

**THE EFFECT OF HOP PINGPONG GAMES ON THE ABILITY TO KNOW THE
CONCEPT OF NUMBER IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS AT TK AMALIA
KECAMATAN MANDAH TEMBILAHAN**

Ayu Andira¹, Yeni Solfiah², Nurlita³

Email: ayu.andira3169@student.unri.ac.id¹, yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id², nurlita@lecturer.unri.ac.id³
Phone Number : +62 822-8426-6194

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Department of Education Sciences
Faculty of Teaching and Education
University of Riau*

Abstract : *This study aims to determine how much influence the hop ping pong game has on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4-5 years at Kindergarten Amalia, Mandah District. In this study using the experimental method with a one group pretest posttest design. The total population of children in Kindergarten Amalia, Mandah sub-district, is 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. The data collection technique used in this study was to use an observation sheet on the ability to recognize the concept of numbers in early childhood. Data analysis technique using t-test. From the results of data analysis it can be concluded that there is a significant difference in the ability to recognize the concept of numbers before and after being given the hop pingpong game. Based on the results of the hypothesis testing obtained, there was an effect of the application of the pingpong hop game on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4-5 years at Kindergarten Amalia, Mandah District, at 62.90% and the N-Gain value was in the medium category.*

Keywords: *Getting to know the concept of numbers, hop pingpong game, Early Childhood*

PENGARUH PERMAINAN HOP PINGPONG TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AMALIA KECAMATAN MANDAH TEMBILAHAN

Ayu Andira¹, Yeni Solfiah², Nurlita³

Email: ayu.andira3169@student.unri.ac.id¹, yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id², nurlita@lecturer.unri.ac.id³
Nomor HP : +62 822-8426-6194

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan hop pingpong terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia Kecamatan Mandah. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest posttest. Jumlah populasi anak di TK Amalia kecamatan mandah sebanyak 15 anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan yang signifikan sebelum dan setelah diberikan permainan hop pimpong. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang di peroleh terdapat pengaruh penerapan permainan hop pimpong terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia Kecamatan mandah sebesar 62,90% dan dengan nilai N-Gain berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Mengenal konsep bilangan, permainan hop pimpong, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Proses penilaian yang mencakup aspek-aspek perkembangan, nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik. Oleh karena itu, masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dan tercapainya tingkat pencapaian perkembangan.

Salah satu konsep matematika dasar yang harus diketahui anak adalah mengenal konsep bilangan. Hal ini sangat penting karena konsep bilangan merupakan awal dari pengenalan matematika kepada anak dan menjadi dasar dari pembelajaran matematika yang selanjutnya. Selain itu, pada dasarnya kehidupan tidak lepas dari bilangan. Konsep bilangan merupakan dasar yang terdiri dari menghitung matematika, hubungan satu kesatu, menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda (M. Yazid Busthomi, 2012). Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dipahami oleh anak karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Yukiani Nuraini Sujiono (2009) kemampuan mengenal konsep bilangan bagi anak usia dini merupakan pengenalan konsep bilangan yang perlu diberikan sejak dini. Mengetahui konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan anak berfikir. Adapun indikator untuk anak usia 4-5 tahun menurut Ahmad Susanto (2011), adalah: 1) menyebut urutan bilangan 1-10, 2) membilang dengan menunjuk benda sampai lima, 3) menunjuk urutan bilangan sampai lima dengan benda, 4) menghubungkan lambang bilangan sampai lima, 5) menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit.

Permainan hop pingpong merupakan permainan aktif dimana anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuan sendiri berdasarkan pengalaman. Dengan belajar untuk menemukan sesuatu tersebut, pengetahuan tersebut akan melekat pada diri anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognisi anak dalam bidang matematika pada anak. Kelebihan permainan *hop pingpong* adalah bahan yang digunakan aman bagi anak, permainan mudah dimengerti dan disukai anak menggunakan media beraneka warna dan menarik bagi minat anak.

TK Amalia Kecamatan Mandah Tembilahan merupakan salah satu TK yang sudah menggunakan metode dan media dalam proses ajar mengajar. Namun dalam proses mengajarkan mengenai lambang bilangan guru sering mengajar dengan cara lama yang terpusat kepada guru, sehingga kurang menarik minat anak dalam belajar. Guru lebih sering mengajar anak dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menggunakan permainan *hop pingpong* pada TK Amalia Kecamatan Mandah Tembilahan agar dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang pengamat lakukan dilapangan maka pengamat menemukan fenomena-fenomena sebagai berikut; 1) Ada beberapa Anak belum mampu mengenal konsep bilangan, pada saat membilang bilangan yang diucapkan dengan yang ditujuk tidak sejalan, ketika guru menyuruh anak membilang benda yang ada ditangan guru, yang diucapkan tidak sesuai, contohnya ada 4 bola ditangan kanan

guru dan ada 6 bola ditangan kiri disini anak tidak bisa membilang yang mana lebih banyak dan lebih sedikit 2) Anak belum mampu menentukan benda mana yang lebih banyak dan lebih sedikit , contohnya saat anak mengerjakan lembar kerja, beberapa anak belum mampu memberi gambar ceklis pada gambar yang lebih banyak maupun yang lebih sedikit. 3) Anak belum mampu menghubungkan kumpulan gambar dengan angka, contohnya pada saat anak mengerjakan lembar kerja berupa menghubungkan kumpulan gambar dengan angka, anak belum bisa mencocokkan jumlah pada lambing bilangan.

Dilihat dari fenomena diatas, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh Permainan *Hop Pingpong* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. Sehingga penulis ingin meneliti sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Permainan *Hop Pingpong* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Amalia Kecamatan Mandah Tembilihan**”

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2012) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dapat di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dari kata di atas dapat di nyatakan bahwa penelitian ini dapat di kategorikan sebagai penelitian eksperiment karena ingin melihat variabel sebab dan variabel berakibat. Yaitu pengaruh terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun.

Desain penelitian ini yaitu *pre experimental designs* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. *Pre- experimental designs* adalah eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih ada variable luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variable independen. *one group pretest-posttest* merupakan desain dimana terdapat pretes sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi pelakuan.

Populasi adalah subjek atau objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2018) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Tk Amalia Desa Igal Kecamatan Mandah pada kelas A yang berjumlah 15 anak.

Sampel ialah bagian dari objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti menggunakan sampel dengan metode total sampling. Dimana peneliti mengambil jumlah keseluruhan populasi anak untuk dijadikan sampel adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 yang berjumlah 15 orang anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, penelitian ini diperlukan untuk mengukur kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan kegiatan permainan hop pingpong yang diberikan kepada sampel. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *one group pretest posttest design*, maka menggunakan rumus *t-tes* (Sugiyono, 2012).

Adapun teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa uji-t untuk melihat pengaruh permainan *hop pingpong* terhadap kemampuan

mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus uji-t digunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean (sugiono, 2016)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan post test

4xd = Deviasi masing-masing subjek (d-md)

d = Jumlah kuadrat deviasi

n = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan n-1

Untuk mengetahui seberapa besar efektif pengaruh permainan *hop pingpong* terhadap kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di maka dilakukan uji gain ternormalitas.

$$G = \frac{\text{Skorakhir(posttest)} - \text{skorawal (pretest)}}{\text{skormaksimal} - \text{skorawal}} \times 100 \%$$

- Keterangan :
- G : Selisih antara nilai pretest dan posttest.
 - Posttest : Nilai setelah dilakukan perlakuan.
 - Pretest : Nilai sebelum perlakuan.
 - 100 : Angka tetap.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum tentunya dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, sehingga melalui data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X dimungkinkan (hipotetik)				Skor X di peroleh (Empirik)			
	Xmi n	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mea n	SD
<i>Pretest</i>	4	16	10	2	4,00	11,00	4,31 25	1,138 35
<i>Posttest</i>	4	16	10	2	8,00	16,00	4	1,414 21

Sumber : Berdasarkan data olahan penelitian

Berdasarkan uraian tabel 1 di atas, maka dapat di lihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak meningkat setelah diberikan eksperimen (dengan menggunakan permainan *Hop Pingpong* terhadap kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak). Yang menandakan bahwa permainan *Hop Pingpong* ini berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Tabel 2. Gambaran Kriteria Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Diberikan Perlakuan Penerapan permainan *Hop Pingpong* (*Pretest*)

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menyebutkan urutan bilangan 1-10	38	60	63,3%	BSH
2.	Membilang dengan menunjukkan benda sampai lima	26	60	43%	MB
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda	27	60	45%	MB
4.	Menunjukkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit	25	60	42%	MB
	Jumlah	116	240	48,33%	MB

Sumber : Berdasarkan data olahan penelitian

Berdasarkan uraian tabel 2 di atas dapat ketahui bahwa kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan sebelum diberikan penerapan permainan Hop Pingpong pada indikator pertama berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 63,3% atau berada pada rentang skor 56%-75%, indikator kedua berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 43% atau berada pada rentang skor 41%-55%, indikator ketiga berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 45% atau berada pada rentang skor 41%-55% , indikator keempat berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 42% atau berada pada rentang skor 41%-55%. Dan gambaran umum kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sebelum penerapan permainan *Hop Pingpong* dapat dilihat dari tingkat keberhasilan masing-masing sampel pada tabel di bawah ini

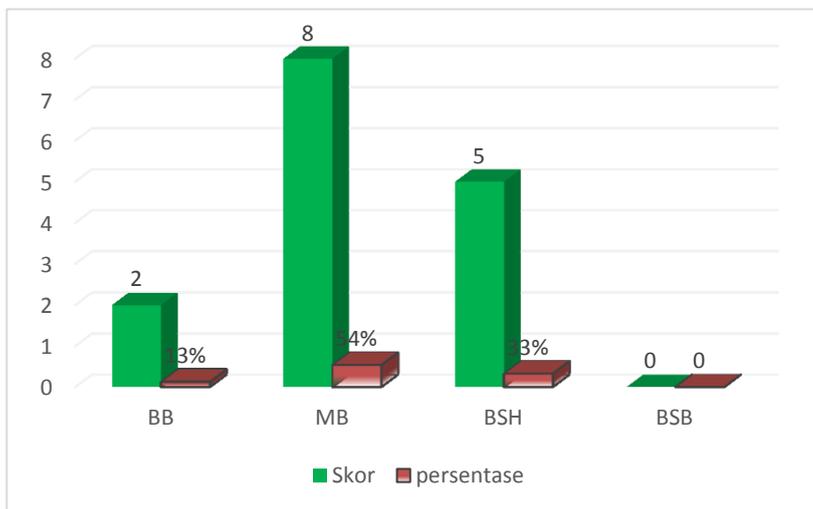
Tabel 3. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Sebelum Di Berikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Kriteria	Rentang Skor	F	Persentase
1	BB	0%-40%	2	13%
2	MB	41%-55%	8	54%
3	BSH	56%-75%	5	33%
4	BSB	76%-100%	0	0%

Sumber: Berdasarkan dari data olahan penelitian

Berdasarkan uraian pada tabel 3 di atas didapatkan kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) pada kriteria belum berkembang (BB) terdapat 2 orang anak dengan persentase 13% atau berada pada rentang skor 0%-40%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 8 orang anak dengan persentase 54% atau berada pada rentang skor 41%-55%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 5 orang anak dengan persentase 33% atau berada pada rentang skor 56%-75%, dan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) adalah tidak ada dengan persentase 0% atau berada pada skor 76%-100%.

Gambaran umum kemampuan mengenal konsep Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sebelum diberikan penerapan permainan *Hop Pingpong* dapat juga dilihat dalam bentuk grafik, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini sebagai berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Sebelum Diberikan permainan *Hop Pingpong* (*Pretest*)

Tabel 4. Gambaran Kriteria Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Diberikan Perlakuan Penerapan Permainan *Hop Pingpong* (*Posttest*)

No	Indikator		Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menyebutkan urutan bilangan 1-10		48	60	80%	BSB
2.	Membilang dengan menunjukkan benda sampai lima		49	60	81,67%	BSB
3.	Menghubungkan lambing bilangan dengan benda		48	60	80%	BSB

4.	Menunjukkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit	49	60	81,67%	BSB
	Jumlah	194	240	80,83%	BSB

Sumber: Berdasarkan dari data olahan penelitian

Berdasarkan uraian tabel 4.5 di atas maka dapat diketahui kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak di TK Amalia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan Hop Pingpong dapat dilihat pada kriteria indikator pertama berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 80% atau berada pada rentang skor 76%-100%, indikator kedua berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 81,67% atau berada pada rentang skor 76%-100%, indikator ketiga berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 80% atau berada pada rentang skor 76%-100%, indikator keempat berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 81,67% atau berada pada rentang skor 76%-100%,

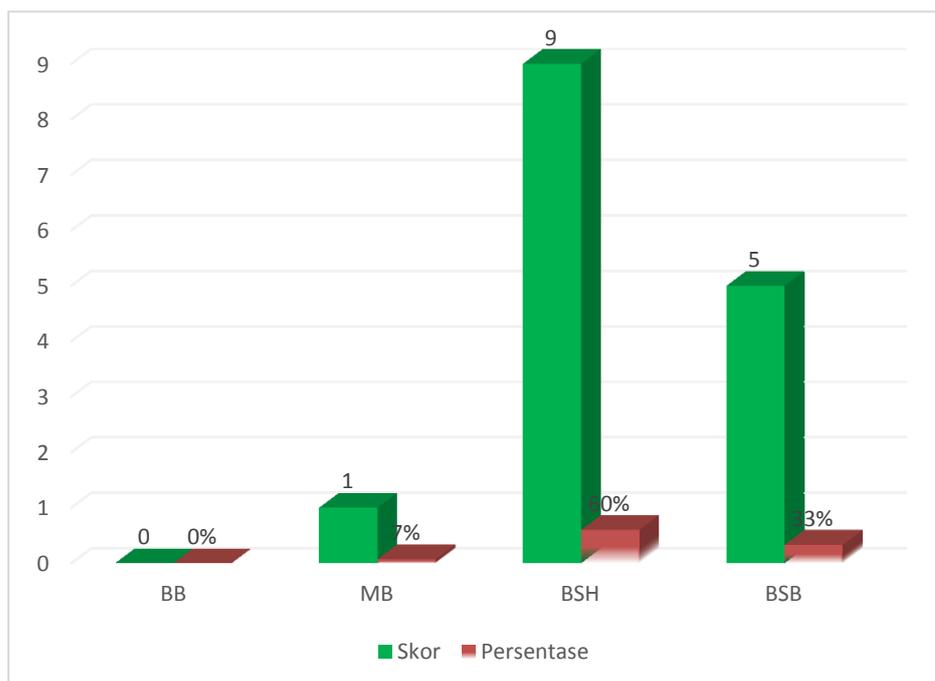
Tabel 5. Kemampuan Mengenal konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Setelah Diberikan Perlakuan

No	Kriteria	Rentang Skor	F	Persentase
1	BB	0%-40%	0	0%
2	MB	41%-55%	1	7%
3	BSH	56%-75%	9	60%
4	BSB	76%-100%	5	33%

Sumber: Berdasarkan dari data olahan penelitian

Berdasarkan uraian pada tabel 5 di atas didapatkan kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada kriteria belum berkembang (BB) adalah tidak ada anak dengan persentase 0% atau pada rentang skor 0%-40%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 1 orang anak dengan persentase 7% atau berada pada rentang skor 41%-55%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 9 orang anak dengan persentase 60% atau berada pada rentang skor 56%-75%, dan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 orang anak dengan persentase 33% pada rentang skor 76%-100%.

Gambaran umum kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *Hop Pingpong* dapat juga di sajikan dalam bentuk grafik, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Kemampuan Mengenal konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Setelah Diberikan permainan *Hop Pingpong* (*Posttest*)

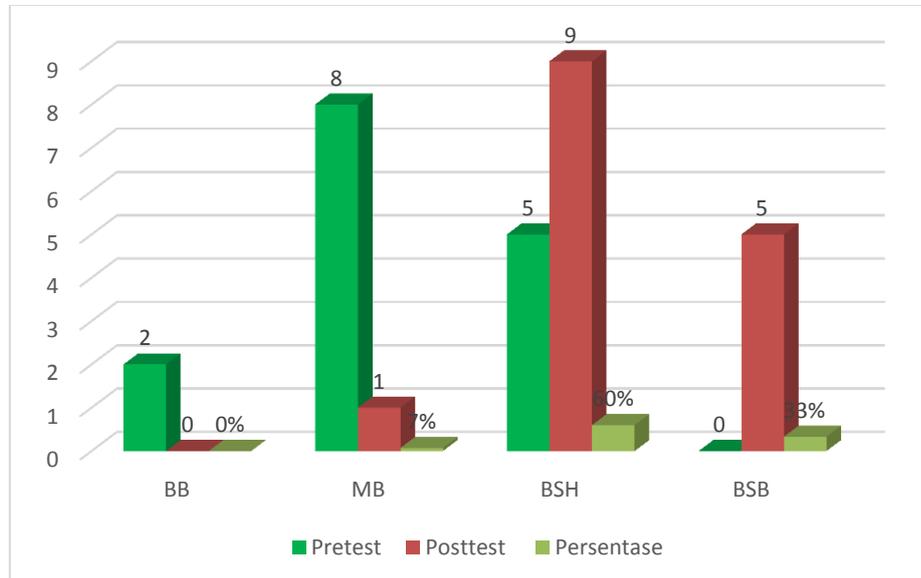
Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Sebelum Dan Setelah Diberikan Perlakuan permainan *Hop Pingpong*

No	Kriteria	Rentang Skor	Sebelum (<i>Pretest</i>)		Setelah (<i>Posttest</i>)	
			F	Persentase	F	Persentase
1	BB	0%-40%	2	13%	0	0%
2	MB	41%-55%	8	54%	1	7%
3	BSH	56%-75%	5	33%	9	60%
4	BSB	76%-100%	0	0%	5	33%

Sumber: Berdasarkan dari data olahan penelitian

Berdasarkan uraian dari Tabel 6 perbandingan sebelum dan setelah di berikan perlakuan di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan penerapan permainan Hop Pingpong. dan sebelum diberikan perlakuan anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) terdapat 2 orang anak dengan persentase 13% menjadi tidak ada dengan persentase 0% sesudah diberikan perlakuan atau dengan rentang skor 0%-40%. Anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 8 orang anak sebelum diberikan perlakuan dengan persentase 54% dan setelah diberikan perlakuan menjadi 1 orang anak dengan persentase 7% atau pada rentang skor 41%-55%. Anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 5 orang anak sebelum diberikan perlakuan dengan persentase 33% dan setelah diberikan perlakuan menjadi 9 orang anak dengan persentase 60% atau pada rentang skor 56%-75%. Dan anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang sebelumnya tidak ada dengan persentase 0% menjadi 5 orang anak dengan persentase 33% atau pada rentang skor 76%-100%.

Gambaran umum rekapitulasi kemampuan mengenal konsep Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sebelum dan setelah di berikan perlakuan penerapan permainan *Hop Pingpong* dapat juga di sajikan dalam bentuk grafik , untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Kemampuan Mengenal konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Amalia Sebelum (*Pretest*) Dan Setelah (*Posttest*) Diberikan Perlakuan permainan *Hop Pingpong*.

Dapat di lihat dari hasil *pretest* yang diperoleh dengan jumlah nilai 116 dengan rata-rata 7,73. Tingkat kemampuan mengenal bentuk Lambang Bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan (*pretest*). Pada kriteria belum berkembang (BB) terdapat 2 orang anak dengan persentase 13% atau berada pada rentang skor 0%-40%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 8 orang anak dengan persentase 54% atau berada pada rentang skor 41%-55%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 5 orang anak dengan persentase 33% atau berada pada rentang skor 56%-75%, dan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) adalah tidak ada dengan persentase 0% atau berada pada skor 76%-100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk Lambang Bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan masih rendah.

Pada tahap selanjutnya yaitu *treatment*, dimana *treatment* diberikan kepada anak berupa media lain. Setelah melaksanakan *treatment* dengan menerapkan permainan Hop Pingpong, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah *posttest* dengan memperoleh jumlah nilai 194 dengan rata-rata 12,93. Pada kriteria belum berkembang (BB) adalah tidak ada anak dengan persentase 0% atau pada rentang skor 0%-40%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 1 orang anak dengan persentase 7% atau berada pada rentang skor 41%-55%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 9 orang anak dengan persentase 60% atau berada pada rentang skor 56%-75%, dan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 orang anak dengan persentase 33% pada rentang skor 76%-100%.

Kemampuan mengenal bentuk Lambang Bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan permainan *Hop Pingpong* secara umum diperoleh persentase 80,83%. Untuk

lebih jelasnya dapat dilihat pada perindikator sebagai berikut : 1) anak mampu mengenal dan menyebutkan Lambang Bilangan pada persentase 81,67%, indikator 2) anak mampu menyebutkan benda yang ada di sekitar sesuai dengan Lambang Bilangan berdasarkan persentase 80%, indikator 3) anak mampu mencocokkan Lambang Bilangan berdasarkan jumlahnya, pada persentase 81,67%, indikator 4) anak mampu Mengelompokkan Lambang Bilangan berdasarkan kumpilannya 80%.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sebelum diberikannya perlakuan, dengan kriteria persentasenya masih berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dimana anak mulai bisa mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sesudah diberikannya perlakuan, dengan kriteria persentasenya masih berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dimana anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 Membilang dengan menunjukkan benda sampai lima, menghubungkan lambing bilangan dengan benda, menunjukkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit. Walaupun ada beberapa anak yang masih MB dan juga BSH dalam hal mengenal Lambang Bilangan. Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan permainan *Hop Pingpong* terhadap kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen ini dengan memberikan permainan *Hop Pingpong*. Berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang yaitu sebesar 62,90%.

Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan dari hasil penelitian kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Amalia berada pada kriteria persentase mulai berkembang, maka pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak didiknya dengan cara memberikan media atau permainan dalam proses pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal Lambang Bilangan secara optimal.

2. Bagi Guru

Melalui pembelajaran menggunakan permainan *Hop Pingpong* ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam mengenal Lambang Bilangan sehingga anak lebih berminat dan termotivasi dalam belajar. Dan juga dapat memberikan wawasan kepada guru tentang penggunaan dan pemanfaatan permainan *Hop Pimpong* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk Lambang Bilangan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tentunya tidak lepas dari keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti seperti: waktu, biaya, tenaga dan keterbatasan-keterbatasan lainnya. Hasil dari penelitian ini tentunya

bisa di jadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya pada peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi kemampuan mengenal Lambang Bilangan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C. V ANDI Offset. Yogyakarta
- Agung Triharsono. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset. Yogyakarta
- Cania, S, Novianti, R., & Chairilisyah, D. *The Influence Of Glowing City Media On The Ability To Recognize The Geometry Shapes Of Children Aged 4-5 Years In TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru*
- Daviq Chairilisyah. 2018. *Gambaran Pengelolaan kelompok bermain di TK Bermain di TK FKIP Universitas Riau*. Jurnal
- Elan, E., & Feranis, F. (n.d.). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Lambang Bilangan. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
- Lestari KW. 2011. *Konsep Matematika Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. *Manipulatif*. Jurnal fkip unila.ac.id
- Marlia Andriyani .2015.*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Lambang Bilangan*. Media Group
- Novan Ardi Wiyani. 2016. *Konsep dasar PAUD*. Gava Media. Yogyakarta
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Educhild*, 1(1), 22–29.
- Permendinkbud RI No. 137. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Solfiah, Y. (2018). *Kindergarten Teacher ' S Ability in Teaching Math in Tk Pembina of Pekanbaru City Kemampuan Mengajar Matematika Guru Taman Kanak-Kanak Di Tk Pembina Se-Kota*. 1(1), 75–87.
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>