



---

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI**

**Ratna**

Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

**Herlina**

Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

**Muhammad Yusri Bachtiar**

Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

**Wahira**

Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

Alamat: Jalan Bonto Langkasa, Banta-Bantaeng, Rappocini, Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Korespondensi penulis: [herlina@unm.ac.id](mailto:herlina@unm.ac.id)

**Abstract** *This study aims to describe the ability to recognize numbers in early childhood and analyze the effect of the use of plasticine media on the improvement of these abilities. Early childhood is at a stage of cognitive development that requires concrete and interactive experiences in learning, so plasticine media is chosen as a tool to introduce numbers through play activities. The research method used is quantitative with a quasi-experimental design. Data were collected through observation and tests of the ability to recognize numbers before and after treatment. The results of the study show that the initial ability to recognize numbers in early childhood is at the basic level, namely being able to recognize the numbers 1-5. After the use of plasticine media, there was a significant improvement in the ability to recognize numbers, including understanding shapes, sequences, and number concepts. Children are more motivated and actively involved in learning. The conclusion is that plasticine media is effective in improving children's ability to recognize numbers and provide a concrete, fun learning experience according to the characteristics of early childhood development.*

**Keywords:** *Plasticine Media, Knowing Numbers, Early Childhood*

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini serta menganalisis pengaruh penggunaan media plastisin terhadap peningkatan kemampuan tersebut. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif yang memerlukan pengalaman konkret dan interaktif dalam pembelajaran, sehingga media plastisin dipilih sebagai alat bantu untuk mengenalkan angka melalui aktivitas bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Data dikumpulkan melalui observasi dan tes kemampuan mengenali angka sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal mengenali angka pada anak usia dini berada pada tingkat dasar, yaitu mampu mengenali angka 1-5. Setelah penggunaan media plastisin, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenali angka, termasuk pemahaman bentuk, urutan, dan konsep angka. Anak-anak lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Kesimpulan bahwa media plastisin efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenali angka pada anak serta memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

**Kata kunci:** Media Plastisin, Mengenali Angka, Anak Usia Dini

### **LATAR BELAKANG**

Setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia seutuhnya melalui proses pendidikan. Setiap manusia yang dilahirkan di dunia dikaruniai oleh Allah SWT bermacam-macam potensi sejak lahir. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu.

Upaya pengembangan berbagai potensi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Hartati (2005) pengertian Anak Usia Dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Taman kanak – kanak sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 3 yang menyatakan “Pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak Negeri Bandar Madani dan bentuk lain yang sederajat”. Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak. Maka, pendidikan perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tenang dan menyenangkan bagi anak.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Upaya pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek – objek yang dekat dengannya. Sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya.

Anak usia dini mengisi sebagian hidupnya dengan bermain. Bagi mereka bermain adalah dunianya. Konsep bermain bagi anak usia dini, merupakan cara mereka melatih setiap kemampuan yang ada dalam dirinya. Prinsip bermain akan lebih bermakna ketika pendidik di lingkungan Taman Kanak – kanak memberikan metode pembelajaran bermain yang tepat sesuai dengan karakteristik setiap anak didiknya. Setiap aktivitas bermain, memiliki fungsi dan tujuannya masing – masing. Salah satu aktivitas bermain anak di Taman Kanak-kanak yaitu bermain plastisin. Plastisin merupakan media yang digunakan dalam bermain. Media ini sifatnya muda dibentuk. Aktivitas bermain menggunakan media plastisin, selain dapat melatih kemampuan motorik halus anak juga dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal berbagai bentuk benda. Kemampuan anak dalam membuat berbagai bentuk benda menggunakan media plastisin dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk angka.

Media plastisin melibatkan anak secara aktif dalam melatih kemampuannya membuat bentuk angka. Selain teksturnya yang lembut dan mudah dibentuk, plastisin memiliki warna – warni yang menarik perhatian anak menggunakan media ini dalam bermain. Menurut Bruner (Suyanto 2005;102) menyatakan bahwa “anak belajar dari kongkrit ke abstrak melalui tiga tahapan, salah satunya adalah *symbolic*”. Pada tahap simbolik (4-5 tahun) anak mulai mampu menghubungkan ketertarikan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan kejadian. Ia mulai mengembangkan arti dan makna dari suatu kejadian.

Sebagaimana diketahui dalam kurikulum taman Kanak-Kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Kurikulum untuk anak usia di Taman kanak-Kanak harus benar-benar memenuhi anak dan sesuai dengan tahap perkembangan serta dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh. Adapun salah satu perkembangan yang menjadi sorot utama dalam mengembangkan potensi anak, terletak pada kemampuan kognitif. Berdasarkan tujuan

tersebut kemampuan kognitif harus di kembangkan, karena apapun suatu pekerjaan memerlukan pemikiran dengan berkembangnya kognitif, anak dapat berpikir logis, cepat tanggap dan meningkatkan imajinasi anak serta apapun pekerjaan yang akan dikerjakan oleh anak memerlukan pemikiran. Pengembangan pembelajaran yang pakem dapat dilakukan melalui permainan. Karena permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia mampu melakukannya.

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, yang merupakan proses tingkah laku seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut pandangan behaviorisme, bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpungnya informasi yang makin bertambah. Perkembangan kognitif pada masa pra sekolah dikemukakan oleh Yusuf (2011), anak mampu berpikir dengan menggunakan simbol, berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Anak sudah mulai mengerti dasar pengelompokan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Menurut Brunner (Susanto 2011), ada tiga tingkat perkembangan kognitif yaitu: (1) Tingkat *enactiva*. Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya. (2) *Iconic* Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjak kakinya di Taman Kanak – kanak. Di sini anak belajar lewat gambarmental dan banyangan ingatannya. (3) Penggunaan lambang (*symbolic*). Pada saat ini anak telah duduk di sekolah dasar kelas akhir atau SMP di mana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak.

Kemampuan dalam mengenal angka merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif yang memerlukan perhatian khusus. Mengenalkan angka merupakan dasar dari pengenalan matematika awal, yang digunakan anak sebagai bekal memasuki pendidikan dasar. Cara- cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak – kanak dalam mengenal angka antara lain dengan menggunakan sacara pendukung yang berupa alat permainan atau media yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi maka selain itu dapat juga dengan menggunakan metode yang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, mengetahui gambaran penggunaan media plastisin pada anak usia dini, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

## **KAJIAN TEORITIS**

### *Kemampuan Mengenal Angka*

Kemampuan mengenal angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif Patty (1982) mengemukakan bahwa, kognitif merupakan kesanggupan untuk menyesuaikan diri dengan situasi-situasi baru dan kesanggupan untuk belajar secara abstrak dari pengalaman dan sanggup untuk berpikir secara deduktif dan induktif. Perkembangan kognitif yang terjadi pada setiap peserta didik di Taman Kanak-Kanak diarahkan pada kesanggupan anak untuk memahami dan mampu menyesuaikan diri dengan situasi-situasi yang baru dan belajar untuk mengerti tentang hubungan-hubungan yang terjadi pada perolehan pengalaman baru dan pengalaman yang sudah ada.

Selanjutnya Kartono (1996) mengemukakan kemampuan mengenal angka adalah kesanggupan anak dalam mengenal bentuk angka dalam jumlah dari suatu bilangan atau kumpulan dari suatu benda. Mengenal angka dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak memberikan sumbangan terhadap peningkatan kemampuan daya pikir anak. Kemampuan setiap jumlah benda pada suatu kumpulan melatih ketelitian anak dalam mengenal rancangan dari jumlah benda. Sudaryanti (2006) kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah melalui kegiatan menghitung. Berhitung permulaan dibagi anak usia dini bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Mengenal angka pada anak usia dini khususnya di lingkungan Taman Kanak-kanak melalui berbagai aktivitas kegiatan berhitung. Depdiknas (2007) mengenal angka melalui berbagai aktivitas kegiatan berhitung dapat dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung yaitu:

a. Penguasa Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan

b. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya

c. Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep

Kemampuan berhitung merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang kongkrit ke arah yang abstrak. Tahapan tersebut meliputi: a) Kongkrit, dapat distimulasi dengan memberikan anak material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak. B) Visual, perlihatkan anak pada gambar – gambar yang mewakili konsep. C) Simbol, pengenalan simbol – simbol yang mewakili konsep.

### *Media Plastisin*

Media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara” atau “pengantar”. Azhar (2005) Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya Rostina, (2014) mengemukakan pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam strategis penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar yang baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan suatu pesan, agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar diri anak.

Plastisin adalah lilin yang digunakan anak untuk bermain yang dapat digunakan berulang – ulang karena tidak dikeraskan. Selanjutnya Sujiono (2008:57) menjelaskan bahwa: “Plastisin adalah sejenis alat permainan yang berbentuk adonan, bersifat lentur dan mudah dibentuk”. Pendapat tersebut memberikan pengertian bahwa plastisin merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan bermain. Sudono (2001), mengemukakan bermain plastisin adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan

menggunakan alat berupa plastisin yang memberikan kesenangan maupun meningkatkan imajinasi anak sehingga hal ini dapat membuat anak lebih aktif secara kognitif maupun sosial dalam melakukan kegiatan yang menyenangkan baginya.

Munandar (2004: 9) menjelaskan bahwa: “Macam-macam kegiatan bermain plastisin adalah: 1). Materi angka, 2). Materi Huruf, 3). Materi bentuk bangun”. Selanjutnya macam – macam kegiatan bermain plastisin tersebut, diuraikan sebagai berikut.

a. Materi Angka

Pada kegiatan ini, guru mengajak anak-anak untuk membuat berbagai bentuk angka mulai 1 sampai 20 dengan menggunakan plastisin.

b. Materi Huruf

Pada kegiatan ini, anak diajarkan membuat berbagai macam huruf dengan mempergunakan plastisin sehingga pemahamannya anak tentang huruf-huruf bertambah.

c. Materi Bentuk Bangun

Pada kegiatan ini, anak diajar membentuk plastisin sesuai bentuk-bentuk bangun yang ada dilingkungan mereka.

Berdasarkan pendapat sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan media plastisin terdapat empat macam kegiatan bermain yang dapat dilakukan yaitu: kegiatan bermain plastisin dengan materi warna agar anak dapat mengenal warna dari jenis- jenis warna yang terdapat pada plastisin. Bermain plastisin dengan materi angka agar anak dapat mengenal angka dari plastisin yang dibuat dalam bentuk angka – angka. Bermain plastisin dengan materi huruf agar anak dapat mengenal huruf – huruf dari plastisin yang dibuat membentuk huruf – huruf. Dan bermain plastisin dengan materi bentuk bangun agar anak dapat mengenal berbagai macam bentuk bangun yang dibuat dengan bahan plastisin.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengacu pada pendekatan kuantitatif yang didasari pada filsafat *positivisme* yang menekankan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tindakan akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki.

Menurut Sugiyono (2011:7), penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variable tertentu terhadap variable yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Yang berarti berusaha untuk mengontrol semua variable yang mempengaruhi variable terikat maka dapat dikatakan bahwa variable bebas menyebabkan atau mempengaruhi variable terikat. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di maksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental designs. Menurut Sugiyono (2011:109) dikatakan pre-experimental designs, dimana penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat”. Penelitian ini menggunakan one grup pretest-posttest, maka tidak ada variabel kontrol

sehingga tidak ada kelas kontrol. One grup pretest-posttest yaitu suatu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya melalui pretest kemampuan mengenal angka, kemudian diberi stimulus menggunakan media plastisin, dan diukur kembali variabel dependennya dengan posttest tanpa ada kelompok pembandingan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2006: 134) instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data terdiri atas; analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Gambaran Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini***

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh memberikan gambaran tentang kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A usia 4–5 tahun. Adapun hasil penelitian yang diperoleh akan diuraikan sebagai berikut.

#### ***a. Gambaran Kemampuan Mengenal Angka Sebelum Penggunaan Media Plastisin***

Perolehan data awal terhadap kemampuan mengenal angka, maka terlebih dahulu dilakukan *Pretest*. *Pretest* dilakukan kepada 15 anak menggunakan tehnik tanya jawab. Penelitian menggunakan tehnik tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan sesuai instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini.

Tehnik tanya jawab yang dilakukan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. *Pretest* yang dilakukan pada hari pertama, yaitu penelitian menggambarkan beberapa bentuk benda dan angka 1–10 pada papan tulis dan mengarahkan masing – masing anak menjawab pertanyaan yaitu menyebutkan dan menunjukkan banyak benda 1–10 dan menyebutkan serta menunjukkan lambang bilangan 1 – 10. Selanjutnya *Pretest* yang dilakukan pada hari kedua tehnik dan metode pembelajaran yang dilakukan sama pada hari pertama. Adapun hasil *Pretest* yang diperoleh selama dua kali tatap muka dapat dilihat berikut ini.

***Tabel 1. Kemampuan Mengenal Angka Sebelum Penggunaan Media Plastisin***  
**Pretest kemampuan**

Nilai Interval	Mengenal Angka		Kategori
	Frekuensi	%	
22 – 25	-	-	Berkembang sangat baik
18 – 21	4	26,6%	Berkembang sesuai harapan
14 – 17	8	53,4%	Mulai berkembang
9 – 13	3	20,0%	Belum berkembang
Total	15	100%	

Data tabel 1 memberikan gambaran bahwa kemampuan mengenal angka pada anak sebelum menggunakan media plastisin, sebagian besar mulai berkembang hingga 53,4% dan hal ini dialami 8 orang anak dengan rentang nilai 14 – 17, sedangkan berkembang

sesuai harapan 26,6% dengan rentang nilai 18 – 21 dan sebelum berkembang 20,0% dengan rentang nilai 9 -13.

Kemampuan anak dalam mengenal angka hasil *Pretest* menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam membilang banyak benda 1–10 menyebut dan menunjukkan banyak benda 1–10 dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilang dan lambang bilang 1 – 10 pada umumnya dilakukan anak dengan bimbingan guru.

*b. Gambaran Kemampuan Mengenal Angka Sesudah Penggunaan Media Plastisin*

Penggunaan media plastisin dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Proses pembelajaran dalam penggunaan Media Plastisin difokuskan pada kegiatan inti pembelajaran dengan durasi waktu kurang lebih 30 menit. Kegiatan pembelajaran menggunakan tema alam semesta.

Data hasil *Pretest* yang diperoleh melalui tehnik pemberian tugas menggunakan hasil karya bentuk–bentuk angka dari media plastisin anak telah dibuat dalam setiap kelompok. Anak–anak mengerjakan tugas yang diberikan berdasarkan instrumen yang sama pada *Pretest*. *Posttest* dilakukan sebanyak 2 kali tatap muka. Tatap muka pertama dilakuakn pada hari senin, tanggal 20 Mei 2024. Setelah anak–anak membuat dan menghitung angka 1–10 menggunakan plastisin dan mengelompokan bentuk angka berdasarkan ukuran besar dan kecil. Selanjutnya anak–anak ditugaskan menyebut dan menunjukkan banyak benda 1–10 menggunakan plastisin, kemudian menyebut dan menunjukkan lambang bilang 1–10 menggunakan plastisin.

*Posttest* kedua dilakukan pada hari selasa, tanggal 27 Mei 2024. Setelah anak- anak melakukan kegiatan pembelajaran membedakan bulat sabit dan bulan purnama, dilanjutkan dengan membuat bentuk bulan sabit dan bulan purnama dari plastisin dan mencocokkan benda dengan angka 1–10. Selanjutnya anak – anak ditugaskan menunjukkan sambil menyebut konsep bilang 1–10 menggunakan bentuk bulan sabit dan bulan purnama yang terbuat dari plastisin. Data hasil *Posttest* yang diperoleh selama dua kali tatap muka dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Kemampuan Mengenal Angka Sesudah Penggunaan Media Plastisin**

Postest Kemampuan			
Nilai Interval	Mengenal Angka		Kategori
	Frekuensi	%	
22 – 25	3	20,0%	Berkembang sangat baik
18 – 21	10	66,7%	Berkembang sesuai harapan
14 – 17	2	13,3%	Mulai berkembang
9 – 13	-	-	Belum berkembang
Total	15	100%	

Gambaran kemampuan mengenal angka berdasarkan hasil data *Postest* yang diperoleh sesuda menggunakan media plastisin, menunjukkan peningkatan pada frekuensi kemampuan anak mengenal angka pada kategori berkembang sangat baik 20,0% dengan rentang nilai 22–25, dalam hal ini anak sudah mampu membilang, mengenal konsep dan lambang biilang dari angka 10. Adapun kemampuan mengenal

angka pada kategori berkembang sesuai harapan dialami sekitar 66,7% dan hal ini dialami 10 orang anak dengan rentang nilai 18-21. Umumnya mereka sudah mampu membilang dan mengenal konsep serta lambang bilangan 1 -10 dengan bimbingan guru. Sedangkan pada kategori mulai berkembang 13,3% dengan rentang nilai 14–17 mampu membilang dan mengenal konsep serta lambang bilang kurang dari 10.

Berdasarkan hasil data yang ditunjukkan pada frekuensi sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin, selanjutnya kemampuan mengenal angka pada anak di TK Negeri Bandar Madani Parepare akan digambarkan berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif berikut ini.

**Tabel 3. Data Statistik Kemampuan Mengenal Angka Sebelum dan  
Sesudah Penggunaan Media Plastisin**

	N	Min	Max	Sum	Mean		Devation
	Statistik	Statistik	Statistik	Statistik	Statistik	Std. Error	Statistik
Sebelum	15	10	21	235	15,67	766	2,968
Sesudah	15	14	24	290	19,33	701	2,717
Valid N	15						

Berdasarkan data *Descriptif statistic* menunjukkan bahwa setelah menggunakan media plastisin, nilai rata – rata skor (*Mean*) kemampuan mengenal angka anak kelompok B mengalami peningkatan dari hasil *Prestest* 15, 67 berubah pada hasil *Posttest* 19, 33 dengan skor nilai terendah hasil *Pretest* yaitu 10 dan nilai tertinggi 21, berubah pada nilai *Posttest* pada skor nilai terendah 14 dan tertinggi 24.

Perubahan hasil nilai toal dari 15 anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu pada adalah 235 dan *Posttest* 290, dengan 6 item observasi yang diamati selama proses kegiatan bermain menggunakan media plastisin. Peningkatan yang dialami oleh beberapa anak, selama proses penelitian berlangsung menunjukkan kemampuan anak dalam menyebut dan menunjukkan konsep serta lambang bilangan dapat dilakukan anak lebih dari angka 10.

Berdasarkan uraian data hasil *Prestest* dan *Posttest* diatas, memberikan gambaran bahwa kemampuan mengenal angka pada anak di TK Negeri bandar Madani Parepare, sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin mengalami perubahan berdasarkan frekuensi pada masing – masing kategori. Anak – anak menggunakan media plastisin dalam kegiatan bermain memberikan ganjaran positif terhadap kemampuan anak mengenal bentuk angka, jumlah dan konsep benda

### **Gambaran Penggunaan Media Plastisin di TK Negeri Bandar Madani**

Penggunaan media plastisin dilakukan pada tatap muka pertama dan kedua memberikan gambrana selama proses kegiatan inti dengan tema alam semesta dengan sub tema pertemuan pertama bumi dan sub tema pertemuan kedua benda- benda langit. Langkah-langkah penggunaan media plastisin pada tatap muka pertama dan kedua pada dasarnya sama, namun materi pembelajaran disesuaikan tema pembelajaran yang berlangsung selama penelitian berlangsung dengan proses pembelajaran saintifik.

Gambaran penggunaan media plastisin diawali dengan menjelaskan ragam main pada kegiatan inti dan aturan selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. sebelum guru

(peneliti) membagikan plastisin kepada masing-masing anak, guru mengenalkan warna, bentuk dan sifat plastisin yang akan digunakan dan mengkoordinasikan anak duduk membentuk kelompok, dan membagikan plastisin pada masing-masing kelompok sambil mengarahkan anak-anak menghitung jumlah plastisin yang dibagikan pada masing-masing kelompok, setelah anak mengambil plastisin sesuai warna yang di sukai secara bergiliran, guru mengarahkan anak-anak untuk melihat contoh benda yang telah dibentuk dari plastisin sambil mempraktekkan cara membentuk plastisin yang akan dilakukan oleh masing-masing anak. Setelah anak membentuk plastisin sesuai contoh yang diberikan, setiap anak di minta menyebutkan nama benda sesuai jumlah yang telah di bentuk pada setiap kelompok.

Selama proses penggunaan media plastisin anak-anak terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka termotivasi dalam membuat bentuk angka 1-10 pada pertemuan pertama dan membuat bentuk bulan sabit dan bulan purnama pada pertemuan kedua. Kemampuan anak dalam membentuk tidak hanya berdampak pada kemampuan mereka mengenal angka, namun di dukung oleh perkembangan motorik halusny. Keterampilan anak dalam membuat bentuk sesuai dengan contoh yang diberikan tentunya memberikan dampak yang positif terhadap minat anak untuk mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki oleh masing-masing anak.

Penggunaan media plastisin pada tatap muka pertama anak – anak masih kurang mampu membentuk plastisin sesuai contoh yang diberikan hal ini disebabkan, pada saat guru mempraktikan cara membentuk plastisin, anak – anak tidak dapat memperhatikan secara detail dan sesama karena jarak pandang terhalang oleh kelompok yang duduk paling depan. Sehingga pada tatap muka selanjutnya, guru mempraktikan cara membentuk plastisin sebelum anak -anak diarahkan duduk secara berkelompok

Proses kegiatan pembelajaran pada tatap muka kedua guru membagikan plastisin sesuai jumlah anak dan mengarahkan masing – masing anak mengambil plastisin sesuai warna yang disukai secara bergiliran. Sebelum anak mulai membentuk, guru meperlihatkan bulan sabit dan bulan purnama yang sudah dibentuk dari plastisin, sambil menyebutkan jumlah yang sesuai. Kemudian guru memperlihatkan contoh membentuk bulan sabit dan bulan purnama dari plastisin dan memotivasi anak duduk membentuk kelompok dan setiap kelompok membuat bentuk bulan sabit dan bulan purnama menggunakan plastisin. Selama proses penggunaan media plastisin anak terlihat antusias membentuk bulan sabit dan bulan purnama dengan plastisin sesuai tugas yang diberikan. Setelah proses kegiatan membentuk plastisin setiap anak dalam kelompoknya menyebut masing -masing jumlah dari bentuk bulan sabit dan bulan purnama yang telah dibentuk dan menutup kegiatan dan melakukan tes berdasarkan instrumen yang digunakan pada penelitian ini, menggunakan hasil karya anak pada masing – masing kelompok.

Berdasarkan uraian dari hasil observasi yang telah diperoleh dari observasi memberikan gambaran penggunaan media plastisin selama proses kegiatan berlangsung. Penggunaan media plastisin selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan keterlaksanaan proses penggunaan media plastisin pada materi kegiatan membentuk angka 1 – 10 dari plastisin berada pada kategori cukup dengan presentase yaitu 66,7%. Sedangkan pertemuan kedua melalui materi kegiatan membentuk bulan sabit dan bulan purnama dari plastisin meningkat pada kategori baik pada nilai presentase 87,5%.

***Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini***

Penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan data kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin. Selanjutnya dilakukan uji beda untuk menjawab hipotesis awal dari penelitian ini. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, data kemampuan mengenal angka *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametris metode uji- t satu pihak yaitu pihak kanan, menggunakan program SPSS *versi* 24, dengan metode *paired sampel t-test* pada taraf signifikansi 95 atau  $\alpha$  0,05. Uji coba *paired sampel t-test* digunakan karena data tersebut merupakan data dari sampel yang berpasangan dimana sampel berpasangan dengan objek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda.

Pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak berdasarkan hasil analisis uji hipotesis berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Uji-T Kemampuan Mengenal Angka Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Plastisin**

Paired Differences					T	df	Sig-2 tailed)		
		Std. deviation	Std. Error mean	95% Confidence Interval of the Differnce					
Mean				Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum	-	1,291	,333	-4,382	-2,952	-	14	,000
	Sesudah								

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin menunjukkan taraf signifikan dengan nilai t hitung -11,000 dengan P sing 0,000.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Oleh karena nilai P sing 0,000 <  $\alpha$  0,005 maka tolak  $H_0$  dalam hal ini terimah  $H_1$ , dengan demikian dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin dilaksanakan pada anak usia Dini.

**Pembahasan**

**Gambaran Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini**

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti memberikan gambaran pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok B yang mewakili populasi yang ada di TK. Data hasil *Pretest* yang diperoleh setelah melakukan metode pembelajaran konvensional memberikan gambaran bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 pada umumnya masih rendah. Sedangkan nilai hasil *Posttest* setelah penggunaan media plastisin memberikan gambaran pada

kemampuan mengenali angka mengalami perubahan yang signifikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran penggunaan media plastisin memberikan gambaran, bahwa ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat antusias dan minat anak-anak dalam mengenali angka semakin meningkat. Umumnya, anak-anak terlihat senang membilang banyak benda 1 – 10 menggunakan hasil karya yang terbuat dari plastisin. Anak-anak menyebutkan dan mampu menyebutkan bilangan benda dari angka 1 sampai 10 secara berurutan. Kemampuan anak dalam mengenali bilangan benda berdampak pada pengenalan lambang bilang 1 – 10. Mereka mampu menunjukkan simbol dari angka 1 – 10 yang telah dibentuk menggunakan plastisin. Kemampuan ini teramati secara jelas pada saat anak-anak menyelesaikan tugas yang diberikan yaitu, menyebut dan menunjukkan lambang bilang sesuai perintah yang diterima. Hasil karya dalam kegiatan membuat bentuk angka 1-10, memberikan kemudahan anak dalam menyelesaikan tugas dalam kelompoknya masing-masing. Kendati pada pertemuan pertama masih ditemukan beberapa kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran yaitu jarak pandang sebagai anak terhalang oleh anak pada kelompok yang duduk paling depan. Sehingga pada saat guru mempraktikkan cara membentuk angka 1- 10 masih kurang jelas bagi anak.

Penggunaan media plastisin pada pertemuan kedua, sebelum anak dibagi ke dalam kelompoknya masing-masing, terlebih dahulu guru mempraktikkan cara membentuk bulan sabit dan bulan purnama. Anak-anak duduk di atas karpet membentuk setengah lingkaran, sehingga keterlaksanaan penggunaan media plastisin mengalami perubahan. Pada umumnya kemampuan anak dalam mengenali angka pada hasil *Posttest* kedua melalui indikator mengenali konsep bilang. Tugas yang diberikan pada kegiatan ini, yaitu setiap anak membentuk masing-masing 5 bulan sabit dan bulan purnama sehingga secara keseluruhan terbentuk 10 konsep bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pada kemampuan anak dalam mengenali angka senada dengan Depdiknas (2007) yang menyatakan bahwa mengenali angka melalui berbagai aktivitas kegiatan berhitung dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung yaitu penguasaan konsep dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. Kemampuan mengenali angka pada anak usia 4-5 berada pada masa transisi, yaitu proses berfikir anak mengalami peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak. Dalam hal ini anak-anak mengenali bentuk angka 1 – 10 sebagai benda kongkrit dari hasil karya membentuk plastisin kemudian anak pun mulai mengenali bentuk lambangnya. Kemampuan anak dalam menyebutkan bilang angka 1-10 adalah visualisasi dari konsep yang telah diterima setelah menggunakan media plastisin.

### ***Gambaran Penggunaan Media Plastisin***

Penggunaan media plastisin pada penelitian ini, dilakukan dengan 2 kali tatap muka dengan tema dan langkah – langkah yang sama. Setiap tatap muka kegiatan pembelajaran menggunakan media plastisin dengan materi yang berbeda. Pada tatap muka pertama anak-anak membentuk angka 1 – 10 menggunakan plastisin. Pada tatap muka kedua, anak-anak membuat 2 bentuk bulan dari plastisin, sejumlah 10. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan membentuk plastisin ini tentunya dipengaruhi oleh keterampilan jari tangan anak dalam membuat berbagai bentuk. Selain melatih daya pikir anak dalam mengaktualisasikan kemampuannya mengenali huruf, juga melatih kemampuan anak dalam mentransfer setiap ide gagasannya dalam membuat

berbagai bentuk angka yang didukung oleh perkembangan motorik halus nya. Senada dengan hal tersebut oleh Sujiono (2007) mengemukakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan daya kreatifitas anak, meningkatkan motorik halus anak dan meningkatkan kemampuan intelektual anak

### ***Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini***

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Negeri Bandar Madani Parepare, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan pada keterlibatan anak dalam kegiatan bermain plastisin. Melalui aktivitas bermain anak dapat menciptakan idenya secara mandiri, baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan sesama teman sebaya. Oleh Reber (Hildayani, 2005; 4.9) mengemukakan bahwa, “Pengetahuan akan konsep – konsep ini jauh lebih muda diperoleh melalui kegiatan bermain, sebab rentang perhatian anak masih terbatas.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan positif yang memberikan pengaruh penggunaan media plastisin dan kemampuan mengenal angka pada anak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Abimayu (2000) bahwa plastisin merupakan salah satu permainan membentuk yang dapat memstimulasi kemampuan anak dalam menuangkan setiap ide dan gagasannya yang menghasilkan sebuah hasil karya, dimana anak-anak dapat membentuk berbagai bentuk angka berdasarkan konsep yang sudah ada dalam pemikiran mereka. Senada dengan pendapat di atas dan hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan memberikan gambaran bahwa pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka karena adanya perbedaan hasil kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin dilaksanakan pada anak.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dirumuskan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) gambaran kemampuan mengenal angka pada anak setelah menggunakan media plastisin, mengalami peningkatan dari kategori mulai berkembang 53,4% meningkat menjadi kategori berkembang sesuai harapan hingga 66,7%. Nilai rata – rata skor (*Mean*) dari hasil *pretets* 15,67 meningkat pada hasil *postest* 19,39 dengan skor nilai terendah hasil *pretest* yaitu 10 dan nilai tertinggi 21, meningkat pada nilai *postest* dengan skor nilai terendah 14 dan tertinggi 24., 2) gambaran penggunaan media selama kegiatan pembelajaran menunjukkan keterlaksanaan proses penggunaan media plastisin yang dilakukan dengan menyediakan plastisin dengan berbagai warna dan setiap anak mendapatkan satu warna. Guru memperlihatkan contoh cara membentuk plastisin dan anak – anak diminta membentuk plastisin sesuai contoh yang diberikan. Setiap anak diminta menyebutkan nama bentuk dan jumlah benda yang telah dibentuk. Adapun penggunaan media plastisin pada materi kegiatan membentuk angka 1 – 10 dari plastisin berada pada kategori cukup dengan presentase yaitu 66,7%. Sedangkan pertemuan kedua melalui materi kegiatan membentuk bulan sabit dan bulan purnama dari plastisin meningkat pada kategori baik pada nilai presentase 87,5%., 3) pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kemampuan mengenal angka pada anak memberikan dampak yang positif, hal ini dibuktikan dengan hasil uji perbedaan yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil

kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin dilaksanakan pada. Dalam hal ini anak – anak mampu membilang banyak benda 1 – 10, mengenal lambang bilang dan konsep.

Saran dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan: a) bagi lembaga pendidik anak usia dini, hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah – sekolah binaan., b) bagi peneliti, agar dapat mengembangkan lagi hasil penelitian ini, yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan mengenal angka bagi anak usia dini., c) bagi sekolah, agar dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah dengan menciptakan kegiatan yang menarik melalui penggunaan media plastisin sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak., d) bagi guru, agar dapat menerapkan strategi mengenal angka dengan menggunakan media plastisin sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka yang tentunya dapat menunjang kemampuan anak dalam mengikuti proses pembelajaran., e) bagi peserta didik, anak lebih semangat lagi mengikuti pembelajarn dalam mengenal angka.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Abimayu. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Makassar. FIP UNM.
- Aisyah Siti, *et al.* (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perasa.
- Badru, Zaman. (2007). *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2006). *Bermain dan Permainan Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2007). *Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hasnida. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Merto Media.
- Hildayani, Rini, (2005). *Psikologi Perkembangan Anak*: Jakarta Universitas Terbuka.
- Istiyati, Catarina. (2006). *Pembelajaran Baca Tulis Hitung di Sekolah*. Depdiknas DirJen PMP dan TKPP dan PGM. Yogyakarta.
- Khadijah, (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Cipta Pustaka.
- Mahmud, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Pustaka Setia.
- Masitoh, (2018). *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, (2007). *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nurlaila. (2004). *Pendidikan Anak Dini Usia untuk Mengembangkan Multipel Intelegensi*. Jakarta: Dharma Graha Group.
- Rostina, Sundayana. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sisdiknas. (2000). *Undang-Undang Tentang Sisdiknas*. Jakarta: Tarnita Utama.
- Sofyan, Hendra (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2002). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sujiono Bambang. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutan Zanti. (2003). *Dasar – dasar Kependidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak*. Jakarta: Dekdikbud. Wakiman 2001. *Menumbuhkan Kesenangan Belajar Melalui Permainan*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Wijayani, Novan Ardi. (2014). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta Ar-Ruzz Media.
- Yusuf Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.