

**INFLUENCE GAME TO FIND HIDDEN TREASURE
NUMERACY CHILDREN AGES 4-5 YEARS
TK IN STATE TRUSTEES 3 PEKANBARU**

Iska Andria, Zulkifli N, Devi Risma

Iskaandria@gmail.com (082219191138), pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

**Studies Teacher Education Program Early Childhood Education Guidance and
Counseling, University of Riau**

***Abstract:** Based on field observations of the numeracy skills of students is still low and teachers are still teaching methods that dominate and not varied. So that learning needs to be given in the form of imaginative play. This study aims to determine the effect of a treasure hunt game against the numeracy skills of children aged 4-5 years in TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. The sample used in this study 13 children. The data collection techniques were used that observation. Data were analyzed using t-test using SPSS 17.0. The study hypothesis is that there is a significant influence on numeracy skills of children after applying the game in search of treasure. It can be seen from the analysis of data obtained $t = 9.814$ and $p = 0.001$. Because $p < 0.05$ it can be concluded that there are differences in math ability protege significant after applying the dancing game treasure in learning. So it means H_0 rejected and H_a accepted which means there is a very significant difference between before and after the experiment by applying the game in search of treasure. As for the influence of the game in search of treasure of the numeracy skills of children aged 4-5 years Tk In State Trustees 3 Pekanbaru is $(P) = 63.16\%$.*

Keywords: Ability Numeracy, Looking for Treasure.

PENGARUH PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Iska Andria, Zulkifli N, Devi Risma

iskaandria@gmail.com(082219191138), pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Riau**

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan berhitung anak didik masih rendah dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang mendominasi dan tidak bervariasi. Sehingga perlu diberikan pembelajaran berupa permainan imajinatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 13 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 17.0*. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak setelah menerapkan permainan mencari harta karun. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 9,814$ dan $p = 0,001$. Karena $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berhitung anak didik yang signifikan sesudah menerapkan permainan mencari harta karun dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan mencari harta karun. Adapun besar pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru adalah $(P) = 63,16\%$.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Mencari Harta Karun.

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan tahapan pendidikan yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia dan merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Dalam rentang kehidupan awal inilah fondasi dari kehidupan seorang manusia dibangun. Kemampuan fisik, kognitif, emosional, sosial dan bahasa seorang anak berkembang sangat pesat di tahun-tahun awal ini, sehingga masa ini sering disebut dengan istilah “*Golden Age*” atau “Masa-masa Emas” dalam kehidupan manusia. Anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi mereka.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam lingkup kemampuan berhitung yaitu (1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan (3) mengenal lambang bilangan (4) mengenal lambang huruf. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, kemampuan anak dalam kemampuan berhitung masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari a) sebagian anak belum mampu membilang benda hingga 10 benda, b) sebagian anak belum mampu mengenal konsep bilangan, c) serta sebagian anak belum mampu mengenal lambang bilangan. Dari fenomena ini memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru masih rendah. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberikan permainan mencari harta karun?. 2) Bagaimanakah kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah diberikan permainan mencari harta karun?. 3) Apakah ada pengaruh atau perbedaan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah diberikan permainan mencari harta karun?.

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberikan permainan mencari harta karun. 2) Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah diberikan permainan mencari harta karun. 3) Untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah diberikan permainan mencari harta karun.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Manfaat Teoritis: (a) Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. (b) Menambah pengetahuan bagi peneliti dalam memahami kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. 2) Manfaat praktis. (a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada orangtua dalam upaya menggali kemampuan berhitung yang dimiliki anak. (b) Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi masukan serta pengetahuan baru dan bisa diterapkan disekolah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. (c) Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dan referensi jika melakukan penelitian yang sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru kelompok usia 4-5 tahun. Adapun penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-Mei 2016 terhitung dari pembuatan proposal sampai penelitian. Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan model pra eksperimen *one group pre-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding Sugiyono (2012). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Adapun Subjek dalam penelitian ini ialah anak kelas A1 yang berjumlah 13 orang anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru terdiri dari 9 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi anak dalam proses belajar pada kemampuan berhitung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung pengaruh *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum (xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum (xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subyek

Df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan berhitung anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang Diperoleh (Empirik)			
	X _{min}	X _{max}	Mean	SD	X _{min}	X _{max}	Mean	SD
<i>Pre test</i>	3	12	7,5	1,5	4	10	6,31	2,53
<i>Post test</i>	3	12	7,5	1,5	7	12	10,39	1,66

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 8)

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan berhitung anak meningkat setelah diberikan eksperimen (menggunakan permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak) ini menandakan permainan mencari harta karun berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh maka harus dibuat distribusi frekuensi terhadap nilai dari variabel yang diteliti dengan cara menggolongkan subjek menjadi empat kelompok, yaitu kelompok sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), menyatakan kriteria dari persentase diatas adalah sebagai berikut:

76% - 100%	= sangat tinggi (BSB)
56% - 75%	= tinggi (BSH)
41% - 55%	= cukup tinggi (MB)
0% - 40%	= rendah (BB)

Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Anak di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum diberikan Permainan Mencari Harta Karun (*Pre test*)

Dalam penelitian ini, Peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan kepada anak untuk mengetahui bagaimana kemampuan berhitung anak sebelum pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut maka dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung anak didik di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dinilai masih rendah. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui gambaran Kemampuan Berhitung anak didik sebelum menerapkan permainan mencari harta karun, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Tingkat Keberhasilan Indikator Kemampuan Berhitung Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Tertinggi	%	Kriteria
1.	Membilang banyak benda 1-10	30	52	57,69	BSH
2.	Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	26	52	50	MB
3.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	28	52	52,56	MB
	Jumlah	84	156	53,85	

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 2)

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak didik sebelum penerapan permainan mencari harta karun pada indikator pertama berada pada kategori tinggi (BSH) dengan persentase 57,695 atau berada pada rentangan skor 56%-75% dan indikator kedua berada pada kategori cukup tinggi (MB) dengan persentase 50% atau berada pada rentangan skor 41%-55% serta indikator ketiga berada pada kategori cukup tinggi (MB) dengan persentase 52,56% atau berada pada rentangan skor 41%-55%.

Gambaran umum kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum penerapan permainan mencari harta karun dapat dilihat dari tingkat keberhasilan masing-masing sampel pada tabel dibawah ini:

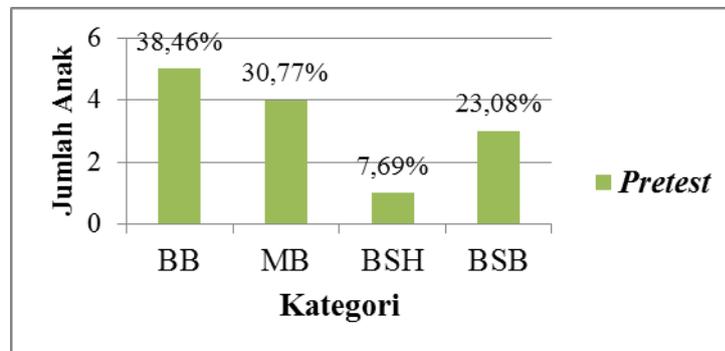
Tabel 3. Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Penerapan Permainan Mencari Harta Karun

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BB	0%-40%	5	38,46
2	MB	41%-55%	4	30,77
3	BSH	56%-75%	1	7,69
4	BSB	76%-100%	3	23,08
			13	100

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan pada tabel di atas didapatkan kemampuan berhitung anak sebelum perlakuan (*pretest*) pada kategori rendah (BB) terdapat 5 orang anak dengan persentase 38,46% atau berada pada rentangan skor 0%-40%, anak yang pada kategori cukup tinggi (MB) terdapat 4 orang anak dengan persentase 30,77% atau berada pada rentangan skor 41%-55%, anak yang pada kategori tinggi (BSH) terdapat 1 orang anak dengan persentase 7,69% atau berada pada rentangan skor 56%-75%, dan anak yang pada kategori sangat tinggi (BSB) terdapat 3 orang anak dengan persentase 23,08% atau berada pada rentangan skor 76-100%.

Gambaran umum kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum penerapan permainan mencari harta karun dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 1. Kemampuan Berhitung Anak TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum Penerapan Permainan Mencari Harta Karun

Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sesudah Penerapan Permainan Mencari Harta Karun (*Posttest*)

Penelitian selanjutnyadengan memberikan *treatment* dengan menerapkan permainan mencari harta karun. Pada penelitian ini peneliti sebagai pemateri pemberi perlakuan permainan mencari harta karun. Kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) permainan mencari harta karun maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Penerapan Permainan Mencari Harta Karun

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Tertinggi	%	Kriteria
1	Membilang banyak benda 1-10	46	52	88,46	BSB
2	Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	43	52	82,69	BSB
3	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	46	52	88,46	BSB
	Jumlah	135	156	86,54	

Sumber: Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4 diatas maka dapat diketahui kemampuan berhitung anak di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sesudah permainan mencari harta karun pada indikator pertama pada kategori sangat tinggi (BSB) dengan persentase 88,46% atau pada rentang skor 76%-100%, dan indikator kedua pada kategori sangat tinggi (BSB) dengan persentase 82,69% atau pada rentang skor 76%-100%, dan indikator ketiga pada kategori sangat tinggi (BSB) dengan persentase 88,46% atau pada rentang skor 76%-100%.

Gambaran umum kemampuan berhitungn anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sesudah penerapan permainan mencari harta karun dapat dilihat dari tingkat keberhasilan masing-masing sampel pada tabel dibawah ini:

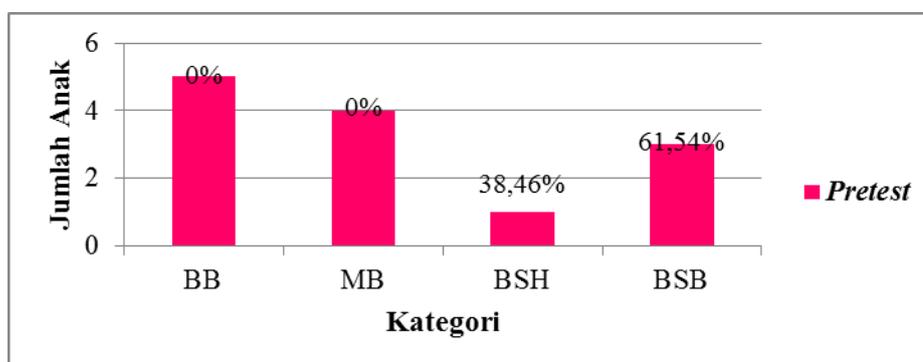
Tabel 5. Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Penerapan Permainan Mencari Harta Karun

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BB	0%-40%	0	0
2	MB	41%-55%	0	0
3	BSH	56%-75%	5	38,46
4	BSB	76%-100%	8	61,54
			13	100

Sumber: Lampiran 3

Berdasarkan tabel 5 diatas maka dapat diketahui kemampuan berhitung anak sesudah perlakuan (*posttest*) anak yang berada kategori rendah (BB) adalah tidak ada dengan persentase 0% atau pada rentang skor 0-40%, anak yang berada kategori cukup tinggi (MB) adalah tidak ada dengan persentase 0% atau pada rentang skor 41%-55%, anak yang berada kategori tinggi (BSH) terdapat 5 orang anak dengan persentase 38,46% atau pada rentang skor 56%-75%, dan anak yang berada kategori sangat tinggi terdapat 8 orang anak dengan persentase 61,54% atau pada rentang skor 76%-100%.

Gambaran umum kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sesudah penerapan permainan mencari harta karun dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelas dapat dilihat gambar berikut:



Grafik 2. Kemampuan berhitung Anak TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sesudah Penerapan Permainan Mencari harta Karun

Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

Berikut ini untuk lebih jelas kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah Penggunaan Permainan mencari harta karun dapat dilihat perbandingannya sebagai berikut:

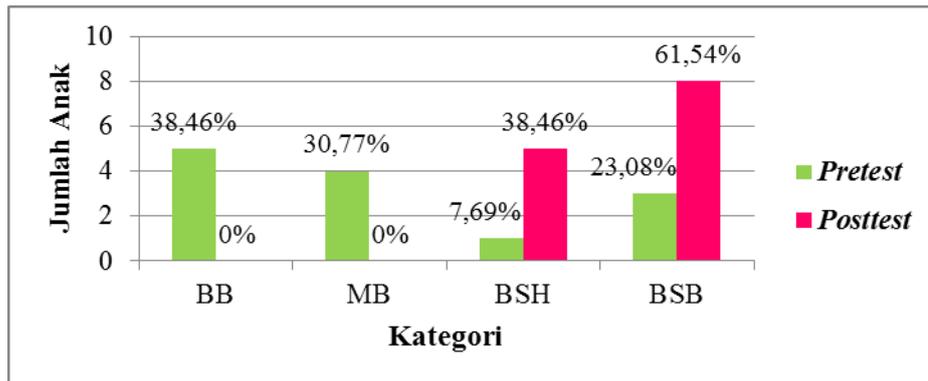
Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Dan Sesudah Penerapan Permainan Mencari Harta Karun

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	Persentase	F	Persentase
1.	BB	0%-40%	5	38,46%	0	0%
2.	MB	41%-55%	4	30,77%	0	0%
3.	BSH	56%-75%	1	7,69%	5	38,46%
4.	BSB	76%-100%	3	23,08%	8	61,54

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 4)

Berdasarkan table 6 perbandingan sebelum dan sesudah diatas dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan sesudah penerapan permainan mencari harta karun. Pada sebelum perlakuan anak yang berada kategori rendah (BB) terdapat 5 orang anak dengan persentase 38,46% menjadi tidak ada dengan persentase 0% sesudah perlakuan atau pada rentang skor 0%-40%. Anak yang berada kategori cukup tinggi (MB) terdapat 4 orang anak sebelum perlakuan dengan persentase 30,77% menjadi tidak ada dengan persentase 0% atau pada rentang skor 41%-55%, Anak yang berada kategori tinggi (BSH) sebelum perlakuan terdapat 1 orang anak dengan persentase 30,77% menjadi 5 orang anak sesudah perlakuan dengan persentase 38,46% atau pada rentang skor 56%-75%, dan Anak yang berada kategori sangat tinggi (BSB) terdapat 3 orang anak sebelum perlakuan dengan persentase 23,08% menjadi 8 orang anak sesudah perlakuan dengan persentase 61,54% atau pada rentang skor 76%-100%,

Gambaran umum rekapitulasi kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah penerapan permainan mencari harta karun dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 3 Kemampuan berhitung Anak TK Negeri Pembina 3 Pembina Pekanbaru Sesudah Penerapan Permainan Mencari harta Karun

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah garis regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki varians yang sama.

Tabel 7. Hasil Pengujian Homogenitas
Test Statistics

	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	4.308 ^a	5.077 ^a
<i>Df</i>	4	4
<i>Asymp. Sig.</i>	.366	.279

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 6)

Dari hasil pengujian menggunakan *Spss Windows For Ver 17*, diperoleh statistic sig 0,279 jauh lebih besar dari 0,05 ($0,279 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu $p = 0,05$ yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah $n = 13$ responden. Uji normalitas pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Pengujian Normalitas

		<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	
		Sebelum	Sesudah
N		13	13
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	6.3077	10.3846
	<i>Std. Deviation</i>	2.52932	1.66024
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.241	.219
	<i>Positive</i>	.241	.182
	<i>Negative</i>	-.181	-.219
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.868	.791
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.439	.559

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 6)

Dari hasil tabel 8 diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan mencari harta karun dengan menggunakan *SPSS Windows for Ver 17*. Berdasarkan uji *Klomogrov-Smirnov* dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,868 dan 0,791 lebih besar dari = 0,05 (α = taraf signifikasi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

Uji Linearitas

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variable yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows Ver 17*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10 Hasil Pengujian Linearitas

			<i>ANOVA Table</i>				
			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Sebelum *	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	64.019	4	16.005	10.042	.003
Sesudah		<i>Linearity</i>	51.972	1	51.972	32.610	.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	12.048	3	4.016	2.520	.132
	<i>Within Groups</i>		12.750	8	1.594		
	<i>Total</i>		76.769	12			

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 6)

Dalam uji ini ditentukan bahwa α sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel *output* diatas dapat diketahui bahwa: a) nilai sig *Between Groups (Combined)* sebesar 0,003.

Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig *Between Groups (Combined)* < tingkat signifikansi (α) yakni $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa dua variable mempunyai hubungan linier. b) Nilai sig. *Deviation from Linearity* sebesar 2,520. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Deviation from Linearity* > tingkat signifikansi (α). Berdasarkan dua pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel permainan mencari harta karun dan kemampuan berhitung mempunyai hubungan linier signifikan.

Uji Hipotesis

Tabel 11 Koefisien Korelasi

<i>Paired Samples Correlations</i>			
<i>Pair 1</i>	N	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Sebelum & Sesudah	13	.823	.001

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 8)

Berdasarkan tabel IV.10 diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,823$ dan $p = 0,001$. Karena Nilai $p < 0,05$ berarti ada hubungan data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dihitung perbedaan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan permainan mencari harta karun.

Tabel 12 Uji Statistik Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>										
<i>Paired Differences</i>										
<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>										
		<i>Std. Mean</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	T	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>		
<i>Pair 1</i>	Sebelum – Sesudah	- 4.0769	 1.49786	 .41543	 -4.98207	 -3.17177	-9.814	12	.000	

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 7)

Berdasarkan tabel 4.11 diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -9,814$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung}(9,814)$. Karena $p < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berhitung yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan mencari harta karun. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Pengujian ini dengan menggunakan t-test berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan dk. $dk = (n_1 - 1) = (13 - 1) = 12$.

Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila $dk=12$, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga $t_{tabel}=2,179$ (Akdon, 2005). Bila t_{hitung} jatuh pada penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan kemampuan berhitung sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata t_{hitung} 9,814 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berhitung sebelum dan sesudah perlakuan, dimana kemampuan berhitung anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan. (Sugiyono, 2007)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10,39 - 6,31}{6,46} \times 100\%$$

$$P = \frac{4,08}{6,46} \times 100\%$$

$$P = 0,6315789 \times 100\% = 63,15789\% = 63,66\%$$

Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak sebesar **63,16 %**.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru tentang Penerapan Permainan Harta Karun terhadap kemampuan berhitung anak, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Pada Kelompok A1 sebelum menggunakan permainan mencari harta karun masih belum berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* (sebelum perlakuan). Anak kesulitan dalam menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, tidak tepat dalam membilang banyak benda serta belum mengenal lambang bilangan secara benar.
2. Kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Pada Kelompok A1 setelah menggunakan permainan mencari harta karun ialah berkembang sesuai dengan harapan karena berkembang sangat baik kemampuan berhitungnya setelah permainan mencari harta karun. Hal ini dapat dilihat dari data *posttest* (setelah perlakuan). Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dan membilang banyak benda dengan baik, serta telah mampu dalam menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
3. Terdapat pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan mencari harta karun. Hal ini dapat di ketahui bahwa adanya perbedaan

berupa peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan mencari harta karun.

4. Hasil penelitian juga menghasilkan (**P**)= **63,16%** artinya pengaruh diberikannya permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebesar 63,16% yang dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak di pengaruhi oleh permainan mencari harta karun.

Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut-

1. Bagi Pihak Penyelenggara PAUD
Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.
2. Bagi Guru
Permainan mencari harta karun dijadikan sumber/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajarankhususnya dalam kemampuan berhitung.
3. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap permainan mencari harta karun dapat melatih kemampuan berhitung, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan disekolah.
4. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana prenada media group. Jakarta.
- Anggani Sudono. 2010. *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo. Jakarta.
- Akdon, dkk. 2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi & Manajemen*. Dewa Ruchi. Bandung.
- Arif Pratisto. 2009. *Statistik Menjadi Mudah dengan SPSS17*. Elex Media Computindo. Jakarta.
- Arikunto. 2000. *Manajemen Penelitian*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Azwar,S. 2012. *Metode Penelitian*. Pustaka pelajar. Yogyakarta.

- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas. Jakarta.
- _____. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia. Jakarta.
- Desi Raswati, dkk. 2015. *Mencerdaskan Kecerdasan Logis Matematis AUD Melalui Permainan Mencari Harta Karun*. Jurnal FKIP Universitas Pendidikan Indonesia. Jakarta.
- Fatkurohmah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Aditama. Bandung
- Igreas Siswanto. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif (Bermain Sambil Belajar Untuk Mengembangkan Kecerdasan Mejemuk Sejak Usia Dini)*. Perliat ANDI. Yogyakarta.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Muhammad Fadillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- _____. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- M. Nur Mustafa, dkk. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa SI FKIP Universitas Riau*. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Murdjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.