



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING*
NUMBER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A DI TK
MUSLIMAT NU 63 WULUHAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh

Nida Nur Hikmah

NIM 150210205099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING*
NUMBER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A DI TK
MUSLIMAT NU 63 WULUHAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nida Nur Hikmah

NIM 150210205099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur ke ridhoan Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Syukur alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini dipersembahkan kepada:

- 1) Ayahanda M. Shohib, dan Ibunda Sri Indayati yang telah mendo'akan, memberikan bimbingan dan semangat, serta kasih sayang yang tiada hentinya, sehingga menjadi penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 2) Almamater Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

MOTTO

وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Dan Allah bersama orang-orang yang sabar."

(terjemahan Qs. Al-Anfal ayat 66¹)



¹ Departemen Agama Republik Indonesia. 2004. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Bandung: JT-ART

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nida Nur Hikmah

Nim : 150210205099

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 April 2019

Yang menyatakan,

Nida Nur Hikmah

NIM 150210205099

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING NUMBER*
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU 63
WULUHAN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Nida Nur Hikmah

NIM 150210205099

Pembimbing:

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Pembimbing II : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING NUMBER*
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU 63
WULUHAN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Nida Nur Hikmah
NIM : 150210205099
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG. PAUD
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 23 Oktober 1996

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729N198802 2 001

Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19770502 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Rabu, 24 April 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19561003 198212 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd.
NIP. 19630616 198802 1001

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003 198212 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc., Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019; Nida Nur Hikmah; 150210205099; 2015; 49 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan moral dan nilai agama, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni, memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Metode yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik ketika pembelajaran akan memudahkan anak dalam mencapai tujuan dari program PAUD. Berkenaan hal tersebut, media permainan *Bowling Number* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?” adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan desain penelitian pra eksperimental menggunakan pola penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode pengambilan data menggunakan tes, observasi, dan

dokumentasi. Uji validitas dan uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman's rho* atau tata jenjang. Analisis datanya menggunakan uji t *Paired Sampel T-Test* karena data yang diambil berupa angka dan sampel yang berhubungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan *paired sample t-test* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 12,533, dan nilai p sebesar 0,00. Hasil penghitungan t-test kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya $<0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya ada pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember.

Beberapa saran yang disampaikan dari hasil penelitian ini adalah bahwa guru hendaknya menerapkan media permainan *Bowling Number* untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak dengan menggunakan pin *bowling* yang lebih kokoh, pemberian *reward* untuk meningkatkan konsentrasi dan minat anak untuk ikut bermain sehingga pembelajaran lebih kondusif. Saran untuk peneliti lain, hendaknya menggunakan media yang lebih kokoh dan memberikan langkah pengkondisian kepada anak sebelum permainan *Bowling Number* dimulai.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, shalawat serta salam kita sampaikan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) sebagai sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, perhatian serta membantu memberikan dorongan motivasi sehingga skripsi ini selesai;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus Dosen Penguji yang telah membantu serta memberikan dorongan motivasi sehingga skripsi ini selesai;
5. Ibu Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A. selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, perhatian serta membantu memberikan dorongan motivasi sehingga skripsi ini selesai;
6. Dr. Susanto, M.Pd. selaku Dosen Pembahas.
7. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember;
8. Ibu Sri Indayati selaku kepala sekolah, guru-guru, dan anak-anak TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember;

9. Kakak tersayang saya Nadzirotun Ni'mah yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta kasih sayang yang sangat besar;
10. Teman-teman seperjuangan ECE' 2015 yang telah memberikan motivasi dan doanya serta menemani dan membantu selama kuliah;
11. Semua pihak yang membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Akhirnya penulis berharap semoga karya ilmiah (skripsi) ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

Jember, 05 April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.	6
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.2 Bermain bagi Anak Usia Dini	10
2.2.1 Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini	10
2.2.2 Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini	11
2.2.3 Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini.....	12
2.3 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak	13

	Halaman
2.3.1 Pengertian kemampuan mengenal konsep bilangan.	13
2.3.2 Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini.	14
2.3.4 Manfaat mengenal konsep bilangan	16
2.4 Media Permainan <i>Bowling Number</i>.	16
2.4.1 Pengertian <i>Bowling Number</i>	16
2.4.2 Permainan <i>Bowling Number</i> untuk Anak Usia Dini.....	17
2.4.3 Manfaat permainan <i>Bowling Number</i>	19
2.5 Langkah-langkah Menyusun Permainan <i>Bowling Number</i>	19
2.6 Penelitian Yang Relevan	21
2.7 Kerangka Berpikir	22
2.8 Hipotesis Penelitian	24
 BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian.....	26
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3.1 Tempat Penelitian	29
3.3.2 Waktu Penelitian	29
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.5 Definisi Operasional Variabel	29
3.5.1 <i>Bowling Number</i>	29
3.5.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	30
3.6.1 Metode Tes	30
3.6.2 Metode Observasi	31
3.6.3 Metode Dokumentasi.....	31
3.7 Pengembangan Kualitas Instrumen	32
3.7.1 Uji Validitas.....	32
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	33
3.8 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	35

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah.....	36
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	36
4.1.3 Analisis Data Penelitian	37
4.2 Pembahasan	40

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43
5.2.1 Saran untuk guru.....	43
5.2.2 Bagi sekolah	43
5.2.3 Untuk Peneliti Lain.....	43

DAFTAR PUSTAKA	45
-----------------------------	-----------

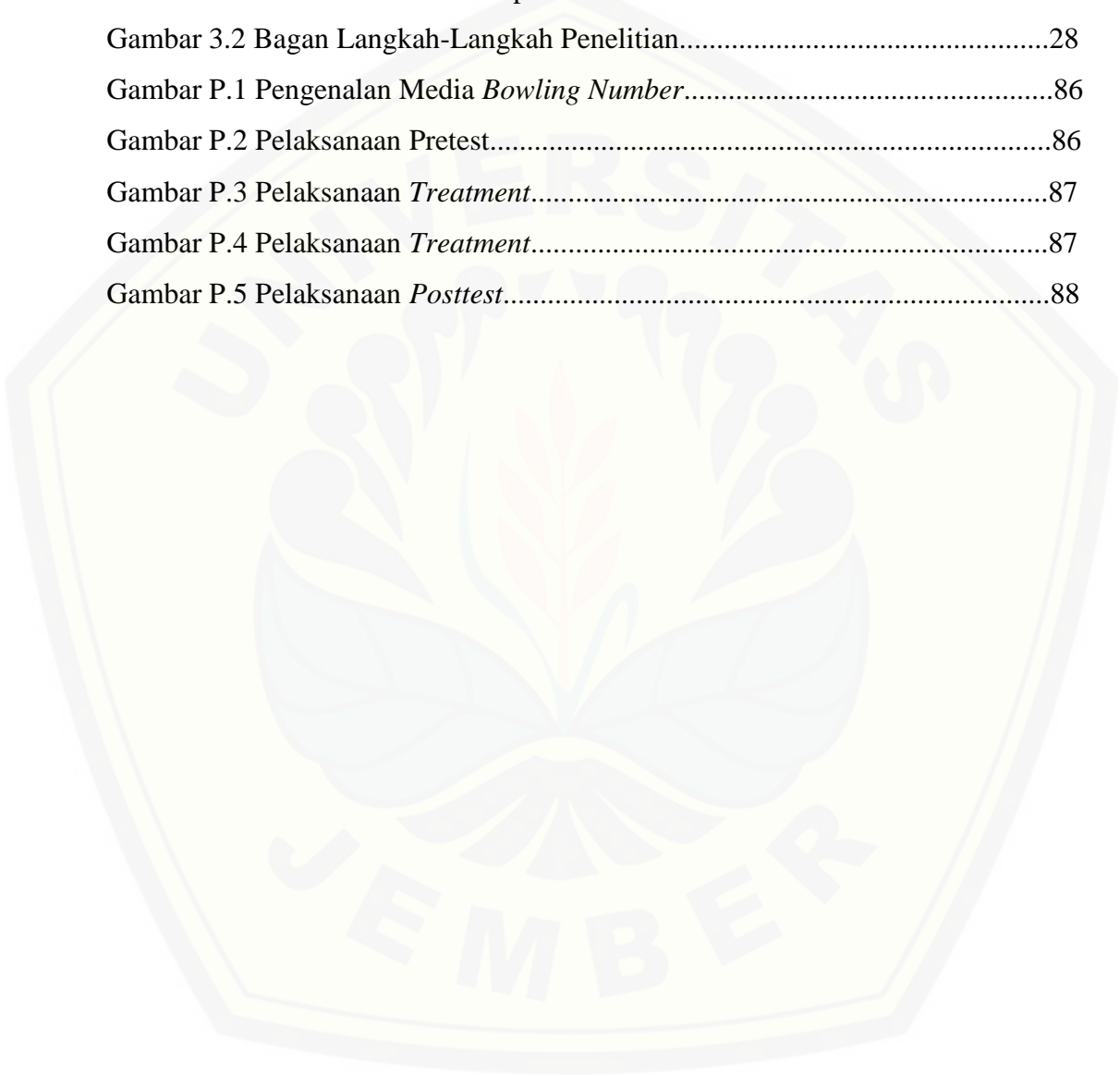
LAMPIRAN-LAMPIRAN	49
--------------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	49
B. Kisi-kisi Instrumen Observasi dan Pedoman Dokumentasi.....	51
B.1. Pedoman Tes	51
B.2. Kisi-kisi Instrumen Observasi	51
B.3. Pedoman Dokumentasi.....	51
C. Instrumen Penilaian Media	52
D. Instrumen Penelitian.....	56
E. Rubrik Instrumen Penilaian.....	58
F. Tabel Uji Validasi	59
G. Tabel Uji Reliabilitas	68
H. Hasil Uji Normalitas	70
I. Perhitungan Uji Hipotesis.....	71
J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen.....	72
K. LKA (lembar Kerja Siswa)	80
L. Dokumentasi Profil Sekolah	81
M. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok A	82
N. Dokumentasi Daftar tenaga pendidik TK MUSLIMAT NU 63	83
O. Dokumentasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
O.1 Nilai <i>pretest</i>	84
O.2 Nilai <i>Post-Test</i>	85
P. Dokumentasi Foto pelaksanaan penelitian.....	86
Q. Surat Izin Penelitian	89
R. Surat Keterangan Penelitian	90
S. Biodata Peneliti	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian Eksperimen.....	27
Gambar 3.2 Bagan Langkah-Langkah Penelitian.....	28
Gambar P.1 Pengenalan Media <i>Bowling Number</i>	86
Gambar P.2 Pelaksanaan Pretest.....	86
Gambar P.3 Pelaksanaan <i>Treatment</i>	87
Gambar P.4 Pelaksanaan <i>Treatment</i>	87
Gambar P.5 Pelaksanaan <i>Posttest</i>	88



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Validasi Media.....	32
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	34
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas.....	34
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	40
Tabel O.1 Data Nilai <i>Pretest</i>	84
Tabel O.2 Data Nilai <i>Posttest</i>	85

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini diuraikan tentang: (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Tujuan, (4) Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak adalah anak-anak, tidak sama dengan orang dewasa. Anak merupakan individu yang unik dan memiliki potensi-potensi yang berbeda antara satu sama lain, namun saling melengkapi (Susanto, 2012: 2). Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Di usia ini anak memasuki fase kehidupan yang unik, disebut sebagai usia emas, usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya (Susanto, 2017: 5).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014, Pasal 1 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya di singkat 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”.

Pendidikan Anak Usia Dini berperan untuk memberikan stimulasi, membimbing, mengasah, memberi kegiatan yang menghasilkan kemampuan, dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Susanto, 2017:15).

Banyak aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan moral agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Pada masa ini anak memasuki masa keemasan, masa kritis dan masa peka untuk perkembangan selanjutnya. Menurut Sujiono (2012: 7), anak usia dini

merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara cepat. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kognitif anak yaitu agar anak mampu mengembangkan daya pikir termasuk dalam mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan adalah ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menanyakan nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika (Inra, 2012:372).

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Piaget mengemukakan pentingnya mengembangkan kognitif pada anak adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, melatih ingatannya terhadap kejadian yang pernah dialami, memahami simbol yang ada di dunia sekitarnya, mampu melakukan penalaran-penalaran secara alamiah maupun percobaan, mampu memecahkan masalah yang dihadapi, agar menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri, mampu memahami konsep lambat, cepat, sedikit, banyak, tipis, tebal, sempit dan luas (Susanto, 2012: 48).

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini terutama dalam mengenal konsep bilangan, guru maupun orang tua harus mengetahui permainan yang tepat untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan sekaligus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak (Fadlillah, 2018: 56). Menurut Suryadi (dalam Syamsuardi, 2012: 61), alat permainan edukatif adalah sebagai alat bantu untuk belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Permainan salah satu media pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena anak dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak secara kritis, dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, kesabaran dan ketelitian.

Menurut Caufield (dalam Sodikin dan Satiningsih, 2014: 2), belajar konsep bilangan merupakan bagian dari cara belajar berhitung. Belajar berhitung

merupakan salah satu pelajaran yang memang harus dikenalkan kepada anak usia dini. Akan tetapi belajar berhitung pada anak usia dini berbeda dengan pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada anak usia dini, belajar mengenal bilangan dilakukan melalui kegiatan menghitung jumlah teman yang berada di kelas, menghitung lego yang digunakan untuk bermain, dan lain sebagainya. Kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dikemas secara menarik dan inovatif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar anak dan pembelajaran mengenal konsep bilangan dapat tersampaikan secara maksimal.

Banyak sekali media yang digunakan untuk merangsang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media permainan *Bowling Number* yang merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Permainan *Bowling Number* diperuntukkan untuk anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep bilangan. Disebut *Bowling Number* karena pada permainan *bowling* sebelumnya tidak terdapat angka-angka di setiap pin *bowlingnya*, sedangkan *Bowling Number* ini terdapat angka-angka (1-10) di setiap pin *bowlingnya*. Diharapkan dengan permainan *Bowling Number* ini, kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi selama bulan oktober 2018 terhadap kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan, bahwa kemampuan anak di kelompok A di dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 masih rendah, seperti dalam hal membilang anak masih belum mampu membilang dengan runtut misalnya setelah menyebutkan angka 5 angka 7, setelah angka 8 angka 10, kemudian pada saat menunjuk bilangan 1-10 masih perlu bantuan, anak belum bisa membedakan antara angka 1 dengan angka 7, angka 3 dengan angka 8, angka 6 dengan angka 9, dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda anak juga masih mengalami kesulitan misalnya ketika anak menunjuk angka 4 kemudian diminta mengambil benda sesuai angka tersebut masih perlu bantuan.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak

Usia Dini untuk satuan tingkat pencapaian perkembangan anak, idealnya anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1 sampai 10 dengan benar dan mandiri. Di TK Muslimat NU 63 dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan guru cenderung mengacu pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS), menulis di papan tulis. Di TK Muslimat NU 63 dalam pengenalan konsep bilangan belum pernah menggunakan media *Bowling Number*. Dari sebagian besar yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki hanya terdapat 4 anak yang sudah bisa membilang, mengurutkan angka, menunjuk angka dan mengurutkan menggunakan benda dengan baik dan benar. Maka dari itu kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Muslimat NU 63 perlu di stimulasi.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK MUSLIMAT NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat bagi siswa yaitu;

- a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang baru menggunakan media permainan *Bowling Number*.
- b. Membantu anak dalam memahami konsep bilangan.
- c. Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

1.4.2 Manfaat bagi guru yaitu;

- a. Sebagai sumber pengetahuan dan motivasi untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam memilih media pembelajaran yang tepat.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembelajaran.

1.4.3 Manfaat bagi peneliti yaitu;

- a. Dapat mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari bangku kuliah agar dapat bersikap ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat.
- c. Dapat menambah wawasan tentang pembuatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang sesuai dengan usia dan perkembangannya.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti lain yaitu;

- a. Dapat menjadi acuan oleh peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian konsep bilangan Anak Usia Dini.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 tinjauan pustaka ini memuat uraian tentang: (1) Media Pembelajaran, (2) Bermain Bagi Anak Usia Dini, (3) Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, (4) Media Permainan *Bowling Number*, (5) Langkah-langkah Menyusun Permainan *Bowling Number*, (6) Penelitian yang Relevan, (7) Kerangka Berpikir, (8) Hipotesisi Penelitian.

2.1 Media Pembelajaran

Pembahasan untuk media pembelajaran memuat uraian tentang: (1) Pengertian Media Pembelajaran, (2) Macam-macam Media Pembelajaran, (3) Manfaat Media Pembelajaran, (4) Fungsi Media Pembelajaran. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata "*wasaaila*" artinya memberikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono dan Hasanah, 2017:9). Menurut Djamarah (dalam Mais, 2016:9), media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016:5).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mais, 2016: 9). Menurut Kustiawan (2016: 7) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran suatu unsur yang sangat penting dan menentukan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Zaman (2008: 4.5), yang disebut dengan media pembelajaran yaitu terdiri dari dua unsur penting,

yaitu suatu unsur peralatan atau perangkat keras yang disebut *hardware* dan unsur pesan yang dibawanya disebut *message*.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan oleh guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu juga agar tujuan pembelajaran terhadap kemampuan anak dapat di capai seoptimal mungkin.

2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali macamnya, beberapa media yang paling sering dijumpai di sekolah adalah media cetak dan papan tulis. Menurut Saifudin (2018:132), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6 yaitu: media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual, multimedia, benda. Satrinawati (2018: 10), juga mengklasifikasikan media pembelajaran secara umum dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan seperti foto, gambar, alat peraga dll. Media yang dapat didengar dengan menggunakan indra pendengar, seperti musik dan lagu, suara, CD dll. Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, seperti acara pentas, drama, film dll. Kemudian yang terakhir Multimedia merupakan semua jenis yang terangkum menjadi satu.

Djamarah dan Zain (2002: 140-142), mengklasifikasikan media menjadi tiga yakni:

- a. Dilihat dari jenisnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media auditif atau media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar.
- b. Dilihat dari daya liputnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempur, media untuk pengajaran individual.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu: media sederhana dan media kompleks.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli tersebut bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, media pembelajaran sangat membantu tugas pendidik untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa, penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan bagi siswa.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Zaman, dkk (2008: 4.10-4.11), mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam hal mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak sehingga anak dapat memahami lebih jelas apa yang telah disampaikan, menghadirkan benda yang sukar didapat atau terlalu berbahaya jika dihadirkan kedalam lingkungan belajar, misalnya menjelaskan tentang binatang-binatang buas seperti harimau, beruang, gajah, dengan menggunakan poster atau program televisi, media pembelajaran juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar dan dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam, Jalinus & Ambiyar, 2016:7), mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat di pahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa, dengan adanya media siswa akan

belajar secara lebih nyata dan akan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru, siswa juga akan beraktivitas langsung pada saat pembelajaran tidak hanya diam dan mendengarkan tetapi juga melihat dan memerankan secara langsung.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Riyana (2012: 14), mengatakan bahwa media dalam proses pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar dan meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Kustiawan (2016: 9), menyebutkan lima fungsi media pembelajaran secara khusus, yaitu:

- a. Untuk menarik perhatian murid
- b. Untuk memperjelas penyampaian pesan.
- c. Untuk mengatasi keterbatasan ruang.
- d. Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir.
- e. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Sumiharsono dan Hasanah (2017: 12-13), juga mengungkapkan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu: fungsi atensi berarti untuk menarik dan mengarahkan konsentrasi siswa menggunakan media gambar untuk menenangkan dan memfokuskan perhatian siswa terhadap materi yang akan diterima. Fungsi afektif berarti dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar dengan buku bergambar akan membangkitkan emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif berarti media ikut mengembangkan kemampuan kognitif siswa, dengan menggunakan media akan mempermudah pencapaian tujuan, memahami dan mengingat informasi. Fungsi kompensatoris, berarti media pembelajaran membantu siswa yang lemah untuk memahami isi materi pelajaran pada saat menerima pelajaran.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi untuk meningkatkan semangat belajar anak, penggunaan media juga membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran serta memberikan pengetahuan yang lebih konkrit untuk dipahami oleh anak usia dini.

2.2 Bermain bagi Anak Usia Dini

Dunia anak tidak dapat terlepas dari bermain dan hampir kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan, pembahasan tentang bermain bagi anak usia dini meliputi uraian tentang : (1) Pengertian bermain bagi Anak Usia Dini, (2) Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini, (3) Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini.

2.2.1 Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara alamiah dan spontan, anak-anak akan bermain dengan benda-benda apa saja yang berada di lingkungan sekitarnya. Bermain mempunyai arti penting bagi kehidupan anak, dengan bermain anak akan mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, selain itu bermain juga membiasakan anak untuk menggunakan seluruh aspek pancaindranya agar terlatih dengan baik serta anak mengetahui kelemahan dan kekuatan yang ada dalam dirinya (Montalalu, dkk, 2009: 1.3).

Bermain adalah dunia anak dengan bermain anak dapat mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangannya seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, moral agama dan seni. Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, sebagai jalan bagi anak untuk belajar secara informal ke formal (Tedjasaputra, 2001: xvi-xvii).

Piaget (dalam Fadlillah, 2017: 13) menyatakan bahwa bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang berada di lingkungan sekitarnya, dengan bermain anak akan memiliki kesempatan menggunakan indranya untuk melihat, mencium, menyentuh dan mendengarkan untuk mengetahui sifat objek.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam diri anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan, dengan bermain anak akan tumbuh menjadi jiwa yang aktif dan kreatif, sebab dalam kegiatan bermain

anak akan menggunakan seluruh pancaindranya untuk melihat, mencium, dan menyentuh suatu objek.

2.2.2 Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain memiliki manfaat dan berperan penting bagi anak usia dini dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Dengan bermain pertumbuhan dan perkembangan mereka akan berkembang secara alamiah (Drost, dkk, 2003: 49).

Slamet Suyanto (dalam Fadlillah, 2017: 13-14), juga berpendapat bahwa bermain mempunyai manfaat dalam bidang perkembangan anak yaitu:

a. Mengembangkan kemampuan motorik.

Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya, dengan bermain anak akan bergerak secara bebas, sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

b. Mengembangkan kemampuan kognitif.

Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.

c. Mengembangkan kemampuan afektif.

Afektif merupakan suatu kemampuan yang berhubungan dengan sikap. Melalui bermain anak akan mengikuti dan melaksanakan aturan permainan, oleh karena itu bermain melatih anak dalam mematuhi aturan dan merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.

d. Mengembangkan kemampuan bahasa.

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, secara otomatis bahasa anak akan berkembang dengan baik.

e. Mengembangkan kemampuan sosial.

Pada saat bermain secara langsung anak akan berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi, menerima dan menolak perilaku anak yang lain.

Menurut Drost, dkk (2003: 51-52), menyatakan bahwa bermain bagi anak TK memiliki tujuh manfaat diantaranya:

- a. Memperkuat fisik melalui gerakan-gerakan otot. Anak usia 4-6 tahun terkadang tidak mengenal lelah, mereka selalu gembira, hal itu diekspresikan dengan berlari-lari, melompat-lompat, memanjat, dll. Melalui permainan tersebut otot-otot mereka tumbuh dan berkembang secara wajar.
- b. Mengembangkan kepribadian. Dengan bermain anak akan bersikap jujur, positif, bekerja sama dan mampu berinisiatif.
- c. Meningkatkan komunikasi, semakin mendekatkan hubungan antara orang tua, teman dan gurunya.
- d. Melatih bermasyarakat, Melalui bermain anak-anak akan berlatih menaati aturan dan tata tertib permainan, serta menjalankan hak kewajibannya.
- e. Mengenal lingkungan sedini mungkin. Anak-anak akan bermain menggunakan alat-alat dan benda yang direkayasa, semakin banyak benda yang ia kenal maka akan semakin bertambah banyak pengetahuannya.
- f. Mencegah dan menyembuhkan tekanan batin. Banyak ahli jiwa yang menggunakan permainan sebagai metode terapi untuk pengobatan bagi anak yang mengalami tekanan batin.
- g. Merupakan sumber belajar. Dengan bermain anak bisa melatih keterampilannya, menambah pengetahuannya serta mengembangkan daya cipta.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni.

2.2.3 Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini.

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak dan tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, bermain juga menjadi kebutuhan alamiah dan kegiatan utama dalam pembelajaran bagi anak usia dini untuk memperoleh hal baru.

Menurut Jefree, McConkey, dan Hewson (dalam Fadlillah, 2017: 42-43), mengklasifikasikan bahwa bermain memiliki enam karakteristik yaitu:

- a. Bermain muncul dalam diri anak.

Keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sesuai dengan caranya sendiri yang dilakukan sesuai dengan kesukarelaan bukan paksaan.

- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati.

Bermain bagi anak usia dini harus bebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara sendiri untuk bermain, karena anak usia dini selalu menciptakan kegiatan bermain yang menyenangkan mengasyikkan dan menggairahkan.

- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, ketika anak bermain dengan air anak akan melakukan kegiatan langsung menggunakan air dan mengenal air dari bermainnya.

- d. Bermain harus didominasi oleh pemain.

Dalam bermain harus didominasi oleh anak itu sendiri bukan orang dewasa. Jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari kegiatan bermain tersebut.

- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak sebagai pemain harus berperan aktif, jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan mendapatkan pengalaman baru. Karena bermain bagi anak adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak usia dini merupakan kegiatan yang muncul dalam diri anak, beraktivitas yang sesungguhnya, berperan sebagai diri sendiri, bermain juga harus melibatkan peran aktif untuk mendapatkan pengalaman baru.

2.3 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak

2.3.1 Pengertian kemampuan mengenal konsep bilangan.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011: 97-98), Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

Sedangkan menurut Robin, juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu keterampilan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, dari keterangan kedua diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan suatu kepandaian dalam diri setiap individu dimana kepandaian ini dihasilkan dari kepribadian dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Menurut Hurlock (dalam Susanto, 2012: 107), menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, di antaranya konsep bilangan. Memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak-anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Pemahaman konsep yang stabil terbentuk pada saat anak memasuki tahap praoperasional dari usia 2-7 tahun (Mutiah, 2015: 62).

Konsep bilangan merupakan ide abstrak, dimana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada (Mutiah, 2015: 62-63). Sedangkan menurut Qomariah (2015: 2), konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dimana pemikiran anak usia dini berdasarkan pada pengalaman kongkrit/nyata. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek, akan tetapi harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang nyata untuk membantu proses pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Dari uraian yang telah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu ide abstrak dan latihan untuk mengembangkan kemampuan matematika bagi anak usia dini, dengan menggunakan benda kongkrit atau sesungguhnya agar mudah dipahami oleh anak.

2.3.2 Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini.

Memperkenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun ini harus secara bertahap dan berkesinambungan diawali dengan belajar membilang menggunakan bahasa lisan, misalnya anak ikut menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat,

lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh. Membilang ini juga dapat dilakukan dengan cara bernyanyi ataupun dengan cara membilang dengan benda nyata seperti balok-balok, lego, sedotan, kaleng, dll, (Komariah, 2013: 89).

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud, 2014) pengenalan konsep bilangan termasuk ke dalam lingkup perkembangan kognitif berfikir simbolik, pada kelompok usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada konsep bilangan, yaitu: (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf.

Pengenalan konsep bilangan pada anak disesuaikan dengan karakteristik anak dan disesuaikan pada tahap proses perkembangan belajar anak, menurut Jerome Bruner (dalam Husamah, dkk, 2018: 71-72) menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif apabila guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan dan pemahaman melalui contoh-contoh yang di jumpai dalam kehidupannya. Pembelajaran tersebut akan muncul melalui tiga tahap yaitu:

a. Enaktif (*enactif* ; 0-2 tahun)

Tahap ini merupakan tahap contoh pengetahuan dalam melakukan tindakan. Pada tahap ini anak akan belajar menggunakan benda yang sesungguhnya secara langsung.

b. Ikonik (*iconic* ; 2-4 tahun)

Pada tahap ini anak akan melihat dunia melalui gambar-gambar dalam belajarnya.

c. Simbolik (*symbolic* ; 5-7 tahun)

Tahap ini anak sudah memiliki ide abstrak yang dipengaruhi oleh logikanya, sudah dapat memanipulasi simbol secara langsung tanpa menggunakan gambar.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap

proses perkembangan belajar anak, melalui 3 tahapan yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik.

2.3.3 Manfaat mengenal konsep bilangan

Menurut Hayati dan Fitri (2016: 2), mengungkapkan bahwa manfaat mengenal konsep bilangan bagi anak usia dini merupakan cara mengajarkan anak belajar menggunakan konsep matematika yang baik dan benar melalui kegiatan bermain. Sedangkan menurut Sriningsih (dalam Susanthi, 2012: 4), manfaat pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak TK adalah:

- a. Anak menjadi familiar dengan angka-angka yang akan ditemui disepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka dan mengenal konsep bilangan.
- b. Menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.
- c. TK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya yaitu SD, yang anak sudah mulai belajar untuk mengenal konsep bilangan yang lebih kompleks.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini merupakan suatu proses pengajaran tentang pengetahuan bilangan secara abstrak, melatih daya ingat anak, mengenalkan bilangan lebih kompleks dalam memahami pembelajaran konsep matematika sebelum memasuki ke jenjang Sekolah Dasar.

2.4 Media Permainan *Bowling Number*.

Pembahasan media permainan *Bowling Number* memuat uraian tentang : (1) Pengertian *Bowling Number*, (2) Permainan *Bowling Number* untuk Anak Usia Dini, (3) Manfaat Permainan *Bowling Number*.

2.4.1 Pengertian *Bowling Number*

Bowling Number adalah gabungan dari kata permainan *bowling* dan *number*. Permainan berasal dari kata “main” yang berarti melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati anak, nyaman, ceria dan bersemangat (Fadlillah, 2017: 6). Sedangkan *Number* dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai angka, jadi

Bowling Number bisa disebut dengan *Bowling Angka*, *Bowling Angka* merupakan permainan *bowling* yang terdapat angka-angka di setiap pinnya, *Bowling Angka* adalah suatu media permainan yang digunakan untuk mengenalkan angka/lambang bilangan satu sampai sepuluh pada anak usia dini. Dengan memainkan *bowling Angka* anak juga akan belajar mengenai konsep bilangan (Qur'aini, 2015: 5). Sedangkan menurut Sesuleh dan Palupi (2015), media permainan *bowling Angka* merupakan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini, karena di setiap pin *bowling* tersebut berjumlah 10 pin.

Permainan *bowling* sebenarnya termasuk olahraga tua, yaitu dikenal sekitar 7.000 tahun yang silam dengan pembuktian para ahli yang menemukan dalam kuburan-kuburan tua Mesir kuno. Permainan lempar-melempar juga ditemui pada Zaman Romawi, Phunicia dan Karthago namun bukti-bukti belum tersedia. *Bowling* adalah nama asli olahraga yang mulai populer di Indonesia tahun 1970 ini. Tahun 1983 mulai diperkenalkan istilah dalam bahasa Indonesia dengan nama Boling, yaitu singkatan dari bola gelinding (Rahmawati, 2015:11).

Menurut Khotimah (2018:14), *bowling* adalah olahraga ringan. Terdapat 10 pin yang berjajar di ujung koridor dan harus dijatuhkan dalam 2 kali kesempatan lemparan. Sedangkan menurut Koesdyantho (2016: 5), *bowling* ialah suatu permainan yang diaminkan dengan cara melempar atau menggelindingkan bola kearah pin yang telah disusun.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Bowling Number* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini.

2.4.2 Permainan *Bowling Number* untuk Anak Usia Dini

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain, meliputi siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan untuk bermain (Fadlillah, 2018: 7).

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam fikiran anak adalah bermain. Maka wajar apabila

bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi, dan lainnya, (Listyowati dan Walujo, 2017: 83).

Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan bakat anak, karena melalui kegiatan bermain ia akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman. Bermain bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Berdasarkan penelitian, dengan bermain anak ternyata menjadi lebih cerdas (Indrijati, 2016: 65).

Permainan *bowling* dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan *bowling* baik itu alat dan aturan permainannya sesuai dengan tingkatan kemampuan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak. Bola *bowling* yang digunakan dalam permainan pada umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia prasekolah, sehingga yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat alat permainan *bowling* yang terbuat dari plastik yang ringan (Hikmah, 2017).

Permainan *Bowling Number* adalah permainan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. *Bowling* suatu permainan yang dimainkan dengan cara melempar atau menggelindingkan bola ke arah pin yang telah disusun sehingga merobohkan beberapa pin tersebut (Koesdyantho, 2016: 5).

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *Bowling Number* ini dapat membantu dan memberikan motivasi belajar pada anak, terutama dalam mengenalkan konsep bilangan. Sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar, dengan menggunakan media permainan *Bowling Number* ini guru akan lebih mudah mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A.

2.4.3 Manfaat permainan *Bowling Number*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ima Susiani bahwa melalui permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Menurut Kayvan (2009: 63), bahwa melalui permainan *bowling* anak-anak dapat belajar untuk mengkoordinasikan mata dan tangan, Anak juga dapat belajar menghitung berapa pin *bowling* yang jatuh. Dari permainan ini anak akan banyak belajar mengenai konsep bilangan, selain itu ketika anak diminta untuk menyusun kembali biji *bowling* secara berurutan maka anak telah belajar tentang urutan dan susunan angka-angka atau bilangan.

Madyawati (2015: 44), juga mengemukakan beberapa manfaat permainan *bowling* bagi anak usia dini, yaitu :

- a. Melakukan gerakan motorik kasarnya.
- b. Mengenal angka 1-10 sambil menjumlah.
- c. Mengenal bentuk geometri dan ukuran.
- d. Mengenal bermacam-macam warna.
- e. Mengasah kecerdasan spasial.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *Bowling Number* bagi anak yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan 1-10, mengkoordinasikan antara mata dan tangan, mengenal angka, menyebutkan urutan angka 1-10 dengan cukup baik.

2.5 Langkah-langkah Menyusun Permainan *Bowling Number*

Langkah-langkah kegiatan Permainan *bowling* dalam penelitian ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyenangkan bagi anak. Permainan *bowling* dimainkan dengan cara menggelindingkan bola ke arah pin dengan tangan. Adapun langkah-langkah permainan *bowling* menurut Madyawati (2015: 43-44), adalah pin *bowling* ditata dengan susunan sebagai berikut.

- a. Jarak antara biji *bowling* dan pelempar = 1 m. Kemudian anak diminta maju satu persatu untuk menggelindingkan bola ke arah biji *bowling*.
- b. Anak yang bisa menjatuhkan biji *bowling* paling banyak menjadi pemenang.

Kayvan (2009: 63), juga menyebutkan beberapa tahapan dalam bermain *bowling* yaitu:

- a. Menyusun pin *bowling* dari kaleng menjadi bentuk piramida.
- b. Anak diminta untuk melemparkan bola ke arah pin tersebut.
- c. Anak diminta untuk menyebutkan berapa jumlah pin yang berhasil di jatuhkan.
- d. Setelah selesai anak diminta untuk menghitung/menjumlah sesuai angka yang telah di jatuhkan sebagai skor yang diperolehnya.

Langkah-langkah kegiatan dalam bermain *Bowling Number* tidak jauh berbeda dengan permainan *bowling* pada umumnya. Berikut merupakan penjelasan langkah-langkah bermain *Bowling Number* yang dilakukan di Taman Kanak-kanak:

- a. Alat yang digunakan berupa satu buah bola dan 10 pin *bowling* yang terbuat dari plastik, terdapat angka 1-10 di setiap pinnya.
- b. Jumlah pemain terdiri dari 1 atau 2 anak, dilakukan secara bergantian.
- c. Selanjutnya, langkah-langkah pembelajaran melalui permainan *Bowling Number* dalam penelitian ini ditata dengan susunan sebagai berikut:
 1. Guru menyiapkan peralatan media permainan *Bowling Number*.
 2. Guru mengkondisikan anak agar tenang.
 3. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada peserta didik.
 4. Guru memberikan contoh cara bermain *bowling*.
 5. Guru menyusun pin *bowling* dengan rapi.
 6. Guru meminta anak secara bergantian untuk menggelindingkan bola tersebut ke arah pin sampai menjatuhkan pin tersebut.
 7. Guru meminta anak untuk menghitung berapa jumlah pin yang telah berhasil dijatuhkan.
 8. Guru meminta anak untuk menghitung berapa jumlah pin yang tidak berhasil di jatuhkan.
 9. Setelah itu menanyakan kepada anak lebih banyak yang roboh atau yang masih berdiri.
 10. Anak diminta untuk menyusun kembali pin *Bowling* dengan urutan 1-10.

Dari pengertian permainan *Bowling Number* di atas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan permainan *Bowling Number* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan bola ke arah pin secara terarah sehingga dapat merobohkan pin yang telah disusunnya, serta dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Studi kepustakaan dapat dilakukan baik terhadap sumber-sumber pustaka yang bersifat primer dari pada sekunder. Yang termasuk kedalam kategori primer antara lain: jurnal hasil penelitian, bulletin penelitian, majalah ilmiah hasil penelitian, laporan hasil penelitian, disertasi, tesis dan skripsi, (Masyhud, 2016:61).

Terdapat penelitian yang relevan tentang penggunaan media permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Penelitian tersebut akan diuraikan dibawah ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia wahyu qur'aini (2015), meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Menggunakan Media Bowang Pada Anak Kelompok A Tk Taman Indria Kecamatan Kota, Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015” penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 kepada anak kelompok A di TK Taman Indria. Hasil penelitian membuktikan bahwa pada siklus pertama sampai ketiga mengalami peningkatan, siklus I mengalami peningkatan 5 anak (33.3%) yang mencapai ketuntasan, siklus II meningkat 9 anak (60%) yang mencapai ketuntasan, siklus III meningkat 13 anak (86.7%) yang mencapai ketuntasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani Ginting (2012), meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu Ringan” penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 setelah diterapkan permainan bowling plastik. Hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban yang benar pada

intervensi awal hanya 10% jawaban yang benar, setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan bowling plastik meningkat menjadi 30% hingga 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bowling plastik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak tunarungu ringan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ima Susiani (2016), meneliti tentang “Mengembangkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-10 Dengan Permainan Bola Bowling Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016” penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui kegunaan permainan bowling dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan permainan bola bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dengan ketuntasan pada siklus 1 mencapai 42,50% mengalami peningkatan pada siklus ke 2 mencapai 62,50% pada siklus 3 mencapai 87,50%. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bola bowling dapat meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-10 Dengan Permainan Bola Bowling Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016.

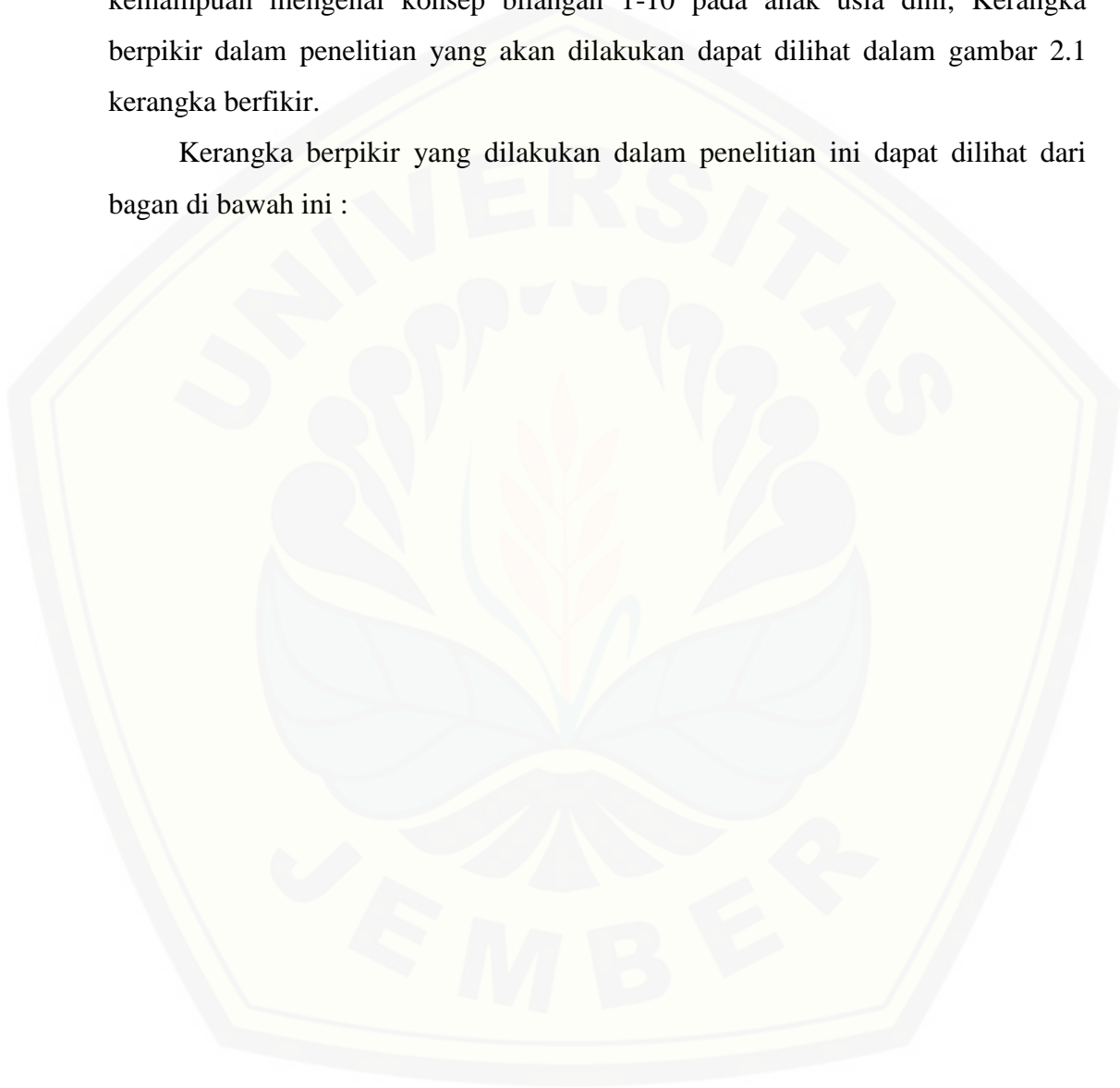
Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

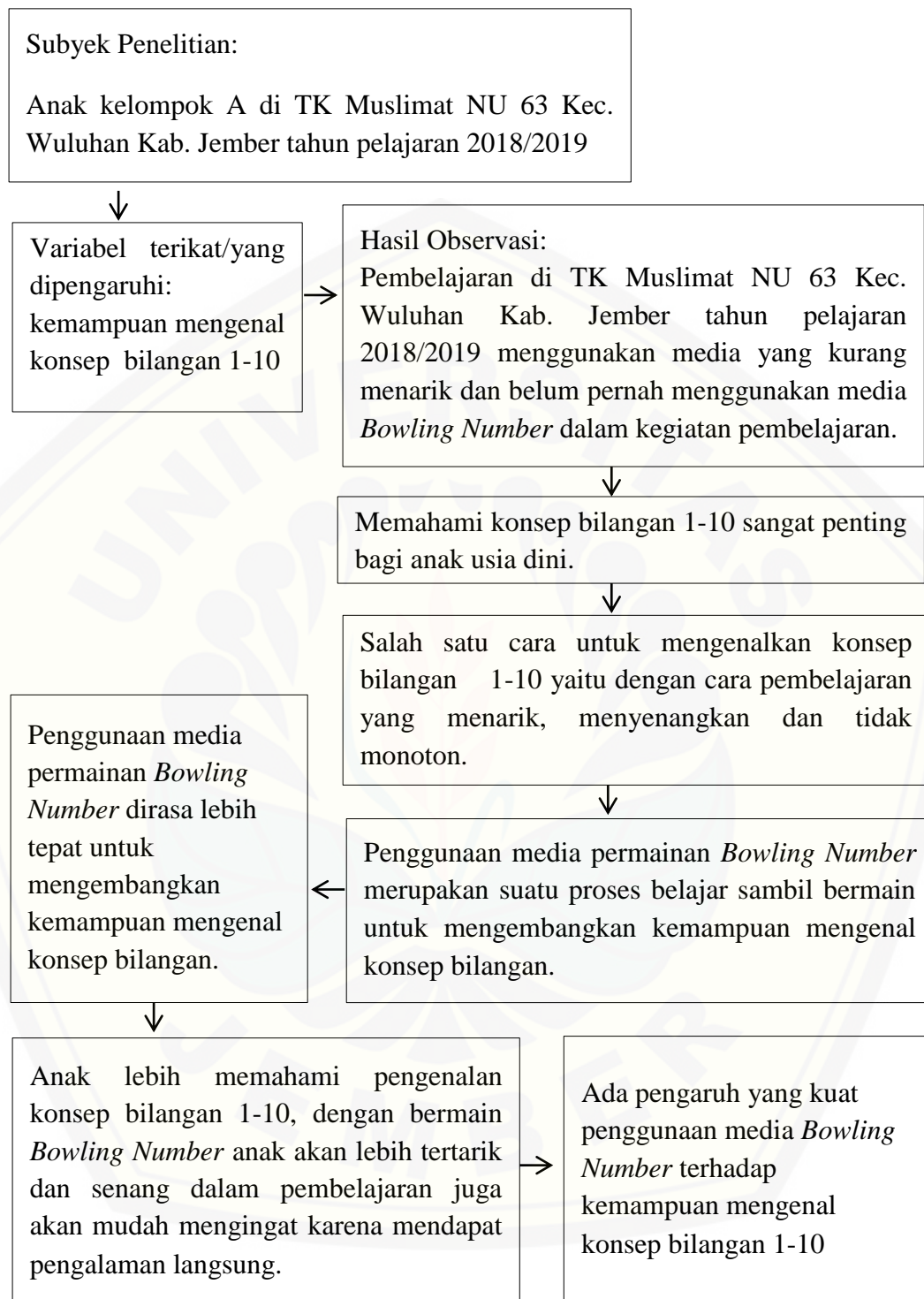
2.7 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal

Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019. Permainan *Bowling Number* merupakan salah satu permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini, Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam gambar 2.1 kerangka berfikir.

Kerangka berpikir yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat dari bagan di bawah ini :





Gambar 2.1 kerangka berpikir pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

2.8 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019. Hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan yang menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih, merupakan dugaan yang bersifat sementara, untuk menentukan benar tidaknya akan diuji dengan menggunakan analisis statistik dalam suatu penelitian (Masyhud, 2016: 70).

2.8.1 Hipotesis Alternatif (H_a)

“Ada pengaruh Penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

2.8.2 Hipotesis Nol (H_0)

“Tidak ada pengaruh Penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

BAB 3. METODE PENELITIAN

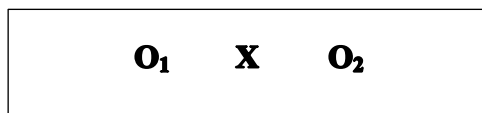
Bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Pedoman penelitian yang dimaksud mencakup: (1) Rancangan Penelitian; (2) Alur Penelitian; (3) Tempat dan Waktu Penelitian; (4) Populasi dan Sampel Penelitian; (5) Definisi Operasional; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Pengembangan Kualitas Instrumen; (8) Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Menurut Masyhud (2016: 138), penelitian eksperimental berusaha untuk mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pra Eksperimental (*Pra Experimental Research*), karena syarat-syarat sebagai penelitian eksperimental dari penelitian ini kurang memadai dan masih bersifat sederhana dan belum menerapkan pola kontrol variabel penelitian secara ketat (Masyhud, 2016: 144).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain penelitian pra eksperimental *One-Group Pretest-Posttest Design*, merupakan suatu bentuk eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok saja, tanpa menggunakan kelompok kontrol/pembanding. Namun dalam penelitian ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan begitu hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat, karena dapat membandingkan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, (Sugiyono, 2018: 74). Desain penelitian ini diambil karena peneliti memiliki kelompok/kelas yang terbatas. Peneliti hanya memiliki subjek satu kelas dan jumlah anggota subjeknya terbatas sehingga tidak memungkinkan lagi untuk dibagi menjadi dua kelompok.

Jika digambarkan dalam diagram, pelaksanaan pola eksperimental ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen *One-Group Pretest-posttest Design* (Masyhud, 2016: 146).

Keterangan:

O_1 = *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)

X = *Treatment*, atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya

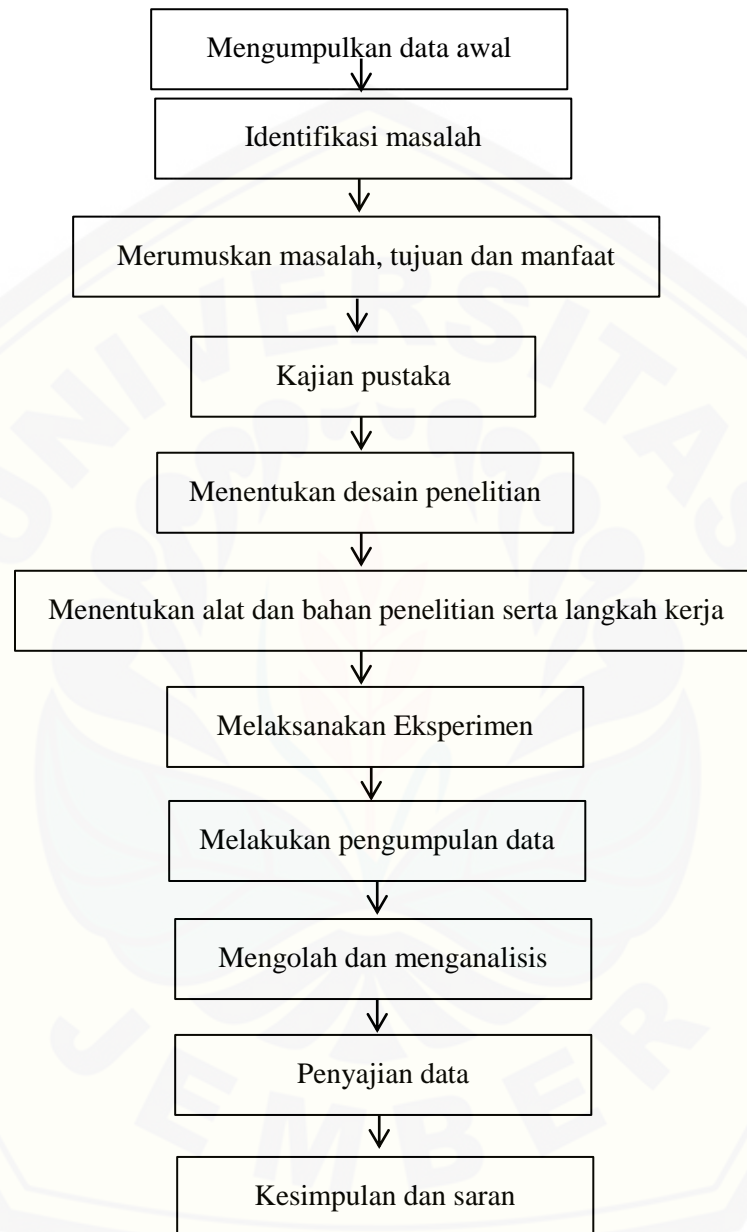
O_2 = *Posttest*, yaitu test yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*)

3.2 Alur Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian pra-eksperimental dengan pola “*One-Group Pretest-posttest Design*” sebagai berikut:

- a. Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian.
- b. Peneliti melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.
- c. Peneliti merumuskan hipotesis penelitian.
- d. Peneliti menyiapkan alat/instrument test yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.
- e. Peneliti melakukan tes awal sebelum perlakuan.
- f. Peneliti menyiapkan materi perlakuan.
- g. Peneliti melakukan penelitian dengan cara memberi perlakuan terhadap suatu kelompok.
- h. Peneliti melakukan observasi/test (*posttest*) terhadap kelompok yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan alat/instrument yang sama dengan instrument *pretest*.
- i. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai (t-test subyek berhubungan).
- j. Uji hipotesis penelitian.
- k. Tarik kesimpulan.
- l. Susun laporan penelitian.

Urutan langkah-langkah penelitian secara rinci dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan langkah-langkah penelitian

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu dalam penelitian ini secara detail dapat diuraikan sebagai berikut:

3.3.1 Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 63 tahun pelajaran 2018/2019 pada kelas A. Tempat tersebut berada di Desa Glundengan, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember.

3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Di perkirakan akan dilaksanakan selama 2 minggu, 6 kali pertemuan.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut (Masyhud, 2016: 88), populasi merupakan himpunan lengkap dari individu yang karakteristiknya akan diteliti. Pendapat Zamzam (2018:99), populasi merupakan sekelompok subjek atau data dengan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A di Tk Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember sejumlah 22 anak.

Sampel adalah bagian dari populasi, maka harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya (Azwar, 2016: 79). Zamzam (2018: 99), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasinya tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

3.5 Definisi Operasional Variabel

3.5.1 *Bowling Number*

Bowling Number merupakan permainan edukatif untuk mengenalkan lambang bilangan dan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini. Merupakan media yang terdiri dari 10 buah pin yang terdapat angka 1-10 dan dimainkan dengan cara menyusun pin *bowlingnya* secara urut dari 1-10, kemudian anak diminta untuk melempar bola ke arah pin sehingga merobohkan pin *bowling*

tersebut, kemudian anak menghitung berapa jumlah pin yang telah berhasil dirobohkan dan membandingkan jumlah lebih banyak yang roboh atau yang masih berdiri, kemudian anak diminta untuk menyusun kembali pin tersebut dengan menyebutkan urutan bilangan 1-10.

3.5.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yang akan diteliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan dalam menunjuk bilangan sesuai jumlah benda, ketepatan anak dalam menyusun urutan bilangan, anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan runtut, anak mampu membandingkan antara banyak dan sedikit. Dalam penelitian ini peneliti akan mengukur mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A, yang diukur dengan cara memberikan test berupa Lembar Kerja Anak (LKA) dan lembar observasi sesuai dengan indikator yang akan dinilai.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode tes, observasi, dan dokumentasi. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.6.1 Metode Tes

Menurut Alfianika (2018: 117), tes adalah suatu pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan bakat yang dimiliki oleh individu. Tes digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar atau prestasi belajar anak. Tes pada penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Metode ini digunakan untuk mengukur kemampuan anak mengenai pengenalan konsep bilangan 1-10 yang diberi perlakuan menggunakan media permainan *Bowling Number*. Dalam penelitian ini terdapat dua tes yang akan dilakukan:

- a. *Pre test* merupakan tes yang diberikan pada anak sebelum adanya perlakuan berupa Lembar Kerja Siswa, anak diminta untuk mengamati gambar lembar

kerja kemudian anak menghitung berapa jumlah benda yang ada di gambar tersebut lalu mengambil potongan angka dan menempelkannya pada lembar kerja tersebut sesuai jumlah gambar.

- b. *Post test* merupakan tes yang diberikan pada anak sesudah adanya perlakuan. Tes yang diberikan tidak jauh berbeda dengan tes sebelumnya yaitu berupa Lembar Kerja Siswa, anak diminta untuk mengamati gambar lembar kerja kemudian anak menghitung berapa jumlah benda yang ada di gambar tersebut lalu mengambil potongan angka dan menempelkannya pada lembar kerja tersebut sesuai jumlah gambar.

3.6.2 Metode Observasi

Menurut (Semiawan, 2017: 112), observasi merupakan bagian dari pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung dari lapangan. Dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, karena peneliti telah merancang secara sistematis, mengenai apa yang akan diamati, kapan pelaksanaannya dan dimana tempatnya. Observasi ini dilakukan apabila peneliti sudah mengetahui dengan pasti mengenai variabel apa yang akan diamati (Sugiyono, 2018: 146).

3.6.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, dan lain-lain (Dimiyati, 2013: 100). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah yang diteliti. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Profil lembaga TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.
- b. Data tenaga kerja TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.
- c. Data anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

3.7 Pengembangan Kualitas Instrumen

Pengembangan instrumen pengumpul data mencakup dua hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut dipaparkan kajian tentang validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

3.7.1 Uji Validitas

Validitas menurut Suharsimi (dalam Purwoto, 2007: 11), suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat, terdapat kecocokan antara apa yang diukur dengan tujuan pengukuran. Terdapat 3 jenis validitas instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian, yaitu: pengujian validitas konstruk (*construct validity*), pengujian validitas isi (*content validity*), dan pengujian validitas eksternal (Sugiyono, 2018: 125-129).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk. Pengujian validitas konstruk dengan meminta pendapat dan pertimbangan para ahli untuk mengetahui apakah instrumen media yang dipakai sesuai dengan isi yang dikaji (Sugiyono, 2018: 125). Pengujian validitas konstruk dilakukan dengan cara menyusun instrumen media yang selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli media pembelajaran. Terdapat dua tenaga ahli yang menjadi validator.

Berikut hasil validasi media:

Tabel 3.1 Hasil Validasi Media

No	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Dr. Nanik Yuliati, M. Pd (Dosen PG PAUD Universitas Jember)	100	Sangat Baik
2.	Isfihanik, S.Pd (Guru Kelompok A di TK Muslimat NU 63)	100	Sangat Baik

Setelah instrumen media dinyatakan baik oleh ahli, selanjutnya dilakukan pengujian validitas butir dengan cara menguji cobakan butir instrumen penelitian. Uji validitas butir instrumen dilakukan di TK Muslimat NU 132 Desa Glundengan Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember, dengan jumlah peserta didik 23 siswa dalam satu kelas. Pembelajaran dalam uji validitas ini menggunakan Lembar

Kerja Anak untuk menguji kevalidan instrumen. Data yang diperoleh dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *Tata Jenjang atau Spearman's rho*.

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

Rho = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

B = Beda, yaitu selisih nilai rangking variable 1 dengan variable 2.

N = Banyaknya subyek (Masyhud, 2014: 311)

Pada penentuan setiap butir instrumen valid atau tidak valid pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir yang dikatakan tidak valid apabila r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 (Masyhud, 2014: 244).

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indikator	No Item	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Keterangan
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10	Item 1	0,815	0,901	0,413	Valid
	Item 2	0,776	0,929	0,413	Valid
	Item 3	0,917	0,849	0,413	Valid
	Item 4	0,891	0,914	0,413	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat dilihat bahwa semua butir instrumen dinyatakan valid yang selanjutnya akan digunakan sebagai penelitian

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi (dalam Purwoto, 2007: 12), uji reliabilitas merupakan sebuah instrumen yang dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Masyhud (2014: 231) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas apabila mampu menghasilkan hasil pengukuran yang

benar-benar dipercaya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode belah dua atau “*Split-half*”. Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan reliabel apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir yang dikatakan tidak reliabel apabila r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas
 $r_{xy \text{ splithalf}}$ = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2014 : 252)

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan metode belah-dua atau “*Split-half*” yang dijelaskan lewat tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Split-half</i>	Keterangan
Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	0,933	Reliabel

Berdasarkan Tabel hasil uji reliabilitas yang diperoleh menghasilkan nilai *Split-half* sebesar 0,933. Berikut adalah tabel penafsiran dalam instrumen penelitian sebagai pedoman dalam uji reliabilitas.

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0 < r \leq 0,80$	Tidak reliabel
$0,80 < r \leq 0,85$	Reliabilitas cukup
$0,85 < r \leq 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,90 < r \leq 100$	Reliabilitas sangat tinggi

Masyhud (2016: 302).

Jadi, berdasarkan tabel 3.3 diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini terbukti reliabel sesuai dengan kategori tingkat reliabilitas dengan kriteria r_{tabel} terletak antara 0,90-100 maka dinyatakan reliabilitasnya sangat tinggi.

3.8 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif, analisis data kuantitatif merupakan data-data yang mengandung angka. Dalam penelitian ini mengambil data dari sampel yang berkorelasi. Jadi analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik t-test untuk sampel berhubungan. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus *Paired Samples T Test* dalam menghitung hasil uji t. Adapun langkah-langkahnya yaitu pilih menu *Analyze-Compare Means- Paired Samples T Test*.

Adapun ketentuan uji *paired sample t test* dapat dianalisis menggunakan nilai signifikansi SPSS dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $p < 0,05$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- b. Jika nilai $p > 0,05$, maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Hipotesis

H_a = Ada pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 di TK Muslimat NU 63.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan *Bowling Number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 di TK Muslimat NU 63.

BAB 5. PENUTUP

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Bowling Number* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember. Permainan *Bowling Number* mampu mengembangkan Kemampuan mengenal konsep bilangan, diantaranya anak sudah mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit, mampu membilang 1-10 dengan runtut, dapat membuat urutan bilangan 1-10 menggunakan benda, dapat memasang lambang bilangan sesuai jumlah benda dengan cukup baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran untuk guru

- a. Guru hendaknya menerapkan media permainan *Bowling Number* untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak dengan menggunakan pin *bowling* yang lebih kokoh
- b. Pemberian *reward* dibutuhkan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat anak untuk ikut bermain, sehingga pembelajaran lebih efektif.

5.2.2 Bagi sekolah

- a. Sekolah dapat menggunakan media permainan *Bowling Number* dalam pembelajaran di kelompok A atau di kelompok lain.

5.2.3 Untuk Peneliti Lain

- a. Hendaknya menggunakan media permainan *bowling* dari bahan yang lebih kokoh.

- b. Memberikan langkah pengkondisian kepada anak dalam memberikan permainan *Bowling Number*.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Azwar, S. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Djamarah, S. B., dan A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Drost, J. I. G. M. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini kasus dan pemecahannya*. Yogyakarta :Kanisius.
- Fadlillah, M. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Galih, S. P. 2015. Pengembangan permainan bowling angka dalam pembelajaran kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di Tk Tunas Bangsa Jombang. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?Mod=detail&id=68650>. [Di akses pada 7 Desember 2018].
- Hayati, N., dan R. Fitri. 2016. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain. *Jurnal PAUD Teratai*. 5(03): 1-5
- Hikmah, R. D. N. 2017. Penerapan Permainan Bowling Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nahdatul Ulama Mataram Baru. *Skripsi*. Lampung: Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.
- Husamah, Y. Pantiawati, A. Restian, dan P. Sumarsono. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media Group.
- Inra. 2012. Meningkatkan Kemampuan lambang Bilangan 1-10 Melalui Media EduGames Bagi Anak Tuna Grahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Online)*, Vol. 1, No. 2. (<http://ejurnal.unap.ac.id>, diakses 13 Oktober 2018).

- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2012. *Media Pembelajaran*. Cetakan 2. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Khan, R. I., dan N. Yuliani. 2016. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kaleng. *Universum*. 10 (1): 65.
- Khotimah, N. 2018. *Bukan Instastory Receh*. Jawa barat: CV Jejak.
- Komariah. 2013. Memperkenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*. 4(2): 89.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Madyawati, L. 2015. *Bermain Berbasis Kecerdasan jamak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Cv Pustaka Abadi.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Montolalu., B. E. F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 14 Oktober 2014. Jakarta.
- Purwoto, A. 2007. *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*. Jakarta: Grasindo.
- Qomariah, M. dan N. Dorlina. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Bowling Pada Anak Kelompok A. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/10866>. [Diakses pada 4 November 2018].
- Qur'aini, A. W. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Menggunakan Media Bowang Pada Anak Kelompok A Tk Taman Indria Kecamatan Kota, Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015. 1-14. [Diakses pada 7 Desember 2018].

- Rahmawati. 2015. Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Inderalaya.
- Ramaini. 2012. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di Tk Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1): 4.
- Sari, N. D. P. Putra, K. A. dan Kristiantari, M. R. 2016. Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganेशha*. Vol.4 (2).
- Sarwono, J. 2010. *Pintar Menulis Karangan Ilmiah*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Semiawan, C. R. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Sodikin, N., R. 2014. Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A Tk Pgri Desa Prunggahan Kulon Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/viewFile/7694/3727>. [Diakses pada 01 November 2018].
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.
- Sumiharsono, M., R. dan H. Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Cv Pustaka Abadi.
- Susanthi, D. 2012. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di TK Kyai Hasyim Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 01(01): 1-15.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

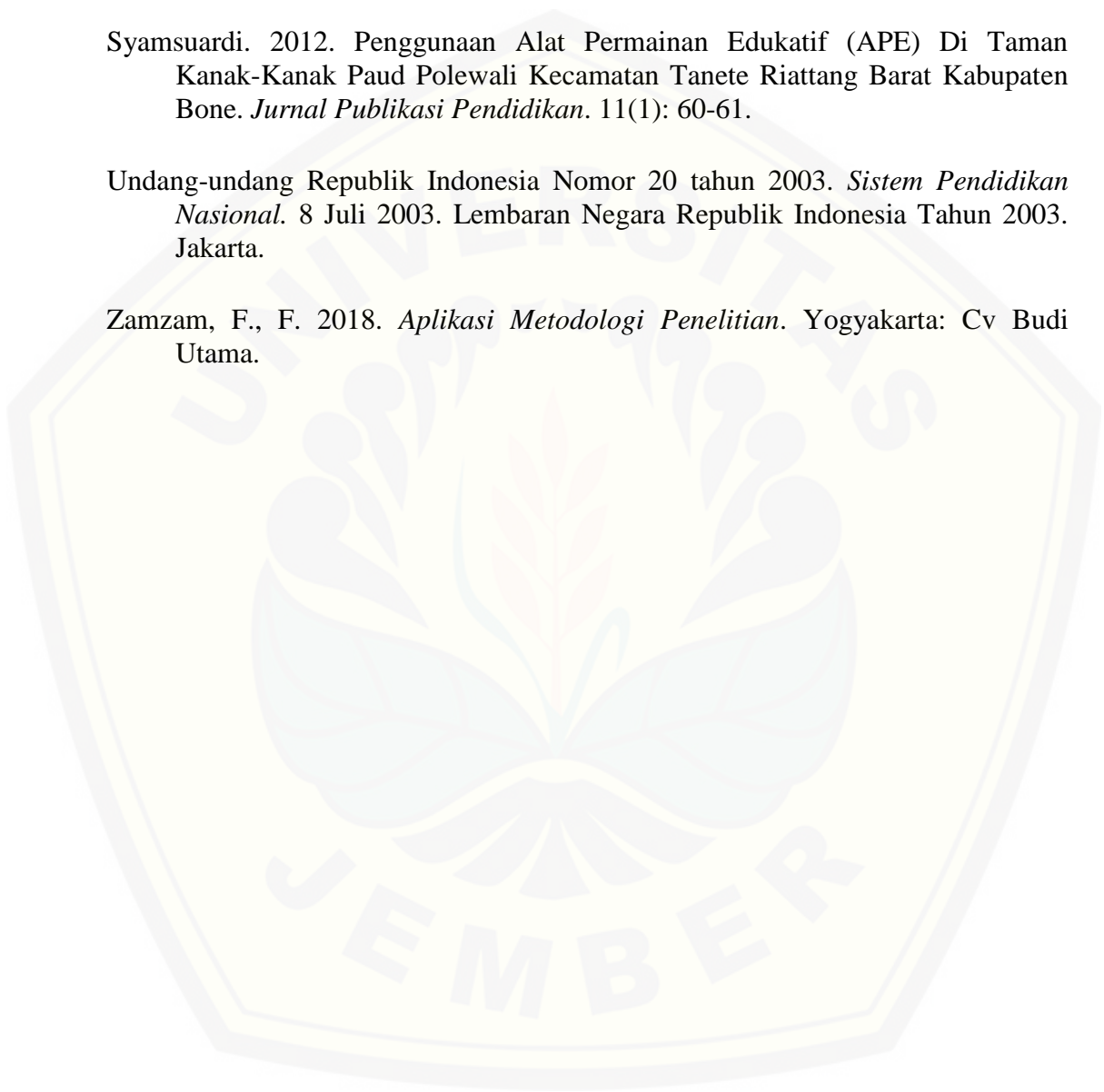
Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Susiani, I. 2016. Mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10 dengan permainan bola bowling pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Artikel skripsi*. 1-12.

Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 11(1): 60-61.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003. Jakarta.

Zamzam, F., F. 2018. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.



Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Bowling Number</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember Tahun 2018/2019	Apakah ada pengaruh Penggunaan Media permainan <i>Bowling Number</i> Terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember tahun pelajaran 2018/2019	1. Variabel bebas: Penggunaan Media Permainan <i>Bowling Number</i> 2. Variabel Terikat: Mengenal konsep bilangan 1-10	1. Media Permainan <i>Bowling Number</i> : Langkah-langkah: a. Menyiapkan alat permainan. b. Mengenalkan cara bermain. c. Melaksanakan permainan. 2. Kemampuan Mengenal konsep Bilangan 1-10 : a. Menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar b. Memasangkan lambang bilangan sesuai jumlah benda . c. Menunjuk Lambang bilangan 1-10. d. Membandingkan banyak benda.	1. Responden : Anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 sejumlah 22 anak. 2. Informan : Guru Kelas Kelompok A. 3. Dokumen	1. Penentuan daerah penelitian : TK Muslimat NU 63 Kecamatan wuluhan kabupaten jember . 2. Jenis penelitian : Pra Eksperimental menggunakan desain Penelitian <i>One-Group Pretest - Posttest Design</i> . 3. Metode pengumpulan data a. Tes b. Observasi	Ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Bowling Number</i> Terhadap Kemampuan Mengenal konsep Bilangan 1-10 Anak kelompok A di TK Muslimat NU 63 kecamatan wuluhan kabupaten

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pelajaran 2018/2019					c. Dokumentasi 4. Analisis data : Uji t <i>Paired Sample T Test</i> dengan bantuan program SPSS versi 16.0.	jember Tahun Pelajaran 2018/2019

Lampiran B. Kisi-kisi Instrumen Observasi dan Pedoman Dokumentasi

B.1. Pedoman Tes

No.	Data Yang Hendak Diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)	Responden
2.	Hasil penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>)	Responden

B.2. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	1. Membilang	1, 4	Responden
	2. Mengurutkan	2	Responden
	3. Membandingkan	3	Responden

B.3. Pedoman Dokumentasi

No.	Data Yang Hendak Diraih	Sumber Data
1.	Profil lembaga TK Muslimat NU 63	Dokumen
2.	Data peserta didik	Dokumen
3.	Data guru TK Muslimat NU 63	Dokumen
4.	Nilai <i>pretest</i> dan <i>post-test</i>	Dokumen
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

Lampiran C. Instrumen Penilaian Media

Instrumen Validasi Media Permainan *Bowling Number*

No.	Elemen Yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
	Media Permainan <i>Bowling Number</i>		
		Ya	Tidak
1.	Media mudah di bawa oleh anak		
2.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan		
3.	Mudah di bersihkan ketika kotor		
4.	Aman di gunakan oleh anak		
5.	Warna pada <i>Bowling Number</i> bervariasi		
6.	Mudah di gunakan oleh anak		
7.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama		
8.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak		
9.	Daya dukung media bagi anak		
10.	Daya dukung media pembelajaran terhadap pengenalan konsep bilangan		

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap media *Bowling Number* dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.

Hasil Validasi oleh Validator 1

Lembar Validasi Media *Bowling Number*

Nama Validator : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap media *Bowling Number* dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Elemen Yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
	Media Permainan <i>Bowling Number</i>		
1.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
2.	Mudah digunakan oleh anak	✓	
3.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	
4.	Aman digunakan oleh anak	✓	
5.	Warna pada <i>Bowling Number</i> bervariasi	✓	
6.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
7.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	
8.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	
9.	Daya dukung media bagi anak	✓	
10.	Daya dukung media pembelajaran terhadap pengenalan konsep bilangan	✓	

Catatan :

Jember, 04 Januari 2019

Validator



Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

Hasil Validasi oleh Validator 2

Lembar Validasi Media *Bowling Number*

Nama Validator : Isfhanik, S.Pd

Pekerjaan : Guru Kelompok A di TK Muslimat NU 63

Petunjuk :

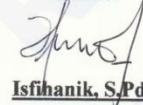
1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap media *Bowling Number* dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Elemen Yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
	Media Permainan <i>Bowling Number</i>		
1.	Media mudah di bawa oleh anak	✓	
2.	Mudah di gunakan oleh anak	✓	
3.	Mudah di bersihkan ketika kotor	✓	
4.	Aman di gunakan oleh anak	✓	
5.	Warna pada <i>Bowling Number</i> bervariasi	✓	
6.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
7.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	
8.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	
9.	Daya dukung media bagi anak	✓	
10.	Daya dukung media pembelajaran terhadap pengenalan konsep bilangan	✓	

Catatan :

Jember, 03 Januari 2019

Validator


Isfhanik, S.Pd

Dari kedua Validator di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

Total skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2}}{2} = \frac{100 + 100}{2} = 100$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa media *Bowling Number* sudah sangat baik digunakan dan sesuai dengan kriteria anak dengan kriteria penilaian berdasarkan skala penilaian 5 sebagai berikut:

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq kr < 90$
Baik	$60 \leq kr < 80$
Cukup	$40 \leq kr < 60$
Kurang	$20 \leq kr < 40$
Sangat Kurang	$0 \leq kr < 20$

(Masyhud, 2014: 289)

Lampiran D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10					
1.	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan runtut				
2.	Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda				
3.	Anak dapat membandingkan jumlah benda				
4.	Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda.				

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Hasil Pretest

Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

Nama : W/DAD

Kelas / Kelompok : A

No.	Kegiatan	Skor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10						
1.	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan runtut			✓		
2.	Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	✓				
3.	Anak dapat membandingkan jumlah benda	✓				
4.	Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda.	✓				

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$\text{Total skor} : \frac{9}{16} \times 100 = 56,2$$

Hasil Posttest

Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

Nama : W/DAD

Kelas / Kelompok : A

No.	Kegiatan	Skor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10						
1.	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan runtut					✓
2.	Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda			✓		
3.	Anak dapat membandingkan jumlah benda			✓		
4.	Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda.			✓		

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$\text{Total skor} : \frac{13}{16} \times 100 = 81,25$$

Lampiran E. Rubrik Instrumen Penilaian

Rubrik Instrumen Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I.	Mengenal konsep bilangan		
1.	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan runtut.	Anak tidak mau menyebutkan bilangan 1-10	1
		Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan bimbingan guru	2
		Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 tanpa bimbingan guru	3
		Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar	4
2.	Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	Anak tidak mau mengurutkan benda	1
		Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 menggunakan benda dengan bimbingan guru	2
		Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 menggunakan benda tanpa bimbingan guru	3
		Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 menggunakan benda dengan benar	4
3.	Anak dapat membandingkan jumlah benda	Anak tidak mau membandingkan jumlah benda	1
		Anak dapat membandingkan jumlah benda dibantu oleh guru	2
		Anak dapat membandingkan jumlah benda tanpa bimbingan guru	3
		Anak dapat membandingkan jumlah benda dengan benar	4
4.	Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	Anak tidak mau memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	1
		Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda dengan bimbingan guru	2
		Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda tanpa bimbingan guru	3
		Anak dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda dengan benar	4

Lampiran F. Tabel Uji Validasi

Tabel Data Hasil Scoring Jawaban Uji Validitas Penelitian Observasi
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

No	Indikator (Item)		JML Faktor	Indikator (Item)		JML Faktor	Total
	1	2		3	4		
1	4	3	7	4	3	7	14
2	3	4	7	4	4	8	15
3	2	2	4	2	2	4	8
4	1	1	2	2	1	3	5
5	4	4	8	4	4	8	16
6	2	3	5	2	3	5	10
7	3	3	6	2	3	5	11
8	4	4	8	4	4	8	16
9	3	3	6	2	3	5	11
10	4	3	7	3	3	6	13
11	2	2	4	3	2	5	9
12	3	4	7	4	4	8	15
13	2	2	4	2	2	4	8
14	3	3	6	3	3	6	12
15	4	4	8	4	4	8	16
16	2	2	4	3	2	5	9
17	2	3	5	2	3	5	10
18	3	3	6	2	3	5	11
19	4	4	8	4	4	8	16
20	4	3	7	4	3	7	14
21	3	3	6	3	2	5	11
22	3	3	6	3	3	6	12
23	3	3	6	2	2	4	10

Tabel Data Hasil Validitas Pengenalan konsep Bilangan 1-10 Item 1 dengan Faktor 1

No	Item 1 (X)	Faktor 1 (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	4	7	4	7	3	9
2.	3	7	12	7	5	25
3.	2	4	19,5	20,5	1	1
4.	1	2	23	23	0	0
5.	4	8	4	20,5	16,5	272,25
6.	2	5	19,5	17,5	2	4
7.	3	6	12	13	1	1
8.	4	8	4	2,5	1,5	2,25
9.	3	6	12	13	1	1
10.	4	7	4	7	3	9
11.	2	4	19,5	20,5	1	1
12.	3	7	12	7	5	25
13.	2	4	19,5	20,5	1	1
14.	3	6	12	13	1	1
15.	4	8	4	2,5	1,5	2,25
16.	2	4	19,5	20,5	1	1
17.	2	5	19,5	17,5	2	4
18.	3	6	12	13	1	1
19.	4	8	4	2,5	1,5	2,25
20.	4	7	4	7	3	9
21.	3	6	12	13	1	1
22.	3	6	12	13	1	1
23.	3	6	12	13	1	1
JML						375

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 375}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{2250}{12144} \\
 &= 1 - 0,185 \\
 &= 0,815
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Pengenalan konsep Bilangan 1-10 Item 2 dengan Faktor 1

No	Item 2 (X)	Faktor 1 (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	3	7	12,5	7	5,5	30,25
2.	4	7	3,5	7	3,5	12,25
3.	2	4	20,5	20,5	0	0
4.	1	2	23	23	0	0
5.	4	8	3,5	20,5	17	289
6.	3	5	12,5	17,5	5	25
7.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
8.	4	8	3,5	2,5	1	1
9.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
10.	3	7	12,5	7	5,5	30,25
11.	2	4	20,5	20,5	0	0
12.	4	7	3,5	7	3,5	12,25
13.	2	4	20,5	20,5	0	0
14.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
15.	4	8	3,5	2,5	1	1
16.	2	4	20,5	20,5	0	0
17.	3	5	12,5	17,5	5	25
18.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
19.	4	8	3,5	2,5	1	1
20.	3	7	12,5	7	5	25
21.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
22.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
23.	3	6	12,5	13	0,5	0,25
JML						453,75

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 453,75}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{2722,5}{12144} \\
 &= 1 - 0,224 \\
 &= 0,776
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Pengenalan konsep Bilangan 1-10 Item 3 dengan Faktor 2

No	Item 3 (X)	Faktor 2 (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	4	7	4,5	7,5	3	9
2.	4	8	4,5	3,5	1	1
3.	2	4	19	21	2	4
4.	2	3	19	23	4	16
5.	4	8	4,5	3,5	1	1
6.	2	5	19	15,5	3,5	12,25
7.	2	5	19	15,5	3,5	12,25
8.	4	8	4,5	3,5	1	1
9.	2	5	19	15,5	3,5	12,25
10.	3	6	11,5	10	1,5	2,25
11.	3	5	11,5	15,5	4	16
12.	4	8	4,5	3,5	1	1
13.	2	4	19	21	2	4
14.	3	6	11,5	10	5	25
15.	4	8	4,5	3,5	1	1
16.	3	5	11,5	15,5	4	16
17.	2	5	19	15,5	3,5	12,25
18.	2	5	19	15,5	3,5	12,25
19.	4	8	4,5	3,5	1	1
20.	4	7	4,5	7,5	3	9
21.	3	5	11,5	15,5	4	16
22.	3	6	11,5	10	1,5	2,25
23.	2	4	19	21	2	4
JML						168

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 168}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1008}{12144} \\
 &= 1 - 0,083 \\
 &= 0,917
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Pengenalan konsep Bilangan 1-10 Item 4 dengan Faktor 2

No	Item 4 (X)	Faktor 2 (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	3	7	11,5	7,5	4	49
2.	4	8	3,5	3,5	0	0
3.	2	4	19,5	21	1,5	2,25
4.	1	3	23	23	0	0
5.	4	8	3,5	3,5	0	0
6.	3	5	11,5	15,5	4	16
7.	3	5	11,5	15,5	4	16
8.	4	8	3,5	3,5	0	0
9.	3	5	11,5	15,5	4	16
10.	3	6	11,5	10	1,5	2,25
11.	2	5	19,5	15,5	4	16
12.	4	8	3,5	3,5	0	0
13.	2	4	19,5	21	1,5	2,25
14.	3	6	11,5	10	1,5	2,25
15.	4	8	3,5	3,5	0	0
16.	2	5	19,5	15,5	4	16
17.	3	5	11,5	15,5	4	16
18.	3	5	11,5	15,5	4	16
19.	4	8	3,5	3,5	0	0
20.	3	7	11,5	7,5	4	16
21.	2	5	19,5	15,5	8	64
22.	3	6	11,5	10	1,5	2,25
23.	2	4	19,5	21	1,5	2,25
JML						221,5

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 221,5}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1329}{12144} \\
 &= 1 - 0,109 \\
 &= 0,891
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Item 1
dengan Faktor Total

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	4	14	4	7,5	3,5	12,25
2.	3	15	12	5,5	6,5	42,25
3.	2	8	19,5	21,5	2	4
4.	1	5	23	23	0	0
5.	4	16	4	2,5	1,5	2,25
6.	2	10	19,5	17	2,5	6,25
7.	3	11	12	13,5	1,5	2,25
8.	4	16	4	2,5	1,5	2,25
9.	3	11	12	13,5	1,5	2,25
10.	4	13	4	9	5	25
11.	2	9	19,5	19,5	0	0
12.	3	15	12	5,5	6,5	42,25
13.	2	8	19,5	21,5	2	4
14.	3	12	12	10,5	1,5	2,25
15.	4	16	4	2,5	1,5	2,25
16.	2	9	19,5	19,5	0	0
17.	2	10	19,5	17	2,5	6,25
18.	3	11	12	13,5	1,5	2,25
19.	4	16	4	2,5	1,5	2,25
20.	4	14	4	7,5	3,5	12,25
21.	3	11	12	13,5	1,5	2,25
22.	3	12	12	10,5	1,5	2,25
23.	3	10	12	17	5	25
JML						202

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 202}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1212}{12144} \\
 &= 1 - 0,099 \\
 &= 0,901
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Item 2 dengan Faktor Total

No	Item 2 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	3	14	12,5	7,5	4,5	20,25
2.	4	15	3,5	5,5	2	4
3.	2	8	20,5	21,5	1	1
4.	1	5	23	23	0	0
5.	4	16	3,5	2,5	1	1
6.	3	10	12,5	17	4,5	20,25
7.	3	11	12,5	13,5	1	1
8.	4	16	3,5	2,5	1	1
9.	3	11	12,5	13,5	1	1
10.	3	13	12,5	9	3,5	12,25
11.	2	9	20,5	19,5	1	1
12.	4	15	3,5	5,5	2	4
13.	2	8	20,5	21,5	1	1
14.	3	12	12,5	10,5	2	4
15.	4	16	3,5	2,5	1	1
16.	2	9	20,5	19,5	1	1
17.	3	10	12,5	17	4,5	20,25
18.	3	11	12,5	13,5	1	1
19.	4	16	3,5	2,5	1	1
20.	3	14	12,5	7,5	5	25
21.	3	11	12,5	13,5	1	1
22.	3	12	12,5	10,5	2	2
23.	3	10	12,5	17	4,5	20,25
JML						144,25

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 144,25}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{865,5}{12144} \\
 &= 1 - 0,071 \\
 &= 0,929
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Item 3 dengan Faktor Total

No	Item 3 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	4	14	4,5	7,5	3	9
2.	4	15	4,5	5,5	1	1
3.	2	8	19	21,5	2,5	6,25
4.	2	5	19	23	4	16
5.	4	16	4,5	2,5	2	4
6.	2	10	19	17	2	4
7.	2	11	19	13,5	5,5	30,25
8.	4	16	4,5	2,5	2	4
9.	2	11	19	13,5	5,5	30,25
10.	3	13	11,5	9	2,5	6,25
11.	3	9	11,5	19,5	8	64
12.	4	15	4,5	5,5	1	1
13.	2	8	19	21,5	2,5	6,25
14.	3	12	11,5	10,5	1	1
15.	4	16	4,5	2,5	2	4
16.	3	9	11,5	19,5	8	64
17.	2	10	19	17	2	4
18.	2	11	19	13,5	5,5	30,25
19.	4	16	4,5	2,5	2	4
20.	4	14	4,5	7,5	3	9
21.	3	11	11,5	13,5	2	4
22.	3	12	11,5	10,5	1	1
23.	2	10	19	17	2	4
JML						307,5

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 307,5}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1845}{12144} \\
 &= 1 - 0,151 \\
 &= 0,849
 \end{aligned}$$

Tabel Data Hasil Validitas Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Item 4 dengan Faktor Total

No	Item 4 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		B	B ²
			X	Y		
1.	3	14	11,5	7,5	4	16
2.	4	15	3,5	5,5	2	4
3.	2	8	19,5	21,5	2	4
4.	1	5	23	23	0	0
5.	4	16	3,5	2,5	1	1
6.	3	10	11,5	17	5,5	30,25
7.	3	11	11,5	13,5	2	4
8.	4	16	3,5	2,5	1	1
9.	3	11	11,5	13,5	2	4
10.	3	13	11,5	9	2,5	6,25
11.	2	9	19,5	19,5	0	0
12.	4	15	3,5	5,5	2	4
13.	2	8	19,5	21,5	2	4
14.	3	12	11,5	10,5	1	1
15.	4	16	3,5	2,5	1	1
16.	2	9	19,5	19,5	0	0
17.	3	10	11,5	17	5,5	30,25
18.	3	11	11,5	13,5	2	4
19.	4	16	3,5	2,5	1	1
20.	3	14	11,5	7,5	4	16
21.	2	11	19,5	13,5	6	36
22.	3	12	11,5	10,5	1	1
23.	2	10	19,5	17	2,5	6,25
JML						175

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 175}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1050}{12144} \\
 &= 1 - 0,086 \\
 &= 0,914
 \end{aligned}$$

Lampiran G. Tabel Uji Reliabilitas

Tabel Data Persiapan Uji Reliabilitas

No	Indikator (item)		JML X	Indikator (item)		JML Y	Rangking		B	B ²
	1	2		3	4		X	Y		
1	4	3	7	4	3	7	7,5	7,5	0	0
2	3	4	7	4	4	8	7,5	3,5	4	16
3	2	2	4	2	2	4	20,5	21	0,5	0,25
4	1	1	2	2	1	3	23	23	0	0
5	4	4	8	4	4	8	2,5	3,5	1	1
6	2	3	7	2	3	5	7,5	15,5	8	64
7	3	3	6	2	3	5	14	15,5	1,5	2,25
8	4	4	8	4	4	8	2,5	3,5	1	1
9	3	3	6	2	3	5	14	15,5	1,5	2,25
10	4	3	7	3	3	6	7,5	10	2,5	6,25
11	2	2	4	3	2	5	20,5	15,5	5	25
12	3	4	7	4	4	8	7,5	3,5	4	16
13	2	2	4	2	2	4	20,5	21	0,5	0,25
14	3	3	6	3	3	6	14	10	4	16
15	4	4	8	4	4	8	2,5	3,5	1	1
16	2	2	4	3	2	5	20,5	15,5	5	25
17	2	3	5	2	3	5	18	15,5	2,5	6,25
18	3	3	6	2	3	5	14	15,5	1,5	2,25
19	4	4	8	4	4	8	2,5	3,5	1	1
20	4	3	7	4	3	7	7,5	7,5	0	0
21	3	3	6	3	2	5	14	15,5	1,5	2,25
22	3	3	6	3	3	6	14	10	4	16
23	3	3	6	2	2	4	14	21	7	49
JML										253

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 253}{23(23^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1518}{12144} \\
 &= 1 - 0,125 \\
 &= 0,875
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}} \\ &= \frac{2 \times 0,875}{1 + 0,875} \\ &= \frac{1,75}{1,875} \\ &= 0,933 \text{ (reliabilitas sangat tinggi)} \end{aligned}$$



Lampiran H. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTTEST
N		21	21
Normal Parameters ^a	Mean	49.62	80.14
	Std. Deviation	16.576	8.996
Most Extreme Differences	Absolute	.223	.236
	Positive	.207	.224
	Negative	-.223	-.236
Kolmogorov-Smirnov Z		1.023	1.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.246	.192

a. Test distribution is Normal.

Lampiran I. Perhitungan Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Posttest</i>	80.14	21	8.996	1.963
<i>Pretest</i>	49.62	21	16.576	3.617

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 POSTTEST & PRETEST	21	.775	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Posttest – Pretest</i>	30.524	11.161	2.435	25.444	35.604	12.533	20	.000

Lampiran J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan I

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
TK MUSLIMAT NU 63 Glundengan - Wulahan

Usia : 4-5 tahun
Smstr/minggu : II/ 8
Tema : Air, Udara, Api
Sub tema : Guna Air (mandi)
Hari/ tanggal : Rabu/ 27 Februari 2019
Kompetensi dasar : 1.1-1.2- 2.1 - 2.6 - 2.13 - 3.4-4.4-3.5 - 4.5 -3.10 -4.10

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur
- Anak mampu menceritakan kembali tata urutan mandi
- Anak mampu mengenal konsep bilangan
- Anak mampu Menghubungkan jumlah gambar peralatan mandi sesuai dengan lambang bilangan

Alat dan bahan

- *Bowling Number*
- Gambar anak mandi
- Pensil

Proses kegiatan

I. Pembukaan

- Salam dan menyapa anak
- Berdo'a sebelum belajar & absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu

II. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan dan tanya jawab tentang tata cara urutan mandi
- Menyanyikan lagu "guna air"
- Menirukan gerakan mandi
- Mengenalkan tentang konsep bilangan menggunakan permainan *Bowling Number*
- Menghubungkan gambar peralatan mandi sesuai dengan lambang bilangan

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Bermain bersama
- Masuk kelas dan berdo'a sesudah makan dan minum

IV. Penutup

- Bercakap-cakap tentang pengalaman yang baru di alami
- Review kegiatan satu hari dan pesan-pesan
- Berdo'a sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

V. Lembar Kerja

Terlampir

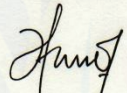
Mahasiswa



Nida Nur Hikmah
NIM. 150210205099

Menyetujui

Guru Kelas



Isfihanik, S.Pd

Kepala Sekolah



Sri Indavati, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan II**Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)****TK MUSLIMAT NU 63 Glundengan – Wuluhan**

Usia : 4-5 tahun
Smstr/minggu : II/ 8
Tema : Air, Udara, Api
Sub tema : Sumber - sumber air
Hari/ tanggal : Jum'at/ 01 Maret 2019
Kompetensi dasar : 1.1 – 1.2– 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.12 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur
- Anak mampu menirukan gerakan memutar kran
- Anak mampu mengenal konsep banyak sedikit
- Anak mampu membuat urutan 1-10 dengan benda

Alat dan bahan

- *Bowling Number*
- Pensil

Proses kegiatan**I. Pembukaan**

- Salam dan menyapa anak
- Berdo'a sebelum belajar & absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang sumber air

II. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan dan tanya jawab tentang sumber-sumber air
- Menirukan gerakan memutar kran
- Mengenalkan tentang konsep banyak sedikit menggunakan permainan *Bowling Number*
- Membuat urutan 1-10 menggunakan *Bowling Number*
- Mencari jejak menuju sungai

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Bermain bersama
- Masuk kelas dan berdo'a sesudah makan dan minum

IV. Penutup

IV. Penutup

- Bercakap-cakap tentang pengalaman yang baru di alami
- Review kegiatan satu hari dan pesan-pesan
- Berdo'a sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

V. Lembar Kerja

Terlampir

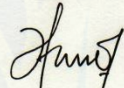
Mahasiswa



Nida Nur Hikmah
NIM. 150210205099

Menyetujui

Guru Kelas



Isfihanik, S.Pd

Kepala Sekolah



Sri Andavati, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan III**Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)****TK MUSLIMAT NU 63 Gludengan – Wuluhan**

Usia : 4-5 tahun
Smstr/minggu : II/ 9
Tema : Udara
Sub tema : Manfaat udara (balon)
Hari/ tanggal : Senin/ 04 Maret 2019
Kompetensi dasar : 1.1–1.2–2.1–2.2–2.6 – 3.4 – 4.4 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur
- Anak mampu membandingkan jumlah benda
- Anak mampu mengenal manfaat udara

Alat dan bahan

- *Bowling Number*
- Balon

Proses kegiatan**I. Pembukaan**

- Salam dan menyapa anak
- Berdo'a sebelum belajar & absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang udara
- Berdiskusi tentang manfaat udara

II. Kegiatan Inti

- Mengenalkan tentang perbandingan banyak/sedikit menggunakan permainan *Bowling Number*
- Menyanyikan lagu balonku
- Meniup balon
- Menghitung balon

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Bermain bersama
- Masuk kelas dan berdo'a sesudah makan dan minum

IV. Penutup

- Bercakap-cakap tentang pengalaman yang baru di alami
- Review kegiatan satu hari dan pesan-pesan
- Berdo'a sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

V. Lembar Kerja

Terlampir

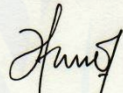
Mahasiswa



Nida Nur Hikmah
NIM. 150210205099

Menyetujui

Guru Kelas



Isfihanik, S.Pd

Kepala Sekolah



Sri Indavati, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan IV**Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)****TK MUSLIMAT NU 63 Glundengan – Wuluhan**

Usia : 4-5 tahun
Smstr/minggu : II / 9
Tema : Udara
Sub tema : Manfaat udara (layang-layang)
Hari/ tanggal : Rabu/ 06 Maret 2019
Kompetensi dasar : 1.1–1.2–2.1–2.2–2.6 – 3.4– 4.4– 3.5– 4.5– 3.10–4 .10

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur
- Anak mampu memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda.
- Anak mampu menirukan cara membuat layang-layang

Alat dan bahan

- *Bowling Number*
- Layang-layang
- Kertas
- Pensil

Proses kegiatan**I. Pembukaan**

- Salam dan menyapa anak
- Berdo'a sebelum belajar & absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang udara
- Berdiskusi tentang manfaat udara

II. Kegiatan Inti

- Mengenalkan tentang konsep bilangan menggunakan permainan *Bowling Number*
- Meniru lagu layang-layang
- Membuat layang-layang

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Bermain bersama
- Masuk kelas dan berdo'a sesudah makan dan minum

IV. Penutup

- Bercakap-cakap tentang pengalaman yang baru di alami
- Review kegiatan satu hari dan pesan-pesan
- Berdo'a sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

V. Lembar Kerja

Terlampir

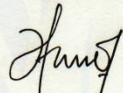
Mahasiswa



Nida Nur Hikmah
NIM. 150210205099

Menyetujui

Guru Kelas



Isfihanik, S.Pd

Kepala Sekolah

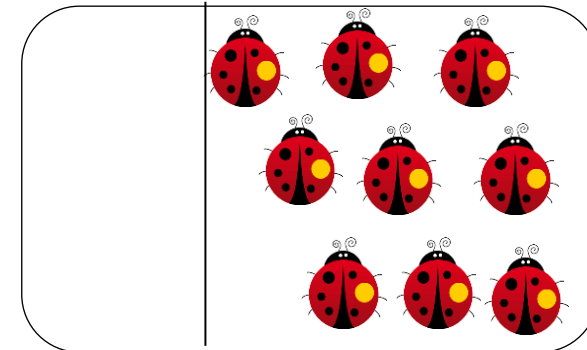
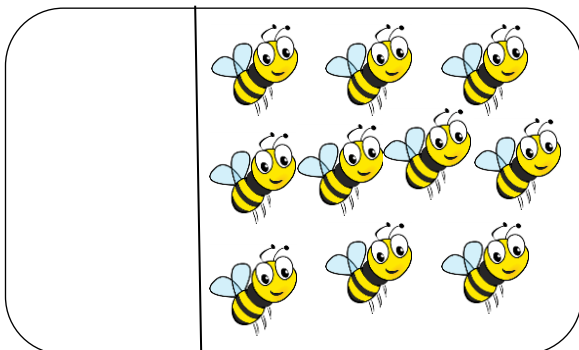
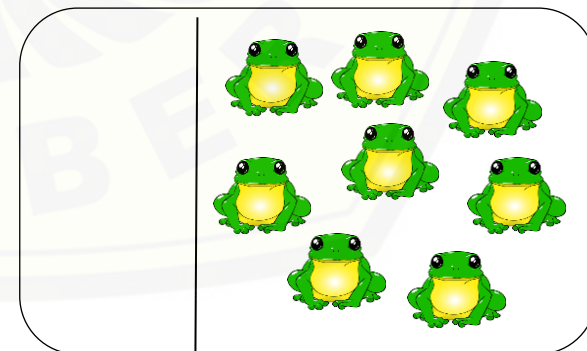
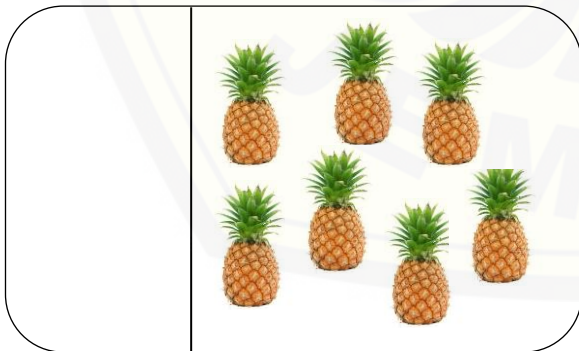
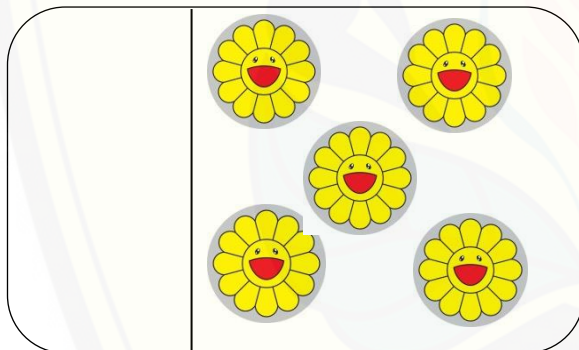
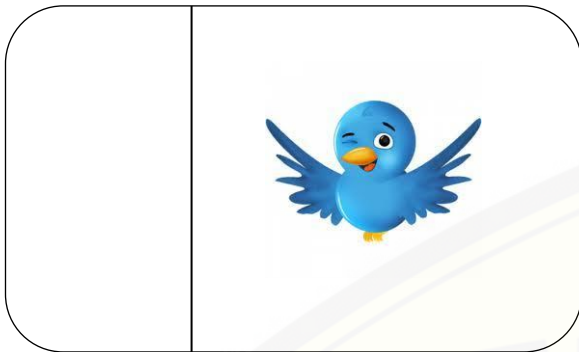


Sri Indavati, S.Pd

Lampiran K. LKA (lembar Kerja Siswa)

K.1 LKA (Lembar Kerja Anak) untuk *Pretest* dan *Posttest*

Amatilah gambar di bawah ini, lalu tempelkan angka dengan menyesuaikan jumlah gambar di sebelahnya secara urut!



Lampiran L. Dokumentasi Profil Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

Provinsi : Provinsi Jawa Timur

Kab/Kota : Jember

A. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK MUSLIMAT NU 63

NPSN / NSS : 20562389/00.2.05.24.31.023

Jenjang Pendidikan : TK

Status Sekolah : SWASTA

B. Lokasi Sekolah

Alamat : Jl. KAKAK TUA 04

RT/RW : 005/003

Nama Dusun : KRAJAN

Desa/Kelurahan : GLUNDENGAN

Kode pos : 68162

Kecamatan : WULUHAN

Kab.- kota : Jember

Provinsi : Prov. Jawa Timur

C. Data Pelengkap Sekolah

SK Pendirian Sekolah : 1337/104.32/1/1996

Tanggal SK Pendirian : 24 APRIL 1996

Status Kepemilikan : YAYASAN

SK Izin Operasional : 503/A.1/TK-P/ 0026 /35.09.325/2018

Tanggal SK Izin Operasional : 19 JANUARI 2018

Akreditasi : Masih dalam proses Akreditasi.

Lampiran M. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok A

No.	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1.	Afkarina Inneke Alya Kamalin	Jember	17 Oktober 2014	P
2.	Ahmad Yusuf Syaifudin	Jember	24 Januari 2014	L
3.	Amara Aisatul Humairoh	Jember	08 Oktober 2014	P
4.	Amira Kayko Nurjanah Utomo	Jember	26 April 2014	P
5.	Anggun Cahya Lestari	Jember	08 Oktober 2013	P
6.	Aqiel Kafarera Janua Ahmad	Jember	24 Januari 2014	L
7.	Arina Azka Salsabilla	Jember	19 Februari 2014	P
8.	Balqis Kodrun Nada Salsabila	Jember	19 Maret 2014	P
9.	Chika Auliana Syafitri	Jember	12 Februari 2014	P
10.	Hasbi Widad Muhammad	Jember	15 Februari 2015	L
11.	Julita Sari	Jember	14 Juli 2014	P
12.	M. Aldo Ramadhani Nahak	Jember	11 Agustus 2013	L
13.	M. Azka Rahmatillah	Jember	06 April 2014	L
14.	Moh. Ali Wafa	Jember	11 Februari 2013	L
15.	Mohammad Ilham Mubaroq	Jember	07 Januari 2014	L
16.	Mohammad Surya Adianto	Jember	28 September 2013	L
17.	Muhammad Farros Hafish	Jember	08 Juli 2013	L
18.	Muhammad Chisyam Al-fawas	Jember	23 April 2015	L
19.	Najwa Khaira Wilda	Jember	09 Agustus 2014	P
20.	Tazkiyatus Sabilatun Najah	Jember	30 Juli 2013	P
21.	Zulfa Afidatul Husna	Jember	24 Maret 2014	P

Lampiran N. Dokumentasi Daftar tenaga pendidik TK MUSLIMAT NU 63

No	Nama	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan
1.	Sri Indayati, S.Pd	P	Jember, 08/03/1969	S1 PAUD	Kepala TK
2.	Isfihanik, S.Pd	P	Jember, 03/03/1983	S1 PAUD	GURU
3.	Siti Maimunah, S.Pd	P	Jember, 29/07/1985	S1 PAUD	GURU
4.	Liya Lindayani	P	Jember, 07/08/1993	SMA	GURU



Lampiran O. Dokumentasi Nilai *Pretest* dan *Posttest***O.1 Nilai *pretest*****Tabel O.I Tabel nilai sebelum diberi perlakuan**

No.	Nama	Nilai <i>pretest</i>
1.	Afkarina Inneke Alya Kamalin	37,5
2.	Ahmad Yusuf Syaifudin	43,8
3.	Amara Aisatul Humairoh	50
4.	Amira Kayko Nurjanah Utomo	50
5.	Anggun Cahya Lestari	81,2
6.	Aqiel Kafarera Janua Ahmad	37,5
7.	Arina Azka Salsabilla	50
8.	Balqis Kodrun Nada Salsabila	56,2
9.	Chika Auliana Syafitri	37,5
10.	Hasbi Widad Muhammad	56,2
11.	Julita Sari	37,5
12.	M. Aldo Ramadhani Nahak	50
13.	M. Azka Rahmatillah	37,5
14.	Moh. Ali Wafa	43,7
15.	Mohammad Ilham Mubaroq	37,5
16.	Mohammad Surya Adianto	37,5
17.	Muhammad Farros Hafish	37,5
18.	Muhammad Chisyam Al-fawas	37,5
19.	Najwa Khaira Wilda	81,2
20.	Tazkiyatus Sabilatun Najah	93,7
21.	Zulfa Afidatul Husna	56,2

O.2 Nilai Post-Test**Tabel O.2 Tabel nilai sesudah diberi perlakuan**

No.	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Afkarina Inneke Alya Kamalin	75
2.	Ahmad Yusuf Syaifudin	75
3.	Amara Aisatul Humairoh	75
4.	Amira Kayko Nurjanah Utomo	87,5
5.	Anggun Cahya Lestari	93,75
6.	Aqiel Kafarera Janua Ahmad	81,25
7.	Arina Azka Salsabilla	81,25
8.	Balqis Kodrun Nada Salsabila	81,25
9.	Chika Auliana Syafitri	75
10.	Hasbi Widad Muhammad	81,25
11.	Julita Sari	75
12.	M. Aldo Ramadhani Nahak	75
13.	M. Azka Rahmatillah	81,25
14.	Moh. Ali Wafa	75
15.	Mohammad Ilham Mubaroq	81,25
16.	Mohammad Surya Adianto	75
17.	Muhammad Farros Hafish	81,25
18.	Muhammad Chisyam Al-fawas	56,25
19.	Najwa Khaira Wilda	93,75
20.	Tazkiyatus Sabilatun Najah	100
21.	Zulfa Afidatul Husna	87,5

Lampiran P. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian



Gambar P.1 Pengenalan media permainan *Bowling Number*



Gambar P.2 Pelaksanaan *pretest*



Gambar P. 3 Pelaksanaan perlakuan / *treatment*



Gambar P. 4 Pelaksanaan perlakuan / *treatment*



Gambar P. 5 Pelaksanaan *post-test*

Lampiran Q. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1526 /UN25.1.5/LT/2019 25 FEB 2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK MUSLIMAT NU 63
Wuluhan - Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Nida Nur Hikmah
NIM	: 150210205099
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melakukan penelitian di TK MUSLIMAT NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I




Prof. Dr. Suratno, M., Si.
NIP.196706251992031003

Lampiran R. Surat Keterangan Penelitian



**YAYASAN PONDOK PESANTREN ISLAM BINTANG SEMBILAN
TK MUSLIMAT NU 63
NPSN : 20562389**

Alamat Jl. Kakak Tua No. 04 Dusun Krajan RT.005 RW.003 Desa Glundengan
Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember 68162

SURAT KETERANGAN

No: 06/3.1831/TKMNU63/III/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Indayati, S.Pd

Jabatan : Kepala TK

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Nida Nur Hikmah

NIM : 150210205099

PRODI : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini–Unviersitas Jember

Telah melaksanakan penelitian di TK Muslimat NU 63 pada anak kelompok A dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Number Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Tk Muslimat NU 63 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di : Jember

Pada tanggal : 13 Maret 2019

Kepala TK Muslimat NU 63



Sri Indayati, S.Pd

Lampiran S. Biodata Peneliti**Biodata Peneliti**

Nama : Nida Nur Hikmah
 Tempat, tanggal lahir : Jember, 23 Oktober 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat asal : Dusun Krajan Rt/Rw 004/001 Desa Glundengan, Kec.
 Wuluhan, Kab. Jember
 Telepon : 085749939852
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Email : niedha1996@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Muslimat NU 63	Jember	2003
2.	MI Miftahul Hidayah	Jember	2009
3.	Mts Al-Ma'arif Wuluhan	Jember	2012
4.	SMA Nuris Jember	Jember	2015
5.	Universitas Jember	Jember	2019