel output “Paired Samples Test” di atas, diketahui t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -33.909. thitung bernilai negatif ini sebabkan karena nilai rata-rata hasil kemampuan mengenal lambang bilangan PreTest lebih rendah dari pada rata-rata hasil kemampuan mengenal lambang bilangan Post Test. Dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai t hitung menjadi 33.909.

Selanjutnya adalah tahap mencari nilai t tabel, dimana t tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Dari output di atas diketahui nilai df adalah sebesar 19 dan nilai 0,05/2 sama dengan 0,025. Nilai ini kita gunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t tabel pada distribusi nilai t tabel statistik. Maka ketemu nilai t table adalah sebesar 2,179. Lihat gambar di bawah ini.

**Tabel 15.**  
**Tabel Distribusi T**

## Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.0000	3.0776	6.3137	12.706	31.820	63.656	318.30
2	0.8165	1.8856	2.9199	4.3026	6.9645	9.9248	22.327
3	0.7648	1.6377	2.3533	3.1824	4.5407	5.8409	10.214
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7764	3.7469	4.6040	7.1731
5	0.7266	1.4758	2.0150	2.5705	3.3649	4.0321	5.8934
6	0.7175	1.4397	1.9431	2.4469	3.1426	3.7074	5.2076
7	0.7111	1.4149	1.8945	2.3646	2.9979	3.4994	4.7852
8	0.7063	1.3968	1.8595	2.3060	2.8964	3.3553	4.5007
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2621	2.8214	3.2498	4.2968
10	0.6998	1.3721	1.8124	2.2281	2.7637	3.1692	4.1437
11	0.6974	1.3634	1.7958	2.2009	2.7180	3.1058	4.0247
12	0.6954	1.3562	1.7822	2.1788	2.6810	3.0545	3.9296
13	0.6938	1.3501	1.7709	2.1603	2.6503	3.0122	3.8519
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1447	2.6244	2.9768	3.7873
15	0.6912	1.3406	1.7530	2.1314	2.6024	2.9467	3.7328
16	0.6901	1.3367	1.7458	2.1199	2.5834	2.9207	3.6861
17	0.6892	1.3333	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982	3.6457
18	0.6883	1.3303	1.7340	2.1009	2.5523	2.8784	3.6104
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5394	2.8609	3.5794
20	0.6869	1.3253	1.7247	2.0859	2.5279	2.8453	3.5518
21	0.6863	1.3231	1.7207	2.0796	2.5176	2.8313	3.5271
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0738	2.5083	2.8187	3.5049
23	0.6853	1.3194	1.7138	2.0686	2.4998	2.8073	3.4849
24	0.6848	1.3178	1.7108	2.0639	2.4921	2.7969	3.4667
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874	3.4501
26	0.6840	1.3149	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787	3.4350
27	0.6836	1.3137	1.7032	2.0518	2.4726	2.7706	3.4210
28	0.6833	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7632	3.4081
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7563	3.3962
30	0.6827	1.3104	1.6972	2.0422	2.4572	2.7500	3.3851
31	0.6824	1.3094	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440	3.3749
32	0.6822	1.3085	1.6938	2.0369	2.4486	2.7384	3.3653
33	0.6820	1.3077	1.6923	2.0345	2.4447	2.7332	3.3563
34	0.6817	1.3069	1.6909	2.0322	2.4411	2.7283	3.3479
35	0.6815	1.3062	1.6895	2.0301	2.4377	2.7238	3.3400
36	0.6813	1.3055	1.6883	2.0280	2.4344	2.7194	3.3326
37	0.6811	1.3048	1.6870	2.0261	2.4314	2.7154	3.3256
38	0.6810	1.3042	1.6859	2.0243	2.4285	2.7115	3.3190
39	0.6808	1.3036	1.6848	2.0226	2.4258	2.7079	3.3127
40	0.6806	1.3030	1.6838	2.0210	2.4232	2.7044	3.3068

Dengan demikian, karena nilai t hitung 33.909 > t table 2.093, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil kemampuan mengenal lambang bilangan Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh bermain playdough untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A RA An Najah.

### 6. Uji Gain Ternormalisasi

Uji gain dapat dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon, apakah tinggi, sedang, atau rendah.

$$g = \frac{\text{Skor tes akhir} - \text{Skor tes awal}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor tes awal}}$$

**Tabel 16.**  
**Hasil Statistic Uji Gain**  
**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
N_Gain	Mean	.7781	.03161
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	.7119	
	Upper Bound	.8442	
	5% Trimmed Mean	.7781	
	Median	.7500	
	Variance	.020	
	Std. Deviation	.14138	
	Minimum	.56	
	Maximum	1.00	
	Range	.44	
	Interquartile Range	.19	
	Skewness	.349	.512
	Kurtosis	-.805	.992

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain diatas bahwa menunjukkan nilai rata-rata atau mean adalah sebesar 0.778 atau 77,8% termasuk dalam kategori tinggi. Dengan nilai N-gain score minimal 0,56 atau 56% dan maksimal 1 atau 100%.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain playdough berefektif tinggi untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

### KESIMPULAN

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam penguasaan konsep matematika. pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat merangsang kecerdasan anak sejak dini dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Pengenalan lambang bilangan akan efektif apabila melalui praktek langsung, yang dilakukan oleh anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak khususnya lambang bilangan adalah dengan cara mengajarkan anak belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum bermain playdough pada anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 38.33%. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum bermain playdough pada anak termasuk dalam kategori Rendah.

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesudah bermain playdough pada anak kelompok A RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 85.42%. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah bermain playdough termasuk dalam kategori Tinggi.

Perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum dan sesudah bermain playdough pada anak kelompok A di RA An-Najah Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai  $t_{hitung} = 33,909$  nilai tersebut didapat dari nilai  $t_{tabel}$  didapat  $t_{tabel}$  sebesar 2,093 Berdasarkan ketentuan jika  $t_{hitung} > 2,093$   $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > 2,093$   $t_{tabel}$  yang artinya bahwa  $H_0$  (Hipotesis nihil) ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum dan sesudah bermain playdough

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abdul Khozim. (2018). *Hadits Tarbawi*. Cirebon: IAI Bunga Bangsa Cirebon.
- Anggraini, A. (2013). *Main Matematika yuk*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati. (2009). *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Casta, H. M. (2014). *DASAR-DASAR STATISTIKA PENDIDIKAN (Aeni Rahma (ed.); 2nd ed.)*. STAI Bunga Bngsa Cirebon. Cirebon: IAI BUNGA BANGSA CIREBON.
- Conny R, Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah*. Jakarta: PT INDEKS.
- Dwijunianto. (2021, April 26). *Media Belajar Plastisin*. Retrieved from Dwijunianto.wordpress.com: <https://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin/>

- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari)*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kementerian Agama. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahan*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. (2014). *Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013*. Jakarta: Permendikbud.
- Laris,N. (2014). Pemanfaatan Media Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok a Di Paud Santi Kumara. *Pendidikan Anak Usia dini* , 1-4.
- Maryati. (2018). *Program studi pendidikan islam anak usia dini institut agama islam (iai) bunga bangsa cirebon tahun 2018*. Cirebon: IAI BUNGA BANGSA CIREBON.
- Pamilu, A. (2007). *engembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- PROF.Dr.Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian*. Jakarta: alfabeta.
- Rachmawati, D. (2013). *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Riduwan. (2011). *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Jakarta: ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: ALFABETA.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sujiono, Y. N. (2016). Metode Pengembangan Kognitif. In M. Dr. Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (p. 1.4). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Susanto, S. (2021, September 6). *Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS*. Retrieved from spssindonesia.com: <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.html>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT GRAVINDO.
- Wolfgang. (1999). *Struktur Bangunan Bertingkat tinggi*. Jakarta: Rafika Aditima.
- Savery. 2015. Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions, Journal Project Muse Essential Readings in Problem-Based Learning. West Lafayette: Purdue University Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Suyanti. 2010. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020 <https://yokealjauza.wordpress.com/2014/04/04/problem-based-learning-pbl/>.