

PENGARUH KEGIATAN  
BERMAIN BERBASIS KREATIF  
RAINBOW MUSIC BELLS  
TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI TK RUKUN HARAPAN  
JEMBER

---

**Submission date:** 08-Apr-2023 07:10PM (UTC+0800)  
by Turnitin ®

**Submission ID:** 2058968455

**File name:** 498-Article\_Text-1897-1-10-20220312.pdf (209.65K)

**Word count:** 3820

**Character count:** 23879

## PENGARUH KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KREATIF RAINBOW MUSIC BELLS TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK RUKUN HARAPAN JEMBER

Cristina Renci Mahardika<sup>1)</sup>, Ratnasari Dwi Ade Chandra<sup>2, a)</sup>

<sup>1), 2)</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember, Jalan Jawa No.10, Jember, Indonesia

<sup>a)</sup>Email: [ratnasaridwi082@gmail.com](mailto:ratnasaridwi082@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan tujuan mengetahui pengaruh kegiatan bermain kreatif rainbow music bells terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 sejumlah 15 anak. Analisis data dalam penelitian ini meliputi: 1) Analisis uji perorangan; 2) Analisis uji kelompok kecil; 3) Analisis uji kelompok besar; 4) Uji beda kemampuan anak usia dini sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells. Peneliti menggunakan rumus t sampel berpasangan (paired), dibantu dengan penggunaan software SPSS ver 18.00 for windows dalam menganalisa data Hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar -19,000 dan nilai signifikansinya (sig) sebesar 0,000. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal bilangan 1-7 sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain rainbow music bells. Kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-7 pada anak usia dini 4-5 tahun di TK Rukun Harapan Jember.

**Kata kunci :** Bermain, Rainbow Music Bells, Lambang Bilangan.

### Abstract

This research is an experimental study with the aim of knowing the effect of rainbow music bells creative play activities on the ability to recognize numbers in early childhood. The subjects in this study were 15 children in the A1 group. The data analysts in this study include: 1) Individual test analysis; 2) Small group test analysis; 3) Large group test analysis; 4) Test the different abilities of early childhood before and after participating in creative rainbow music bells-based play activities. The researcher uses the paired sample t formula, assisted by the use of SPSS software ver 18.00 for windows in analyzing the data. The results of the paired sample t test, the t test value (t count) is -19,000 and the significance value (sig) is 0.000. There is a significant difference in the ability to recognize numbers 1-7 before and after playing rainbow music bells. Rainbow music bells creative-based play activities have an influence in increasing the ability to recognize numbers 1-7 in early childhood 4-5 years in TK Rukun Harapan Jember.

**Keywords:** Playing, Rainbow Music Bells, Numbers Symbol

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling awal yang diterima anak, sebagai pondasi untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini ditegaskan dalam UU RI No 20 Tahun 2003, Bab 1, pasal 1 butir 14, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Anak usia dini berada dalam masa peka (Golden Age) yaitu masa sensitif terhadap segala bentuk rangsangan atau stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Periode ini sangat singkat, tidak datang untuk kedua kalinya dan tidak dapat diulang di masa mendatang. Setiap stimulasi yang diberikan dan diterima anak akan terekam dalam memori dan ikut mempengaruhi perkembangannya di masa

mendatang. Maka dari itulah diperlukan kesungguhan dan perhatian penuh agar stimulasi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak.

Pentingnya pemberian stimulasi sejak dini juga diperkuat pendapat Gordon dan Jeannete (Kusmayadi, 2008), yang menyebutkan bahwa 50% kemampuan belajar anak ditentukan dalam 4 tahun pertama dan 30% sebelum usianya mencapai 8 tahun. Jika stimulasi yang diberikan lingkungan sesuai dengan apa yang dibutuhkan anak pada tahapan perkembangannya, maka mereka akan tumbuh dan berkembang dengan optimal. Begitu pula sebaliknya, jika lingkungan tidak memberikan kontribusi positif maka anak usia dini juga tidak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal. Proses pembelajaran pada anak usia dini pada prinsipnya berbeda dengan proses pembelajaran pada orang dewasa atau jenjang pendidikan di atasnya.

Berikut ini prinsip pendidikan anak usia dini menurut Suyadi (2010), antara lain: 1. Mengutamakan kebutuhan anak; 2. Belajar melalui bermain atau seraya belajar; 3. Lingkungan yang kondusif dan menantang; 4. Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain; 5. Mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup; 6. Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; 7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Suyanto (2005) menambahkan bahwa esensi bermain merupakan faktor penting. tidak boleh hilang dan harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Esensi bermain diantaranya adalah: aktif, menyenangkan, motivasi internal, memiliki aturan, simbolis dan berarti. Kegiatan bermain tersebut memberikan kesempatan anak usia dini yang masih dalam tahap praoperasional untuk berinteraksi dengan objek secara langsung, melibatkan inderanya dan mendapatkan banyak informasi/ pengetahuan yang pada akhirnya

menjadi dasar bagi anak untuk dapat berpikir abstrak.

Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu bentuk lembaga Pendidikan anak usia dini memiliki tanggung jawab besar untuk memfasilitasi dan memastikan bahwa aktivitas bermain yang dilakukan anak sarat dengan nilai-nilai positif bagi perkembangan anak. Taman Kanak-Kanak bukan hanya tempat menampung anak untuk bermain, tetapi juga tempat untuk mengembangkan aktivitas bermain yang dapat menumbuhkan dan memperbesar daya otak anak (Ratnawati, 2003).

Fakta yang dihadapi adalah tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini mengenalkan bilangan dengan metode yang tepat dan menarik bahkan cenderung tidak sesuai dengan cara belajar anak usia pra sekolah yaitu bermain. Pada umumnya lembaga pendidikan anak usia dini mengenalkan bilangan dengan metode pembagian tugas dengan media majalah atau lembar kerja sehingga hasil yang diharapkan kurang maksimal. Hal tersebut juga ditemui peneliti Ketika melakukan kegiatan observasi di TK Rukun Harapan. Teknis mengerjakan lembar kerja tersebut adalah guru membagikan lembar kerja pada semua anak didik, dan pensil. Guru memberi instruksi, "Lingkari gambar yang memiliki angka 2", "Beri tanda silang pada gambar yang memiliki angka 5", dan seterusnya. Maka anak harus melingkari semua gambar yang memiliki lambang bilangan 2 dan berikutnya memberi tanda silang pada gambar yang memiliki lambang bilangan 5, Kegiatan tersebut belum tepat dengan tujuan pembelajaran mengenalkan bilangan.

Beberapa anak didik melihat lembar kerja milik temannya dan ikut melingkari sesuai yang dikerjakan temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum dapat memahami dengan baik bilangan itu sendiri. Beberapa anak juga terlihat bergurau dengan temannya, bahkan melamun, melihat ke arah luar jendela. Hal ini disebabkan lembar kerja yang diberikan

kurang menarik perhatian anak-anak. Dalam kesempatan lain, peneliti mendapati bahwa guru kelas hanya menggunakan media papan tulis/ white board untuk mengenalkan bilangan. Anak diminta maju satu persatu, kemudian menunjukkan bilangan yang guru sebutkan. Metode ini juga belum dapat mengembangkan secara optimal kemampuan anak dalam mengenal bilangan.

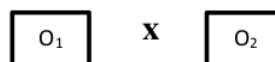
Metode ini terbatas dalam memberikan stimulasi indera visual dan kurang dapat menarik perhatian anak. Anak-anak yang menunggu giliran dipanggil juga bergurau sendiri dengan temannya sehingga kelas menjadi gaduh. Kondisi ini yang memotivasi peneliti sebagai calon tenaga pendidik usia dini untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal bilangan melalui kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells. Kegiatan bermain rainbow music bells merupakan kegiatan bermain alat musik sederhana. Terdiri dari seperangkat lonceng kecil dan papan nada. Selain karena suaranya yang nyaring, warna lonceng yang berwarna-warni diyakini dapat menarik perhatian anak. Rainbow music bells sengaja dipilih peneliti karena terbuat dari bahan-bahan yang aman untuk anak-anak, mudah dimainkan, dan tidak mudah rusak sekalipun jatuh.

Diharapkan melalui kegiatan bermain berbasis kreatif ini, anak usia dini lebih termotivasi untuk belajar mengenai bilangan dan pada akhirnya dapat mengenal bilangan itu sendiri dengan baik. Latar belakang itulah yang memotivasi penulis melakukan penelitian tentang pengaruh kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini 4-5 tahun di TK Rukun Harapan Jember. Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember .

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan

metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kegiatan bermain rainbow music bells terhadap kemampuan mengenal bilangan anak usia dini usia 4-5 tahun. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis one group design (preeksperimen) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Desain penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah perlakuan/eksperimen.



Gambar 1. Desain Eksperimen One Group Pre-Test dan Post-Test Design (Sugiyono, 2011)

O<sub>1</sub> adalah nilai hasil pemerolehan kemampuan mengenal bilangan 1-7 pada anak sebelum melakukan kegiatan bermain rainbow music bells, sedangkan O<sub>2</sub> adalah nilai hasil kemampuan mengenal bilangan pada anak sesudah melakukan kegiatan bermain rainbow music bells. Kegiatan bermain rainbow music bells dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells.

## Teknik Penentuan Daerah Penelitian

Peneliti langsung menunjuk TK Rukun Harapan sebagai daerah penelitian yang merupakan tempat peneliti mengajar, sehingga diharapkan penelitian dapat berjalan dengan lancar. Teknik Penentuan Sampel Subyek dalam penelitian berjumlah 15 anak didik kelompok A TK Rukun Harapan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dan 1 orang guru kelas. Pengambilan subyek penelitian melalui teknik purposive sampling yaitu pemilihan subyek berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2011). Dalam menggunakan teknik purposive sampling,

peneliti dapat memilih sumber data sesuai dengan variabel yang diteliti.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Data yang akan dikumpulkan melalui kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells terhadap kemampuan mengenal bilangan ini berupa data data kuantitatif. Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi merupakan lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal bilangan anak dengan mengacu pada pedoman observasi yang ditentukan. Sedangkan teknik dokumentasi menurut Sugiyono (2013) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, karya monumental dari seseorang.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik mengolah data hasil dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil. peneliti menggunakan analisis SPSS 18.00 for windows. Analisis data tersebut menggunakan beberapa tahap, antara lain uji normalitas data dan analisis efektifitas kegiatan bermain rainbow music bells.

### **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data adalah teknik pengujian data yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data memenuhi asumsi normal. Uji normalitas diukur dengan kriteria a. Jika nilai signifikansi atau probabilitas  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal b. Jika nilai signifikansi atau probabilitas  $0,05$  maka data tidak terdistribusi normal Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan alat analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan anak usia dini sebelum dan sesudah mendapat perlakuan kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells.

Apabila data berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah uji beda sampel berpasangan (-test paired). Apabila data tidak berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah uji beda wilcoxon Uji beda wilcoxon merupakan uji statistik non parametris yang digunakan untuk menguji perbedaan rata - rata variabel dalam satu kelompok. Uji beda wilcoxon dilakukan apabila data yang digunakan tidak memenuhi asumsi normalitas. Kriteria uji wilcoxon sebagai berikut 1. Jika nilai signifikansi  $0,05$  maka kegiatan bermain rainbow music bells memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 2. Jika nilai signifikansi  $2 0,05$  maka kegiatan bermain rainbow music bells tidak memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

### **Analisis Efektivitas Kegiatan Bermain Rainbow Music Bells**

Uji efektivitas kegiatan bermain rainbow music bells bertujuan untuk menguji apakah kegiatan rainbow music bells yang digunakan pada subyek penelitian efektif atau tidak. Data diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dengan kegiatan bermain rainbow music bells dan sesudah diberi perlakuan dengan kegiatan bermain rainbow music bells. Desain uji coba yang digunakan adalah tipe One Group Pre-Test dan Post-Test Untuk membuktikan pengaruh, dilakukan pengujian data terhadap hasil sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain rainbow music bells di TK Rukun Harapan Jember.

Uji efektivitas dilakukan dengan melihat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan kegiatan bermain rainbow music bells. Untuk membuktikan efektivitas kegiatan bermain rainbow music bells, dilakukan pengujian data terhadap hasil sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran di TK Rukun Harapan Jember. Uji efektivitas

dilakukan dengan melihat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan dengan menggunakan Uji Beda Sampel Berpasangan (test paired) dengan pertimbangan asumsi normalitas data. Uji beda Sampel berpasangan (-paired) digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok.

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang berpasangan (berhubungan). Sampel berpasangan yang dimaksud adalah sebuah sampel tetapi mengalami dua perlakuan yang berbeda. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal.

Kriteria Uji Beda Sampel Berpasangan (test paired) sebagai berikut:) Jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel dan nilai sig  $< 0,05$  maka kegiatan bermain rainbow music bells memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan ( $H_0$  ditolak) 2) Jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel dan nilai sig  $> 0,05$  maka kegiatan bermain rainbow music bells tidak memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan ( $H_0$  diterima).

Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Data dikumpulkan melalui 7 lembar observasi. Tujuan instrumen pada tahap uji coba perorangan ini adalah untuk mengetahui respon awal anak dan guru terhadap kegiatan bermain yang sedang diamati. Tujuan instrumen pada tahap uji coba kelompok kecil adalah untuk mendeskripsikan perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan. Uji Coba Kelompok Besar Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Panduan ini didesain untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1,2,3,4,5,6,7 melalui kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells untuk mengenalkan bilangan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran,

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan rainbow music bells diuji coba pada perorangan, yaitu 3 anak dan satu guru kelas, sekaligus sebagai observer. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu dengan tidak melakukan permainan rainbow music bells (sebelum) dan dengan melakukan permainan rainbow music bells (sesudah). Pada tahap awal (sebelum), pengenalan bilangan 1,2,3,4,5,6,7 menggunakan lembar kerja. Observer menyebutkan salah satu bilangan, kemudian anak diminta untuk melingkari gambar yang memiliki lambang bilangan yang sesuai dengan yang diucapkan observer. Pada tahap berikutnya observer mengenalkan bilangan 1,2,3,4,5,6,7 melalui kegiatan bermain rainbow music bells.

Berdasarkan hasil catatan observer dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan dalam hal mengenal bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 pada saat sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain rainbow music bells. Sebelum mengikuti kegiatan bermain, kemampuan anak dalam hal mengenal dan membedakan bilangan masih rendah. Kemampuan tersebut berkembang menjadi lebih tinggi setelah mendapatkan perlakuan, yaitu kegiatan bermain rainbow music bells.

Berdasarkan catatan observer, perbedaan tersebut disebabkan karena ketertarikan anak untuk ikut terlibat dalam permainan rainbow music bells sangat tinggi. Warna-warna lonceng dan suaranya yang dihasilkan sangat menarik perhatian anak. Sehingga konsentrasi dan kemampuan mereka dalam hal mengenal dan membedakan bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 juga berkembang dengan baik. Sedangkan kegiatan mengenalkan bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 sebelumnya dengan tanpa kegiatan bermain, hanya menghasilkan nilai rendah, dikarenakan anak kurang diberi kebebasan untuk bergerak, mengekspresikan dirinya. Hal ini disebabkan tugas dalam bentuk lembar kerja yang diberikan kurang menarik perhatian anak. Setelah mengamati

hasil observasi, maka guru yang dalam hal ini juga sebagai observer melakukan rencana perbaikan dan revisi sebelum melakukan uji coba kelompok kecil. Revisi dilakukan dengan cara lebih memberikan motivasi bagi anak-anak untuk dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik.

#### **Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil**

Kegiatan bermain rainbow music bells berikutnya diuji pada kelompok kecil, terdiri dari 8 anak TK Rukun Harapan, dan 1 guru kelas sekaligus sebagai observer. Uji coba ini bertujuan untuk menguji efektifitas rencana revisi yang dilakukan setelah menganalisis uji coba perorangan. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan memberikan lembar kerja pada anak, sedangkan pada tahap selanjutnya adalah mengajak anak untuk ikut aktif bermain rainbow music bells.

Berdasarkan hasil penilaian observer, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal dan membedakan bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 pada kelompok kecil sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain rainbow music bells mengalami perubahan. Kemampuan mengenal dan membedakan bilangan 1-7 mengalami kenaikan setelah anak-anak mengikuti kegiatan bermain rainbow music bells. Anak usia dini tertarik mengikuti permainan rainbow music bells, secara bergiliran mengayunkan lonceng yang dipegang sesuai urutan yang ada di papan nada atau sesuai gilirannya. Melodi lagu yang terdengar membuat anak-anak semakin tertarik untuk bermain. Uji coba kemudian dilanjutkan pada uji kelompok besar.

#### **Hasil Analisis Uji Kelompok Besar**

Kegiatan bermain rainbow music bells diuji coba pada kelompok besar yang terdiri dari 15 anak dan 1 guru sekaligus sebagai observer. Uji coba ini bertujuan untuk menguji efektifitas rencana revisi yang dilakukan setelah menganalisis uji

coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan memberikan lembar kerja pada 15 anak, sedangkan pada tahap selanjutnya adalah mengajak anak-anak tersebut untuk ikut aktif bermain rainbow music bells.

Berdasarkan catatan hasil observasi yang dilakukan observer, kegiatan bermain rainbow music bells ini menyenangkan untuk dilakukan anak-anak. Permainan ini memberikan anak-anak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam mengenal dan membedakan bilangan 1,2,3,4,5,6,7.

#### **Hasil Analisis Efektivitas Kegiatan Bermain Rainbow Music Bells**

Hasil uji coba yang diperoleh dari lembar observasi kemudian ditabulasi sebagai dasar untuk melakukan uji efektifitas kegiatan bermain rainbow music bells. Tabulasi data diperoleh dari hasil lembar observasi kelompok besar yaitu terdiri dari 15 anak. Dalam menganalisa efektifitas kegiatan bermain rainbow music bells, peneliti menggunakan rumus t sampel berpasangan (paired), dibantu dengan penggunaan software SPSS ver 18.00 for windows. Salah satu syarat untuk menggunakan rumus t-paired tersebut adalah data yang digunakan harus berdistribusi normal. Maka, sebelumnya peneliti melakukan uji normalitas data.

Uji normalitas yang dilakukan menggunakan software SPSS ver 18.00 for windows. Berdasarkan Hasil uji normalitas data sebelum melakukan kegiatan bermain rainbow music bells diperoleh data bahwa nilai signifikansi Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200 dan nilai signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0,266. Sedangkan hasil uji normalitas data sesudah mengikuti kegiatan bermain rainbow music bells diperoleh data bahwa nilai signifikansi Kolmogorov Smirnov sebesar 0,141 dan nilai signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0,107. Karena subyek penelitian berjumlah <50, maka nilai signifikansi Kolmogorov Smirnov diabaikan, dan yang digunakan

sebagai acuan adalah hasil signifikansi Shapiro Wilk yaitu sig 0,266 sebelum perlakuan dan sig 0,107 sesudah mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar -19,000 dan nilai signifikansinya (sig) sebesar 0,000. Karena pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua arah (two tailed), maka nilai negatif diabaikan sehingga nilai t test (t hitung) menjadi 19,000. Nilai t test hitung lebih besar dari kriteria t tabel yaitu 2,145. Sedangkan nilai signifikansi hasil uji t sampel berpasangan (sig) sebesar 0,00, lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 (sig < 0,05).

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen kegiatan bermain berbasis kreatif rainbow music bells terhadap kemampuan mengenal bilangan anak usia dini 4-5 tahun, dapat disimpulkan: 1. kemampuan anak dalam mengenal bilangan masih rendah. 2. Peneliti melakukan beberapa tahap penelitian, yaitu tahap uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan dibantu penggunaan software SPSS ver 18.00 for windows dalam menganalisa data. 3. Hasil uji efektivitas menyatakan bahwa kegiatan bermain rainbow music bells memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini 4-5 tahun. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan mengalami peningkatan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala anugrah dan kasih karunia yang diberikan. Sehingga penelitian ini dapat selesai. Tak lupa juga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada jurnal JECIE.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Awangga, S. (2007). *Desain Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Pyramid Publisher
- Endrasthi, Ratna. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A di TK KLMMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Handayani, T. (2012). *Peningkatan Kerjasama dalam Kelompok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Metode STAD Pada Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam di Lingkungan Setempat*
- Hartati, Sofia. (2007). *How to be a Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media Aletheia Jember Semester 1 Tahun Ajaran PGRI Jember.
- Hurlock, Elisabeth B. (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Irawati, D. W. (2014). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A1 di Taman Kanak-Kanak Kristen Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kusmayadi, I. *Membongkar Kecerdasan Anak*. Jakarta: Gudang Ilmu



- Kusumastuti, R. W. (2012). Meningkatkan Minat Berhitung Melalui Bermain Menggunakan Metode Hand Bell Pada Anak Kelompok B Nava Falah Baki Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012-2013. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, R. Puji. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan Anak Kelompok A2 TK Masyitho Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Misyati, Eli. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muntari, Yuyuk. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kecamatan Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Narbuko, C. A, Achmadi. (2003). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Patmonodewo, S. (2003). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Purnamasari, E. (2015). Pengaruh Kegiatan Gerak dan lagu Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Di RA Babussalam Prembulan Galur Kulon Progo Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,
- Purwanti, Titik. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kreativitas Anak. Pada Anak Kelompok B TK AI-Hikmah Kec. Kiaracondong Bandung Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramaini. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pesona PAUD Vol 1. NO 1.
- Rasyid, F. (2010). Cerdaskan Anakmu dengan Musik. Jogjakarta: Diva Press.
- Saputra, A. (2003). Anak-Anak Belajar dari Apa yang Mereka Alami dalam Kehidupan Ini. Batam: Interaksara.
- Sulistiyani, Yunita. (2013). Kegiatan Bermain Kreatif Melalui Finger Painting Sebagai Upaya Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Didik. Kelompok B Di TK Siswi Peni 16 Kerten Surakarta Tahun Ajaran 2012 2013. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Supartini. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Card Sort Penelitian Pada Anak Kelompok A TK Islam Baktli 11 Gagaksipat Tahun Ajaran 2012-2013. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, Slamet. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Hikayat Publishing

# PENGARUH KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KREATIF RAINBOW MUSIC BELLS TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK RUKUN HARAPAN JEMBER

## ORIGINALITY REPORT

<b>11</b> %	<b>11</b> %	<b>10</b> %	<b>3</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Andi Aslindah, Normita Sari. "Kolaborasi Orang Tua dan Guru PAUD dalam Melaksanakan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19", JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 2021 Publication	<b>3</b> %
<b>2</b>	<a href="http://must-august.blogspot.com">must-august.blogspot.com</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>3</b>	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<a href="http://scholar.ummetro.ac.id">scholar.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<b>1</b> %
<b>6</b>	<a href="http://scholar.google.com">scholar.google.com</a> Internet Source	<b>1</b> %

7

Ayunda Sayyidatul Ifadah. "PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TONGKAT DALAM KEGIATAN BERCERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI", JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood), 2018

Publication

1 %

8

[repo.mahadewa.ac.id](http://repo.mahadewa.ac.id)

Internet Source

1 %

9

[journalfai.unisla.ac.id](http://journalfai.unisla.ac.id)

Internet Source

1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 25 words

Exclude bibliography  On

# PENGARUH KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KREATIF RAINBOW MUSIC BELLS TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK RUKUN HARAPAN JEMBER

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---