

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *JUMP NUMBERS*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA  
KELOMPOK B DI TK MUTHIAH ISLAMIC SCHOOL (MIS) KAYUAGUNG**

Fadhilah Rahmadani<sup>1</sup>, Nyayu Soraya<sup>2</sup>, Adi Bahtiar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

<sup>1</sup>[fadhilarahmadani40@gmail.com](mailto:fadhilarahmadani40@gmail.com), <sup>2</sup>[nyayu.soraya\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:nyayu.soraya_uin@radenfatah.ac.id),

<sup>3</sup>[adibahtiar1983@gmail.com](mailto:adibahtiar1983@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of use of learning media in introducing numbers at Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung, which affects the low interest in learning among students. The purpose of this research is to develop a jump numbers game tool to introduce numbers and animals to early childhood. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this research are the students of class B1 at Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis techniques involve validity, practicality, and effectiveness tests. The results of the validity test show that the playing tool is categorized as very valid: material expert (95%) and media expert (92.8%), the practicality test by expert practitioners using a questionnaire obtained a score of 86% categorized as very practical, and the response questionnaire from students in a small-scale trial was 92.2% stated as very practical, and in a large-scale trial, it was 96% stated as very practical. The effectiveness test of the jump numbers playing tool was seen in the hypothesis test using the t-test, which resulted in a significance of  $0.000 < 0.05$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, indicating a significant influence in the use of the jump numbers playing tool to introduce numbers at Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. The results of this study conclude that the jump numbers playing tool for introducing numbers is declared valid, practical, effective, and worthy of use in learning.*

**Keywords:** *Jump Numbers, Introducing Numbers*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan angka di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung, berdampak pada rendahnya minat belajar pada peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan alat permainan *jump numbers* untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian adalah peserta didik kelas B1 TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Teknik pengumpulan

data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, Teknik analisis data menggunakan uji validitas, kepraktisan dan keefektifan. Hasil pada uji validitas menunjukkan bahwa alat permainan tergolong sangat valid: ahli materi (95%) dan ahli media (92,8%), uji kepraktisan oleh ahli praktisi menggunakan angket memperoleh skor 86% dengan kategori sangat praktis serta angket respon peserta didik uji coba skala kecil 92,2% dinyatakan sangat praktis dan pada uji coba skala besar 96% dinyatakan sangat praktis. Uji keefektifan alat permainan *jump numbers* dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh dengan signifikan  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan alat permainan *jump numbers* dalam mengenalkan angka di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Hasil pada penelitian ini menyimpulkan bahwa alat permainan *jump numbers* untuk mengenalkan angka dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran

**Kata Kunci:** *Jump Numbers*, Mengenal Angka

#### **A. Pendahuluan**

Sesuai Permendikbud No. 146 Tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui stimulasi pendidikan sebagai acuannya. Tujuan utama dari program ini adalah untuk memfasilitasi perkembangan fisik dan mental anak, yang pada gilirannya akan menyiapkan mereka secara optimal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Pemerintah Republik Indonesia, 2015).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berkonsentrasi pada peningkatan dimensi fundamental anak, yaitu dimensi jasmani

(koordinasi motorik kasar dan halus); dimensi kognitif (kemampuan berpikir kritis, daya cipta, serta emosional dan spiritual); dan dimensi interpersonal (sikap, tingkah laku, dan pengamalan nilai-nilai keagamaan). serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan keunikan serta tahapan perkembangan anak usia dini (Tanu, 2019).

Dalam pandangan Nur Cholimah, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan inisiatif sadar untuk menolong perkembangan fisik dan mental anak sejak lahir hingga enam tahun. Hal ini diwujudkan dengan menyediakan pengalaman terpadu agar anak dapat berkembang maksimal, sejalan dengan norma dan

nilai yang berlaku di masyarakat (Arifudin, 2019).

Dapat ditarik kesimpulan dari berbagai pengertian diatas, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha pembinaan yang diarahkan untuk anak dalam periode usia nol hingga enam tahun. Program ini bertujuan untuk mengembangkan motorik halus, motorik kasar, serta berbagai aspek perkembangan lainnya secara terpadu, guna mendukung anak tumbuh sehat dan berkembang secara optimal.

Masa keemasan (*golden age*) merupakan kurun waktu yang amat penting bagi anak, sebab potensi dan keunikan yang dimiliki anak berkembang pesat pada saat itu dan tidak akan terulang di fase kehidupan selanjutnya. Periode ini kerap disebut sebagai fase yang menentukan kualitas hidup seseorang di masa yang akan datang (Gratzer, 2008). Salah satu dimensi krusial yang harus dioptimalkan selama periode ini adalah kemampuan kognitif, khususnya melalui pembelajaran matematika.

Berdasarkan teori Dienes, matematika dapat diajarkan dengan cara yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Teori ini menyatakan

bahwa konsep abstrak dalam matematika dibangun melalui struktur-struktur yang relevan. Dengan menerapkan teori Dienes, pembelajaran matematika dapat dibuat lebih menarik melalui penggunaan media manipulatif, permainan, dan cerita, sehingga anak dapat memahami konsep dengan lebih baik (Novikasari, 2016).

Alat permainan dirancang untuk memudahkan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat permainan dilakukan agar kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih menarik dan efektif, diperlukan alat yang tepat. Alat yang efektif dapat meningkatkan fokus dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan guru. Jump Numbers adalah salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menarik perhatian anak.

*Jump Numbers (Lompat Angka)* adalah alat permainan edukatif yang dirancang untuk membantu anak mengenali angka dan memahami konsep dasar matematika dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik, di mana anak diajak untuk melompat atau bergerak sesuai dengan angka yang ditampilkan atau disebutkan. Dalam

lingkup taman kanak-kanak, alat ini berfungsi sebagai media yang dirancang secara spesifik untuk mendukung perkembangan (Hasnida, 2021). Dampak akhirnya adalah peningkatan signifikan pada aspek perkembangan kognitif anak (Wahyuni et al., n.d.)

Penelitian yang dilakukan oleh Oktarika (2020) dalam jurnal. Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan mengikuti model ADDIE. Adapun subjek yang terlibat dalam studi ini adalah anak-anak usia dini, dan Temuan dari studi ini memperlihatkan bahwa media *Jump Numbers* telah terbukti valid dan sangat praktis untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu ajar bagi anak usia dini (Oktarika et al., 2020).

Anak dikatakan mengenal angka dengan baik apabila anak tidak hanya sekedar menghafal angka atau bilangan akan tetapi juga mengenal bentuk dan makna dari angka tersebut (Handayani & Faiqoh, 2023). Demi untuk mencapai indikator mengenal angka diatas dibutuhkan metode pengajaran yang menyenangkan (Kemendikbudristek, 2022).

Perkembangan kognitif merujuk pada kompetensi individu dalam proses belajar dan penalaran, yang memungkinkan seseorang memahami dan mempelajari konsep-konsep baru. Proses tersebut terjadi secara internal di dalam sistem saraf pusat ketika seseorang sedang melakukan penalaran atau berpikir. Pada dasarnya, perkembangan kognitif dirancang untuk membantu anak mengeksplorasi fungsi panca indra mereka dengan baik, sehingga mereka dapat menghadapi kehidupan dengan lebih optimal.

Anak-anak pada rentang usia 5 hingga 6 tahun umumnya sudah menunjukkan kemampuan pemahaman yang memadai untuk mengenali angka. Usia ini sangat ideal untuk memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan kognitif, termasuk pengenalan dasar-dasar matematika. Alat permainan edukatif seperti *Jump Numbers* menjadi sarana yang efektif untuk membantu proses ini. Proses pembelajaran melalui matematika sangat bermanfaat karena memberikan bekal kemampuan saat menghadapi kendala-kendala yang ditemui anak dalam rutinitas sehari-hari mereka.

Berdasarkan observasi awal di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung menunjukkan bahwa kemampuan Keterampilan kognitif anak usia 5-6 tahun, terutama terkait pengenalan angka masih dianggap rendah. Wawancara yang dilakukan dengan guru di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung menegaskan bahwa sebagian besar anak di kelas B (usia 5-6 tahun) menunjukkan kemampuan yang belum optimal, menghadapi kendala dalam mengenal angka terutama pada awal tahun ajaran. Kendala ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, seperti buku bergambar, kartu angka, balok angka, dan alat sederhana lainnya, yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pendidikan anak usia dini merupakan fase penting untuk perkembangan anak, terutama dalam mengenalkan konsep dasar seperti angka. Kelompok B di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna memfasilitasi pemahaman mereka. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan alat

pembelajaran edukatif seperti *Jump Numbers*. alat ini dibuat dalam bentuk permainan yang menarik sekaligus mendidik, dengan tujuan untuk mendukung kematangan kognitif anak agar mencapai hasil yang paling optimal. Atas dasar tersebut, peneliti menunjukkan minat untuk melakukan studi dan memilih judul penelitian yang berkaitan dengan ***“Pengembangan Alat Permainan Jump Numbers Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung”***.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan metode R&D menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk spesifik sekaligus menguji tingkat keefektifannya.



**Gambar 1. Prosedur Model ADDIE**

Populasi yang digunakan penelitian ini yaitu kelompok kelas B yang berjumlah 38 Orang di TK

Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Sampel pada penelitian dengan menerapkan *purposive sampling* di kelas B1 sebanyak 15 orang.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik Analisis Data yang dilaksanakan validitas, kepraktisan, keefektifan yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tahap analisis materi pada Kurikulum PAUD Merdeka (Permendikbudristek No. 07 Tahun 2022) dilakukan dengan berpedoman ketat pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Analisis materi dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi dan meninjau materi yang di gunakan ini dibatasi dengan tema angka. analisis kebutuhan didapat permasalahan kemampuan anak yang rendah dalam mengenal angka dan hewan, serta keterbatasan. Saat ini, sederhana (seperti buku bergambar dan kartu angka), yang menyebabkan anak merasa jenuh dan kurang termotivasi selama kegiatan belajar. Dari beberapa permasalahan diatas,

peneliti merumuskan Penelitian ini berfokus pada yang bermanfaat untuk menunjang kegiatan belajar anak untuk mengenal angka dan hewan melalui alat permainan *Jump Numbers*.

Tahap perencanaan mendesain alat permainan *Jump Numbers* ini menggunakan aplikasi canva dimulai dari awal proses pembuatan latar, pencarian gambar dan peletakkan angka agar enjadi menarik.

Tahap pengembangan, Tahap Pengembangan produk dengan melibatkan dosen sebagai pendamping pada setiap langkahnya. Validasi ahli materi mencapai tingkat kevalidan 95%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Valid". Validasi media alat permainan "Jump Numbers" mencapai tingkat kevalidan 92,8% dan diklasifikasikan dalam kriteria "Sangat Valid". Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan *Jump Numbers* "Sangat Valid" untuk diuji cobakan di lapangan di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung.

Tahap Impelementasi terbagi menjadi uji skala kecil, uji skala besar, kepraktisan alat permainan *Jump Numbers*, Keefektifan alat permainan

*Jump Numbers*. Uji skala kecil melibatkan 10 orang peserta didik.



**Gambar 2. Uji Coba Skala Kecil)**

Anak-anak terlihat sangat antusias ketika peneliti menjelaskan cara menggunakannya dan anak-anak terlihat ingin cepat-cepat menggunakannya.

**Tabel 1. Uji Coba Skala Kecil**

No.	Nama	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1.	MAAA	91,1%	Sangat Praktis
2.	SAF	91,1%	Sangat Praktis
3.	MFA	91,1%	Sangat Praktis
4.	ABZ	93,3%	Sangat Praktis
5.	AR	93,3%	Sangat Praktis
6.	HAP	91,1%	Sangat Praktis
7.	MAF	91,1%	Sangat Praktis
8.	NM	93,3%	Sangat Praktis
9.	QSP	93,3%	Sangat Praktis
10.	YA	93,3%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>92,2%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa respon anak terhadap alat permainan *jump numbers* pada uji skala kecil ini

memiliki persentase 92,2% sehingga dapat dikatakan “Sangat Praktis”.

Uji skala besar dilakukan bersama 17 peserta didik. Tiga kelompok dibentuk dari peserta didik, dengan jumlah anggota 3 atau 4 orang per kelompok.



**Gambar 3. Uji Coba Skala Besar)**

**Tabel 2. Uji Coba Skala Besar**

No	Nama	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1	A	88,9%	Sangat Praktis
2	AHF	88,9%	Sangat Praktis
3	ARSP	95,5%	Sangat Praktis
4	ABZ	95,5%	Sangat Praktis
5	AR	100%	Sangat Praktis
6	AAR	100%	Sangat Praktis
7	Z	95,5%	Sangat Praktis
8	HAP	95,5%	Sangat Praktis
9	MAAA	95,5%	Sangat Praktis
10	MAF	95,5%	Sangat Praktis
11	MAPN	-	-
12	MFA	-	-
13	QSP	-	-
14	NM	95,5%	Sangat Praktis
15	RRAZ	95,5%	Sangat Praktis
16	SAF	95,5%	Sangat Praktis
17	YA	100%	Sangat Praktis



No	Nama	Tingkat Kepraktisan	Kategori
Jumlah		96%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti (2025)

Uji coba skala besar berada pada persentase 96%, sehingga berada pada kriteria "Sangat Praktis". Dari tahap ini yang diuji cobakan kepada 17 peserta didik, maka alat permainan jump numbers sangat praktis untuk digunakan dan langkah ini diselaraskan dengan indikator capaian yang ingin dicapai selama penelitian berlangsung

Kepraktisan alat permainan *Jump Numbers*, penilaian ini dilakukan menggunakan instrumen (atau alat ukur) yang telah disusun oleh peneliti, dan diberikan kepada guru Kelas B.



**Gambar 4. Peneliti sedang memberikan lembar penilaian alat permainan**

Hasil validasi kepraktisan alat permainan *jump numbers* yang diberikan oleh guru kelas B TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung Adalah 86% Pencapaian kriteria 'Sangat Praktis' mengindikasikan bahwa alat

permainan hasil pengembangan peneliti layak untuk melanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

Keefektifan alat permainan *Jump Numbers*, data yang diuji adalah nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Dalam penelitian ini terbagi menjadi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	B (PRETEST)	.202	17	.064	.914	17	.116
	B (POSTTEST)	.185	17	.123	.914	17	.119

Koreksi Signifikansi Lilliefors (Lihat Tabel a).

Sumber: Data dianalisis oleh peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS

Tujuan dari pelaksanaan uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa populasi asal dari data sampel memiliki distribusi yang normal. Setelah dilakukan uji normalitas dari nilai pretest dan posttest Tingkat signifikansi data yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data tersebut signifikan secara statistik dan dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan berada dalam kondisi yang setara atau memiliki kesamaan



varians (dalam konteks pemahaman atau skor).

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.528	1	32	.473
	Based on Median	.330	1	32	.570
	Based on Median and with adjusted df	.330	1	22.357	.571
	Based on trimmed mean	.500	1	32	.485

Sumber: Data diolah peneliti menggunakan SPSS

Berdasarkan pada hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's* nilai signifikan 0,473 maka lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan sampel dikatakan homogen.

Dengan prasyarat data yang normal dan homogen telah terpenuhi, peneliti melanjutkan ke pengujian hipotesis. Metode yang digunakan adalah Independent Sample T-Test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 26.

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil	Equal variances assumed	.528	.473	-41.388	32	.000	-61.059	1.475	Lower -64.064 Upper -58.054
	Equal variances not assumed			-41.388	28.370	.000	-61.059	1.475	Lower -64.079 Upper -58.039

Sumber: Data diolah peneliti menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh alat permainan *jump numbers* dalam

mengenalkan angka pada anak dikelompok B TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Dapat dilihat bahwa pada hasil uji independent sampel t test dengan nilai signifikan  $0,000 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan terlihat  $T_{hitung} = 41,388$  dengan drajat kebebasan  $(n_{x1} + n_{x2} - 2) = (17 + (17 - 2)) = 32$  sedangkan  $T_{tabel} = T_{(0,05,32)} = 1,694$  ternyata  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $41,388 > 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dapat diterima, maka dapat dikatakan melalui analisis statistika terbukti bahwa ada pengaruh dalam alat permainan *jump numbers* dalam mengenlkan angka pada kelompok B TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung.

Tahap Evaluasi, hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa alat permainan *jump numbers* valid, Praktis dan efektif untuk mengenalkan angka pada kelompok B di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang dilakukan melalui langkah-langkah terstruktur dan prosedural. Model yang diterapkan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: Analysis, Design,

Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahapan dalam pengembangan membuat sebuah rancangan produk alat permainan *jump numbers* Penelitian ini dilakukan Produk yang dikembangkan diuji untuk validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Validator dan praktisi dipilih berdasarkan bidang keahlian mereka. yaitu: Dini Anggraini, M.Pd. dan Yuli Anggraini, M.Pd. dan ahli praktisi Juwita Puja Kusuma, S. Pd guru kelas B TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung. Para validator dan praktisi melakukan penilaian menggunakan angket yang disiapkan oleh peneliti yang dimana angket tersebut tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penilaian dari validator dan praktisi dikumpulkan dan dijumlahkan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan produk. Hasil penjumlahan skor tersebut kemudian diukur berdasarkan perbandingannya dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100 untuk memperoleh persentase, dan hasilnya dikategorikan sesuai kriteria yang telah ditetapkan, berdasarkan table kategori yang telah dibuat yaitu table hasil uji coba validitas dan praktis.

Proses validasi alat permainan *jump numbers* diberikan nilai oleh validator materi yaitu 95%, dengan tingkat kevalidan 92,8%, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi berarti.

Hasil tingkat keparaktisan yang diberikan oleh guru kelas B di TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung, menunjukkan nilai tingkat kepraktisan alat permainan yaitu 86% Produk yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis. Hal ini didukung oleh penilaian praktisi terhadap peserta didik, di mana menghasilkan tingkat 92,2%, dan uji coba skala besar mencapai 96%. secara konsisten membuktikan *Jump Numbers*, serta layak dilanjutkan ke pengujian efektivitas di lapangan.

Keefektifan alat permainan *Jump Numbers* ditentukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang membandingkan nilai pretest dan posttest peserta didik. Data efektivitas dikumpulkan melalui lembar observasi dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan alat permainan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai yang sangat signifikan, terlihat dari kenaikan rata-rata nilai dari 42,35 pada *pre-test* menjadi 103,41 pada *post-test*. Hal ini berarti bahwa nilai rata-rata setelah penggunaan alat permainan *Jump Numbers* lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Penggunaan alat permainan *jump numbers* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kosakata anak yang dapat dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh hasil uji independent sampel t test dengan nilai signifikan  $0,000 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan terlihat  $T_{hitung} = 41,388$  dengan derajat kebebasan  $(n_{x1} + n_{x2} - 2) = (17 + (17 - 2)) = 32$  sedangkan  $T_{tabel} = T_{(0,05,32)} = 1,694$  ternyata  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $41,388 > 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dapat diterima, maka dapat dikatakan melalui analisis statistika terbukti bahwa ada pengaruh dalam alat permainan *jump numbers* dalam mengenalkan angka pada kelompok B TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung.

Berdasarkan hasil dari data yang telah ditetapkan dan dianalisa pada sebelumnya, bahwa alat permainan

*jump numbers* berhasil sesuai dengan hasil observasi peneliti. Yang di mana sebelum menggunakan alat permainan *jump number* guru belum mengenal alat permainan tersebut yang di mana dapat mengenalkan angka pada anak. Namun setelah peneliti mengembangkan sebuah alat permainan *jump numbers* untuk mengenalkan angka dan hewan pada anak usia dini, anak tersebut mampu menjawab beberapa pertanyaan dan mengenal angka dalam alat permainan *jump numbers* tersebut.

Temuan yang Reza Oktarika (2020). Penelitian tersebut, Dimana pelaksanaan pembelajaran ini untuk mengembangkan kemampuan bagi peserta didik.(Oktarika et al., 2020) Sama halnya dengan mengenalkan angka pada anak, tentunya dapat dilakukan dengan menggunakan alat lebih bersemangat dalam belajar.

Penelitian menyimpulkan bahwa setelah melalui validasi (oleh validator), uji kepraktisan (oleh guru kelas), dan uji efektivitas (pada peserta didik Kelompok B TK MIS Kayuagung), alat permainan *Jump Numbers* terbukti layak digunakan untuk membantu anak usia dini dalam mengenal angka.

#### **D. Kesimpulan**

Pengujian kevalidan, Alat permainan 95% berkategori “Sangat Valid” dan untuk kevalidan dari media 92,8% yang dimana memiliki kategori “Sangat Valid” sehingga dari yang dipaparkan diatas bahwa alat permainan *Jump Numbers* sangat valid untuk diuji cobakan dilapangan. Kepraktisan alat permainan *jump numbers*, kepraktisan guru 86% dan kepraktisan oleh peserta didik dalam uji coba skala kecil 92,2% serta uji coba skala besar 96% yang mana dikategorikan “Sangat Praktis” dari pemaparan hasil praktisi alat permainan *Jump Numbers* dan sangat praktis untuk diuji cobakan dilapangan. Keefektifan alat permainan *jump numbers*, hasil uji independent sampel t test dengan nilai signifikan  $0,000 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan terlihat  $T_{hitung} = 41,388$  dengan derajat kebebasan  $(n_{x1} + n_{x2} - 2) = (17 + (17 - 2)) = 32$  sedangkan  $T_{tabel} = T_{(0,05,32)} = 1,694$  ternyata  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $41,388 > 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dapat diterima, maka dapat dikatakan melalui analisis statistika terbukti bahwa ada pengaruh dalam alat permainan *jump numbers* dalam mengenalkan angka pada kelompok B

TK Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Gratzer, W. (2008). The golden age. *Biochemist*, 30(6), 8–10. <https://doi.org/10.1042/bio03006008>
- Handayani, I. N., & Faiqoh, L. A. (2023). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tabung Angka Pada Anak Usia Dini*. 1, 116–130.
- Hasnida. (2021). *Media Pembelajaran Kreatif*. PT.LUXIMA METRO MEDIA.
- Kemendikbudristek. (2022). Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 14.
- Novikasari, I. (2016). Matematika dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–16.

Oktarika, R., Syafdningsih, S., & Hasmalena, H. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Jump Numbers Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Dan Posisi Benda Di Bidang Datar Pada Anak ....*

Pemerintah Republik Indonesia. (2015). Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4.

TANU, I. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19.  
<https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>

Wahyuni, S., Zulkifli, N., & Hukmi, S. (n.d.). *The Influence Of Playing Jump Numbers To Know Concept Number Ability Of Child Age 4-5 Years In Tk Agape Tampan Sub Distric Pekanbaru City Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Agape*. 1–15.