

**INFLUENCE GAME SNAKES LADDERS TO THE ABILITY TO
KNOW THE CONCEPT OF NUMBERS IN CHILDREN
AGED 5-6 YEARS IN THE DISTRICT
OF TK DARUL JANNAH KAMPAR**

Wahyu Jumiarti, Jaspas Jas, Daviq Chairilsyah

Nicoerryandataher@gmail.com. (082384343037), jaspasjas@yahoo.com, daviqch@yahoo.com

*Studies Teacher Education Program Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract : *This study aims 1) To determine the ability to recognize the concept bilangananak children aged 5-6 years at Tk Darul Jannah Kampar before giving the game of snakes and ladders. 2) To determine the ability to recognize the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar regency after the game of snakes and ladders. 3) To determine how much influence the ability to know the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar after giving the game of snakes and ladders. This type of research is an experimental research. The research sample is the child class B consisting of 20 children in kindergarten Darul Jannah Kampar with details of 10 boys and 10 girls .. The data was collected using observation and documentation. Based on the survey results revealed that 1) The ability to recognize the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar before treatment is given in the form of a game of snakes and ladders are low. 2) The ability to recognize the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar after treatment is given in the form of snakes and ladders game has increased and is high. 3) The game of snakes and ladders have a significant impact on the ability to know the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar regency. It can be seen that there are differences in the form of increased ability to know the concept of numbers in children before and after treatment. 4) The game of snakes and ladders have an impact of 27.7% on the ability to know the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Darul Jannah Kampar regency.*

Keywords : *Snake and Ladder Game, Numbers Concept*

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DARUL JANNAH KABUPATEN KAMPAR

Wahyu Jumiarti, Jaspas Jas, Daviq Chairilisyah

Nicoerryandataher@gmail.com. (082384343037), jaspasjas@yahoo.com, daviqch@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di Tk Darul Jannah Kabupaten Kampar sebelum pemberian permainan ular tangga. 2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar setelah pemberian permainan ular tangga. 3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar sesudah pemberian permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian yaitu anak kelas B yang terdiri dari 20 anak di TK Darul Jannah Kampar dengan rincian 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 1) Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar sebelum diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga tergolong rendah. 2) Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar setelah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga mengalami peningkatan dan tergolong tinggi. 3) Permainan ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. 4) Permainan ular tangga memiliki pengaruh sebesar 27,7% terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Konsep Bilangan

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk individu yang berkualitas. Anak-anak bangsa Indonesia tidak boleh tertinggal dengan bangsa lainnya di dunia. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini harus ditanamkan kepada mereka. Pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga anak cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat.

Menurut Hibana S Rahman (2004) anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan perkembangan yang membekas dan berjangka lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Ia memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik-biologis, kognisi maupun sosio-ekonomi. Ia adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat serta merupakan pembelajaran yang aktif dan energik.

Selama ini pendidikan anak usia dini dikenal sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Akan tetapi, pada perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu sekolah dasar sulit diikuti jika asumsinya anak-anak lulusan pendidikan anak usia dini belum mendapat pelajaran calistung. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak PAUD yang secara mandiri mengupayakan pelajaran membaca bagi murid-muridnya.

Pendidikan bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada anak untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan kemampuan serta sebagai bekal bagi anak untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran baca tulis hitung (Calistung) dapat disampaikan sejak anak usia dini untuk menanamkan konsep kemampuan membaca, menulis dan berhitung karena pembelajaran ini bisa membaur dengan kegiatan lainnya yang di rencanakan dalam kurikulum taman kanak-kanak tanpa harus membuat anak terbebani.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merasa penting untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2011). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 4.1. Data Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Permainan Ular Tangga

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kriteria
1	Membilang banyak benda 1-10	80	34	42.50	MB
2	Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-10	80	40	50.00	MB
3	Membilang dengan menunjuk benda-benda sampai 10	80	39	48.75	MB
4	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	80	40	50.00	MB
5	Menyebutkan hasil penambahan 1 - 20	80	35	43.75	MB
6	Menyebutkan hasil pengurangan 20-1	80	34	42.50	MB
	Jumlah	480	222	277.50	
	rata-rata	80	37.00	46.25	MB

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum penerapan permainan ular tangga dapat diperoleh persentase sebesar 46.25%. Dari enam indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak indikator terendah dengan perolehan persentase 42,50% dan indikator tertinggi dengan perolehan persentase 50%.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan setelah penerapan permainan ular tangga, maka akan dicari terlebih dahulu statistik deskriptif yaitu dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Data Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Setelah Penerapan Permainan Ular Tangga

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kriteria
1	Membilang banyak benda 1-10	80	58	72.50	BSH
2	Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-10	80	63	78.75	BSB
3	Membilang dengan menunjuk benda-benda sampai 10	80	53	66.25	BSH
4	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	80	57	71.25	BSH
5	Menyebutkan hasil penambahan 1 - 20	80	65	81.25	BSB
6	Menyebutkan hasil pengurangan 20-1	80	59	73.75	BSH
	Jumlah	480	355	443.75	
	rata-rata	80	59.17	73.96	BSH

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum penerapan permainan ular tangga dapat diperoleh persentase sebesar 73,96%. Dari enam indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak indikator terendah dengan perolehan persentase 66,25% dan indikator tertinggi dengan perolehan persentase 81,25%.

Tabel 4.3. Deskripsi Data Penelitian

variabel	Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
PRETEST	6	24	15	5.0	8	16	11.10	1.80
POSTEST	6	24	15	5.0	14	20	17.75	2.02

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa pada *pretest* kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak hanya mencapai rata-rata 7.64% sedangkan pada *posttest* setelah diadakan perlakuan dengan permainan ular tangga meningkat menjadi 13,50%, hal ini menandakan bahwa permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar.

1. Gambaran Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga (*Pretest*)

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengetahui bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum pemberian perlakuan. Peneliti memberikan tugas kepada anak berupa tugas maju kedepan kelas untuk bernyanyi dan saat peneliti mengamati kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak ternyata

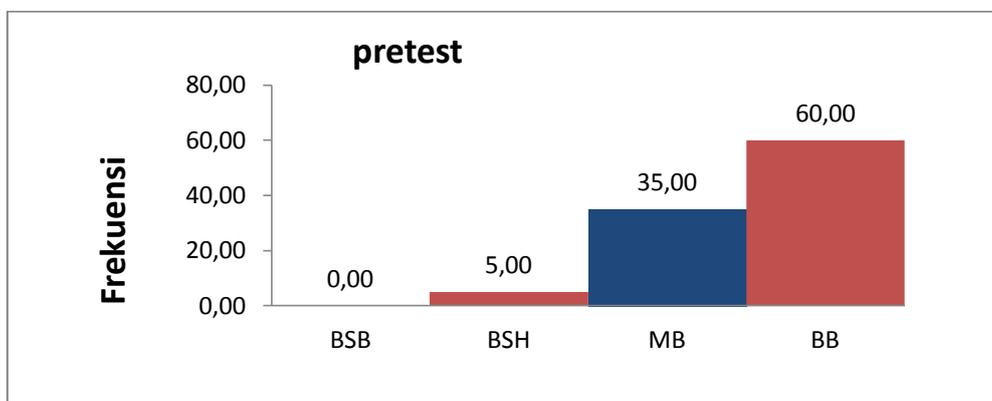
didapati banyak anak yang tidak semangat dalam pembelajaran, banyak anak yang tidak menyelesaikan tugas kemampuan mengenal konsep bilangan. Pelaksanaan *pretest* diberikan enam indikator tentang kemampuan mengenal konsep bilangan.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum menggunakan permainan ular tangga, maka dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Perlakuan (Pretest)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	BSB	21 - 24	0	0.00
2	BSH	16 - 20	1	5.00
3	MB	12 - 15	7	35.00
4	BB	6 - 11	12	60.00
Jumlah			20	100.00

Berdasarkan tabel 4.4 maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum menggunakan permainan ular tangga dari 20 anak tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 anak atau 5%. Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 35% dan anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 12 anak atau 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan masih tergolong belum berkembang (BB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Sebelum Perlakuan

2. Gambaran Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Setelah Penerapan Permainan Ular Tangga (*Posttest*)

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan yaitu penerapan permainan ular tangga. Permainan ini dilakukan oleh seluruh anak lokal B dan setelah selesai mengikuti permainan tersebut peneliti memberi tugas kemampuan mengenal konsep

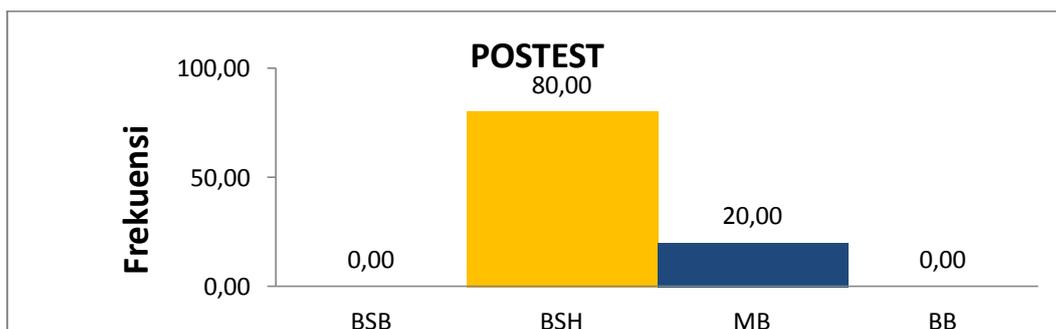
bilangan kepada anak serta peneliti melakukan *posttest* dengan menggunakan lembar observasi yang sama ketika melakukan *pretest*.

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya maka diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar sebelum penerapan permainan ular tangga berada pada tingkat yang tinggi. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan *pretest* hanya sedikit yang berkategori tinggi. Namun setelah penerapan permainan ular tangga, kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar mengalami peningkatan dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	BSB	21 - 24	0	0.00
2	BSH	16 - 20	16	80.00
3	MB	12 - 15	4	20.00
4	BB	6 - 11	0	0.00
Jumlah			20	100.00

Berdasarkan tabel 4.5 di atas maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan setelah menggunakan permainan ular tangga dari 20 anak tidak seorangpun dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 16 anak atau 80%. Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak atau 20% dan tidak satupun anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan tergolong berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sesudah Perlakuan

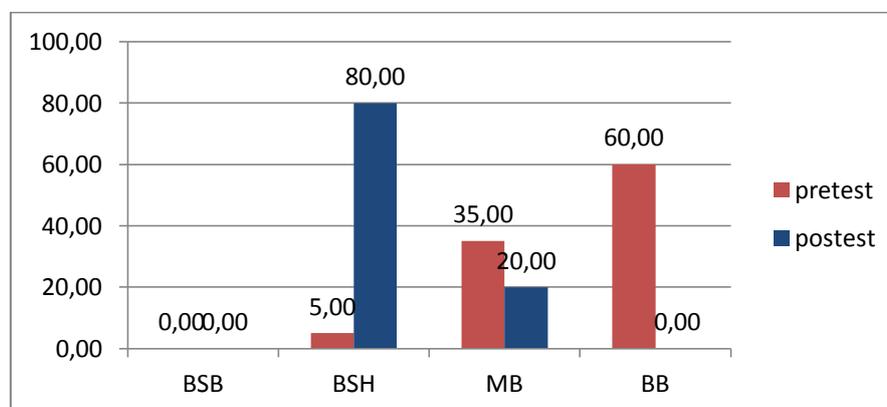
3. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum perlakuan masih tergolong rendah sedangkan kemampuan mengenal konsep bilangan sesudah perlakuan tergolong tinggi. Untuk melihat perbandingan *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Kategori	Skor		Pretest		Posttest	
				F	(%)	F	(%)
1	BSB	21	- 24	0	0.00	0	0.00
2	BSH	16	- 20	1	5.00	16	80.00
3	MB	12	- 15	7	35.00	4	20.00
4	BB	6	- 11	12	60.00	0	0.00
Jumlah				20	100.00	20	100.00

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang diberi perlakuan permainan ular tangga mengalami peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yang semula tidak seorangpun dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), begitu juga setelah diberikan perlakuan. Sedangkan yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang pada awalnya 1 anak atau 5% kemudian meningkat dengan skor 16 anak atau 80%, setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebelumnya hanya 7 anak atau 35% menjadi 4 anak atau 20% dan pada kategori belum berkembang (BB) sebelumnya 12 anak atau 60%, setelah diberi perlakuan tidak seorangpun dengan kategori belum berkembang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Uji persyaratan

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu penelitian melakukan uji persyaratan analisis yaitu:

1. Uji Linearitas

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows For Ver 16*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PRETEST *	Between	(Combined)	35.300	6	5.883	2.886	.052
POSTTEST	Groups						
		Linearity	23.232	1	23.232	11.397	.005
		Deviation from Linearity	12.068	5	2.414	1.184	.369
	Within	Groups	26.500	13	2.038		
	Total		61.800	19			

Metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas ditentukan sebagai berikut:

- Apabila nilai *sig linierity* < tingkat signifikansi (α) dan nilai *sig. Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α) maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier.
- Dan berlaku pula sebaliknya.

Dalam uji ini ditentukan bahwa α sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel output di atas dapat diketahui bahwa:

- Nilai *sig. Linierity* sebesar 0,052. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. Linierity* < tingkat signifikansi (α).
- Nilai *sig. Deviation from Linierity* sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α).

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa variabel permainan ular tangga dan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak mempunyai hubungan yang tidak *linier*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel 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 4.8. Hasil Pengujian Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.151	3	13	.927

Interpretasi dilakukan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata homogenitas. Hipotesis yang di uji adalah:

Ho: varians pada setiap kelompok sama (homogen)

Ha: varians pada setiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dengan demikian, kehomogen dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi (α) tertentu (biasanya $\alpha = 0,05$) sama seperti untuk uji normalitas. Pada kolom sig, terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh. Untuk menetapkan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut. Tetapkan taraf signifikansi uji, jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0,05), maka variansi tiap sampel sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ (0,05), maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dari hasil pengujian menggunakan SPSS *Window For Ver 16*, diperoleh statistik sig 0,927 jauh lebih besar dari 0,05 ($0,927 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah *homogen*.

3. 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 sampel sebanyak 14 anak. Uji normalitas pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Normalitas

	pretest	posttest
N	20	20
Normal Parameters Mean	11.10	17.75
Std. Deviation	1.804	2.023
Asymp. Sig. (2-tailed)	.347	.633

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan menggunakan permainan ular tangga dengan menggunakan SPSS *Windows for Ver.16* berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,347 dan 0,633 lebih besar dari $= 0,05$ ($\alpha =$ taraf signifikansi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang datanya berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hiotesis dilakukan setelah melakukan analisis data. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji wilcoxon untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar.

Hipotesis yang diajukan untuk uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelompok *pretest* maupun *posttest* adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

Berikut ini adalah hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Deskriptif Statistik

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>
<i>Pretest</i>	20	11.10	1.804	8	16
<i>Posttest</i>	20	17.75	2.023	14	20

Sumber : Data olahan penelitian lampiran 9

Berdasarkan tabel *descriptive statistics* di atas, menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan dengan permainan ular tangga untuk kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dengan jumlah subjek penelitian yaitu 20 anak (N). nilai rata-rata untuk keberhasilan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan yaitu 11,10 dengan standar deviasi 1,804 yang dimulai dari skor minimum 8 dan skor maksimum 16. Setelah diberi perlakuan rata-rata tingkat keberhasilan kemampuan mengenal konsep bilangan menjadi 17,75 dengan standar deviasi 2,023 yang dimulai dari skor minimum 14 dan skor maksimum 20.

Tabel 4.9 Hasil Uji Statistik

		Ranks		
		<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest

c. Posttest = Pretest

Berdasarkan tabel *Ranks* di atas dari total sebanyak 20 data dengan beda-beda positif (positif ranks) dan tidak ada data dengan perbedaan data nol atau pasangan data sama nilainya. Artinya dari 20 anak atau data yang dibandingkan, terdapat 20 data yang menunjukkan bahwa anak yang sesudah diberikan permainan ular tangga, lebih tinggi (positif) dibandingkan dengan anak yang sebelum diberikan perlakuan permainan ular tangga.

Penggunaan uji wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis yang menunjukkan bahwa perlakuan permainan ular tangga benar efektif bila digunakan untuk keberhasilan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar. Uji wilcoxon digunakan jika salah satu persyaratan uji hipotesis tidak dapat dipenuhi. Dalam penelitian ini analisis data yang tidak terpenuhi yaitu uji linieritas dengan hasil *sig. linearity* sebesar 0.052 yaitu lebih besar dari tingkat signifikansi (0,05) yang berarti tidak linear, sehingga dilakukan uji wilcoxon. Berikut hasil menggunakan *SPSS for windows Ver.16*.

Tabel 4.10 Test Statistik Wilcoxon

Test Statistics^b	
Posttest - Pretest	
Z	-3.938
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan data pada tabel *test statistics* di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan cara membandingkan taraf signifikansi (P-value) dengan galat nya:

a. Jika $sign > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima

b. Jika $sign < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak

Pada penelitian ini terlihat bahwa hasil $sign$ sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat keberhasilan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan sesudah perlakuan penerapan permainan ular tangga.

5. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar

N-Gain adalah selisih antara nilai pretest dan posttes. Gain skor menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan. Untuk menunjukkan kategori peningkatan Kemampuan mengenal konsep bilangan setelah permainan ular tangga maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain) menurut Masnur (2009).

$$G = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{355 - 222}{480 - 222} \times 100\%$$

$$G = \frac{133}{258} \times 100\%$$

$$G = 0.5515 \times 100\%$$

$$G = 55,15\%$$

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar sebelum diberikan perlakuan kegiatan permainan ular tangga tergolong berkriteria mulai berkembang artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan mengenal konsep bilangan masih rendah yaitu hanya diperoleh nilai persentase 46,25%.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar setelah diberikan perlakuan kegiatan permainan ular tangga tergolong berkriteria berkembang sesuai harapan artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan mengenal konsep bilangan sudah baik yaitu diperoleh nilai persentase 73,96%.
3. Pemberian metode bermain ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Permainan ular tangga memiliki pengaruh sebesar 51,55% terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Jannah Kabupaten Kampar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah
Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas berupa alat bermain anak untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi guru
Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran yang berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak khususnya berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya mencari dan menemukan metode atau strategi pembelajaran alternatif lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F. Montululu. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2004. *Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Dr. Martini Jomaris, M,SCED. 2003.*Perkembangan dan Pengembangan Anak Usian Dini Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Program PUDPPS UNJ.Jakarta.
- Jean Piaget. 2004. *Kreatif untuk Mengemukakan Terhadap Kemampuan Anak*. (Jakarta: Gramedia Widiasaraha Indonesia)
- Luluk Asmawati, 2014. *Perencanaan Pembelajaran Paud*. Bandung. Rosda Karya
- Masitoh,dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Depertemen Pendidikan Nasional
- Mayesty Nary. 1990.*Creative Actirities Fpr Young Children*. Delmar Pusblishers Inc. New York.
- Montolalu. 2007. *Human Deve Deveploment Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

- Masudah. 2012. *pengembangan kognitif anak usia dini*. UNESA. Surabaya
- Ria Noviarti & Wilson. 2012. *Panduan Penulisan Skripsi*. Pekanbaru: UR Press.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Candekia Insani Pekanbaru.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing. Yogyakarta
- Sumardi Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeat
- Tadkiroun. 2009. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2014. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka