

**THE EFFECT OF GAME SEND ME THE NUMBER WAS OF THE
ABILITY TO KNOW THE CONCEPT SYMBOL NUMBER OF
CHILDREN AGES 5-6 YEARS IN TK NEGERI PEMBINA 2
PEKANBARU CITY**

Dini Anggia, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto
anggiadini06@yahoo.co.id (085265336269), daviqch@yahoo.com
Febrialisman@gmail.com

**Teacher Education Program In Early Childhood Education
Faculty Of Teacher Training And Education Sciences
University Of Riau**

Abstract: The research is to determine the effect of the game " send me the number was " the ability to recognize the concept emblem numbers 5-6 years old children in TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru City. The population and sample of this research is children aged 5-6 years amounted to 19 children. Data collection techniques were used that observation. Data analysis techniques used in this research is the analysis of the Wilcoxon test. The result showed the effectiveness of the game by 51.95 % and a significant value was 0.000 for $0.000 < 0.05$, then H_0 rejected H_a accepted. This means that there are significant game " send me the number was " the ability to recognize the concept of the symbol of the number of children aged 5-6 years. To find out the hypothesis is accepted or rejected based on the data SPSS for windows version 16 it can be seen from the comparison tcount with t table ie from the calculation of the t test, it appears that the results count $z = 3.845$ and the result sign of $0.000 < 0.05$, so H_a is received H_0 rejected. Thus $H_0 =$ rejected and $H_a =$ acceptable. From this study it can be concluded that the game "send me the number was" could be a medium of learning in developing children's ability to recognize the concept of numbers emblem. The game " send me the number was " the ability to recognize the concept emblem numbers in children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru City effect of 51.95 %. It has been suggested that children's ability to recognize the concept of the symbol of the number of children affected by another factor of 48.05 % .

Keywords: ability to know the concept symbol number, the game send me the number was

PENGARUH PERMAINAN KIRIMKAN ANGKA ITU TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA PEKANBARU

Dini Anggia, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto
anggiadini06@yahoo.co.id (085265336269), daviqch@yahoo.com
Febrialisman@gmail.com

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan “kirimkan angka itu” terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 19 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji *Wilcoxon*. Dari hasil penelitian diperoleh efektivitas permainan sebesar 51,95% dan nilai signifikannya adalah 0,000 karena $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh permainan “kirimkan angka itu” terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS *windows for version 16* maka dapat dilihat dari perbandingan t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu dari hasil perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil $z_{hitung} = 3,845$ dan hasil *sign* sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima H_0 ditolak. Dengan demikian H_0 =ditolak dan H_a =diterima. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan “kirimkan angka itu” dapat menjadi media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan. Permainan “kirimkan angka itu” terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru berpengaruh sebesar 51,95%. Dapat diartikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan anak dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 48,05%.

Kata Kunci: kemampuan mengenal konsep lambang bilangan, permainan kirimkan angka itu

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.” Salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun adalah sekolah Taman Kanak-kanak.

Pada masa inilah masa yang paling tepat untuk melatih dan mengembangkan kemampuan yang ada pada tiap anak. Peran lingkunganlah yang sangat diharapkan mampu memfasilitasi anak agar tumbuh kembang anak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Lingkungan seharusnya mampu menyediakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Karena pada dasarnya prinsip Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar sambil bermain. Namun, permainan yang disajikan hendaknya mampu menstimulasi perkembangan-perkembangan yang ada pada diri tiap anak.

Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dari aspek kognitif adalah kemampuan mengenal konsep lambang bilangan. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan akan sangat berguna bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Hal ini karena disetiap kegiatan sehari-harinya anak akan bertemu dengan lambang-lambang bilangan yang akan menjadi petunjuk baginya. Misalnya, ketika sedang ikut ibunya berbelanja, anak akan melihat angka-angka yang menunjukkan harga dari barang tersebut, jika anak sudah mengenal lambang bilangan dengan baik maka anak akan mengerti bahwa angka-angka tersebut adalah harga dari barang tersebut. Maka kemampuan tersebut harus diasah sedini mungkin, sebagai awal atau persiapan sebelum memasuki pendidikan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, didapatkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum mengalami peningkatan. Masih banyak anak yang belum mengenal atau membilang angka, anak bisa menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 bersama-sama namun ketika ditunjuk satu angka dan anak diminta untuk menyebutkannya, anak belum bisa menjawabnya. Belum mahir menghitung benda-benda di sekitarnya, ketika anak-anak diminta untuk menghitung jumlah pensil misalnya, anak hanya menunggu bantuan dari guru untuk membimbingnya berhitung. Anak juga belum mampu mengurutkan lambang bilangan, ini terlihat ketika guru meminta anak untuk mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan kartu, anak belum mampu mengurutkannya dan terkadang terbalik dalam meletakkan kartu-kartu tersebut. Anak-anak tersebut juga masih ada yang belum mampu menuliskan lambang bilangan dengan benar, jika diminta untuk menuliskan lambang bilangan, anak masih terbalik dalam menulis lambang bilangannya. Sejalan dengan hal tersebut Yuliani dan Bambang (2005) menjelaskan bahwa secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2016 hingga bulan Maret. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2011). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di kelas B di Negeri Pembina 2, Kota Pekanbaru yang berjumlah 5 kelas. Sampel dari penelitian ini adalah kelas B3 yang berjumlah 19 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2011). Pengumpulan data dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test* dengan pemberian eksperimen sebelum *post-test*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan uji *wilcoxon*. Uji ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis perbandingan dua sampel yang saling berkorelasi bila persyaratan distribusi normal tidak terpenuhi; atau jika data yang diolah termasuk kelompok data berbentuk ordinal. Rostina Sundayana (2014) mengatakan jika banyak data ≤ 25 pasang maka bandingkan nilai W_{hitung} dengan W_{tabel} dengan kriteria terima H_0 jika $W_{hitung} > W_{tabel}$, atau menggunakan rumus berikut ini:

Uji z (hitung):

$$z_{hitung} = \frac{w_{hitung} - \frac{n(n-1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

W_{hitung} : jumlah ranking nilai selisih terkecil
 n : banyaknya subjek

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Adapun paparan dari data hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan kelompok B3 secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x yang diperoleh (Empirik)			
	<i>Xmin</i>	<i>Xmax</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>	<i>Xmin</i>	<i>Xmax</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
<i>Pre test</i>	7	28	17,5	3,5	8	20	13,42	3,18
<i>Post test</i>	7	28	17,5	3,5	16	26	20,47	3,16

Sumber : Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak meningkat setelah diberikan eksperimen (permainan “kiriman angka itu” terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak). Ini menandakan bahwa permainan “kiriman angka itu” memiliki pengaruh positif yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan. Dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti mengetahui kemampuan awal anak sebelum dan sesudah permainan “kiriman angka itu”.

Tabel 2 Gambaran umum kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan “kiriman angka itu” (*pre-test*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	Baik	$X > 21$	0	0%
2	Cukup	$14 < X < 21$	9	47,37%
3	Kurang	$X < 14$	10	52,63%

Tabel di atas menunjukkan jumlah nilai kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak sebelum bermain “kiriman angka itu” diperoleh data pada kategori baik 0 orang anak atau 0%, berada pada kategori cukup 9 anak atau 47,37%, dan berada pada kategori kurang yaitu 10 anak atau 52,63%.

Tabel 3 Gambaran umum kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan “kiriman angka itu” (*post-test*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	Baik	$X > 21$	7	36,84
2	Cukup	$14 < X < 21$	12	63,16
3	Kurang	$X < 14$	0	0

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sesudah menggunakan permainan “kiriman angka itu” terdapat 7 anak berada pada kategori baik dengan persentase 36,84%, pada kategori cukup 12 dengan persentase 63,16%, dan berada pada kategori kurang terdapat 0 orang anak atau persentase 0%.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

		Sebelum	Sesudah
N		19	19
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	13.47	20.47
	<i>Std. Deviation</i>	3.169	3.169
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.125	.127
	<i>Positive</i>	.118	.127
	<i>Negative</i>	-.125	-.092
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.544	.552
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.929	.921
<i>a. Test distribution is Normal.</i>			

Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai probabilitas variabel tersebut diatas taraf signifikasi 0,05. Nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,929 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,921. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig sebelum perlakuan $0,929 > 0,05$ dan nilai sig sesudah perlakuan $0,921 > 0,05$, nilai sig sebelum dan sesudah perlakuan lebih besar dari taraf signifikasi 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Artinya H_a diterima, sampel berasal dari populasi berdistribusikan normal.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>			
		Sebelum	Sesudah
<i>Chi-square</i>		6.895 ^a	3.632 ^b
<i>Df</i>		11	9
<i>Asymp. Sig.</i>		.808	.934

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Asymp sig sebelum perlakuan 0,808 dan sesudah perlakuan 0,934 nilai sebelum perlakuan $0,808 > 0,05$ dan nilai setelah perlakuan $0,934 > 0,05$. Nilai sebelum dan setelah perlakuan lebih besar dari 0,05, artinya H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Tabel 6 Test Statistic Wilcoxon

<i>Test Statistics^b</i>	
Sesudah – Sebelum	
Z	-3.845 ^a
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Tabel 6 menunjukkan perolehan uji statistik dengan hasil $z_{\text{hitung}} = -3,845$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga z_{hitung} 3,845. Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai sig $0,000 < 0,05$ atau nilai sig kecil dari 0,05, dengan

demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya perbedaan nilai sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan.

Untuk mengetahui pengaruh permainan “kirirkan angka itu” terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru, digunakan rumus p dengan hasil $p = 51,95\%$. Artinya pengaruh permainan “kirirkan angka itu” terhadap pengembangan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak sebesar 51,95%.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru pada kelompok B3 sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dinilai pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* (sebelum perlakuan).
2. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru pada kelompok B3 setelah diberikan perlakuan dinilai berkategori sedang yaitu anak mengalami peningkatan yang signifikan, karena semua anak berada dalam kategori sedang dan tinggi berarti hal ini dapat berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari data *posttest* (setelah perlakuan).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan sebelum menggunakan permainan “kirirkan angka itu”. Hal ini dapat diketahui bahwa adanya perubahan yakni peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan “kirirkan angka itu”. Pengaruh yang terjadi adalah sebesar 51,95%.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah: Pihak Sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar pembelajaran matematika anak usia dini. Bagi Guru dapat menggunakan permainan “kirirkan angka itu” untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menggunakan permainan yang edukatif dan dapat menarik anak untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami. Tentunya dengan media, metode dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan “kirirkan angka itu” dengan cara bermain dan media yang lebih menarik lainnya agar diperoleh hasil yang lebih efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. ANDI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Esti N. Tejawati. 2012. *Buku Pintar PAUD Belajar Angka*. Esensi. Jakarta.
- Hurlock. E.B. 2014. *perkembangan Anak*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Jasa Ungguh Muliawan. 2009. *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-kanak*. Diva Press. Yogyakarta.
- Juma Afrita. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Papan Planel pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Mutiara Al Madani Kota Pekanbaru/Skripsi tidak Dipublikasikan*. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Masmur Muchlish. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Bumi Aksara. Jakarta
- Nur Fitriyana. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Stick Angka pada Anak Kelompok A PAUD PKK Kandat Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri/Skripsi tidak Dipublikasikan*. Universitas Nusantara. Kediri.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No.137*, Depdikbud. Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 146 Tahun 2014. Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.
- Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.

_____. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.

Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.

_____. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.

Robin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Rosmawita. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Papan Flanel pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Wahidin Kecamatan Bangko/Skripsi tidak Dipublikasikan*. Universitas Riau. Pekanbaru.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat. Yogyakarta.

Sri Widayati. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Bilangan dan Operasinya di Kelas III SD Melalui Kegiatan Bermain dengan Aturan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.

Sujiono dan Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Negeri Terbuka. Jakarta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.

_____. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2009. *Managemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.

Susanto A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia. Yogyakarta

Yuliani Nuraini Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Jakarta.