

**PICTURE CUBES GAME AGAINST INFLUENCE OF ARITHMETIC
THE BEGINNING OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS
IN THE RA AL UBUDIYAH PEKANBARU**

Dewi Syukri, Jaspas Jas, Daviq Chairilsyah

dewi.fkipur93@gmail.com (081261561489), jaspasjas@yahoo.com, daviqch@yahoo.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
The Faculty of Education
University Of Riau*

Abstract: *This study aimed to determine the effect of the display cube games count kemampuan beginning 5-6 years old children in RA Al Ubudiyah. The population in this study were all children aged 5-6 years in school RA Al Ubudiyah Pekanbaru 2nd semester class B TP 2015/2016. The sample in this study is a first class consisting of 5 girls and 17 boys. A total of 22 children in a class B RA Al Ubudiyah participated in this study. This research is a Pre-Experiment by using design One Group Pretest Posttest that the sample was given an early test in advance to determine the ability of an earlier pilot then treated, after being given the treatment were then given a final test, thus the results of the treatment can be known more mutually agree because it can be compared with the situation before and after being treated. Data collection techniques were used that observation. Data analysis technique using large-scale testing and analysis of statistical methods with SPSS for Windows Ver. 20. Based on the results obtained by testing the hypothesis that there is influence signifikan the beginning numeracy skills of children aged 5-6 years after using the game cube display. N-Gain is the difference between the pretest and posttest. Gain score indicates Tertiary treatment effectiveness. Based on the above results obtained mean value G 50.97% Game Cube display big influence on numeracy skills children aged 5-6 years beginning at RA Al Ubudiyah Pekanbaru.*

Keywords: *Game Cube, numeracy, perception*

PENGARUH PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL UBUDIYAH PEKANBARU

Dewi Syukri, Jaspas Jas, Daviq Chairilisyah

dewi.fkipur93@gmail.com (081261561489), 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 untuk mengetahui pengaruh permainan kubus bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun di sekolah RA Al Ubudiyah Pekanbaru kelas B semester 2 TP 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 1 kelas yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 17 orang anak laki-laki. Sebanyak 22 orang anak di RA Al Ubudiyah kelas B berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini adalah penelitian *Pra Experimen* dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest Posttest* yaitu sampel diberi tes awal terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal sebelumnya kemudian diberi perlakuan, setelah diberi perlakuan kemudian diberikan tes akhir, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisa data menggunakan uji coba skala dan analisa metode statistik dengan program *SPSS for Windows Ver. 20*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan kubus bergambar. N-Gain adalah selisih antara nilai pretest dan posttest. N-Gain skor menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan. Berdasarkan hasil di atas diperoleh nilai N-Gain 50,67 % berarti Permainan Kubus bergambar berpengaruh besar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru.

Kata kunci : Permainan kubus, kemampuan berhitung, persepsi

PENDAHULUAN

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 perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik fisik maupun mental.

Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu menyebutkan, membilang, membuat urutan, menghubungkan, membedakan jumlah banyak sedikit dan menyebutkan hasil dari penjumlahan atau pengurangan dengan benda 1-20.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada saat mengajar sebagian anak-anak di RA Al Ubudiyah Pekanbaru tingkat kemampuan berhitung anak masih kurang dan belum maksimal. Adapun permasalahan yang dihadapi anak 1) Sebagian anak yang belum mampu menyebutkan hasil penjumlahan dengan benda 1-20 2) Masih ada anak yang belum mampu menyebutkan hasil pengurangan dengan benda 1-20. 3) Masih ada anak yang belum mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda. 4) Sebagian anak yang belum mampu membedakan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. 5) Masih ada anak yang belum mampu menyebut urutan lambang bilangan 1-20. 6) Masih ada anak yang belum mampu membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pengasahan kecerdasan logika anak serta penggunaan metode yang tidak tepat, metode yang digunakan selama ini dengan demonstrasi, sehingga dalam proses pembelajaran kecerdasan logika matematika anak-anak kurang memahami pembelajaran berhitung permulaan dan kurang memberi kesempatan kepada anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan pada anak kelompok B di RA Al Ubudiyah, dengan menggunakan beberapa alternatif antara lain dengan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan kubus bergambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Pra Experimen* dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest Posttest* yaitu sampel diberi tes awal terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal sebelumnya kemudian diberi perlakuan, setelah diberi perlakuan kemudian diberikan tes akhir, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun di sekolah RA Al Ubudiyah Pekanbaru kelas B semester 2 TP 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 1 kelas yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 17 orang anak laki-laki. Sebanyak 22 orang anak di RA Al Ubudiyah kelas B berpartisipasi dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*,

untuk melihat pengaruh kubus bergambar terhadap kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah perlakuan, maka terlebih dahulu dicari rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\text{—————}}{\text{—————}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik t-test dengan bantuan *SPSS windows ver 20*. Teknik t-test digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan berhitung permulaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian terdiri dari dua tes yaitu pretest dan posttest pada kelompok eksperimen anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru. Gambaran tentang penelitian ini secara umum dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 1 Deskripsi hasil penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x yang diperoleh			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pre test	7	28	17,5	3,5	13	22	122,5	1,5
Post test	7	28	17,5	3,5	15	27	147	2

Sumber Data Olahan Peneliti (Lampiran 10)

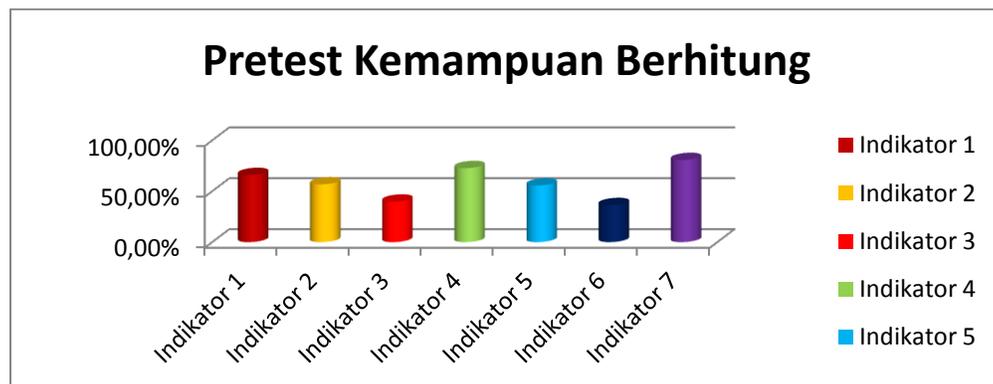
Berdasarkan tabel di atas dan melihat rata-rata empirik skor kemampuan berhitung permulaan anak lebih besar setelah diberikan eksperimen. Ini menandakan bahwa nilai rata-rata skor kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun meningkat setelah diberikan eksperimen melalui Permainan Kubus Bergambar.

1. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Ubudiyah Sebelum Perlakuan Permainan Kubus Bergambar (*Pretest*)

Pengukuran terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah pekanbaru dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dengan 7 indikator yang diberikan kepada 22 orang anak.

Tabel 4.2 Gambaran kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan permainan kubus bergambar

NO	Indikator	Skor		Persentase	Kriteria
		Faktual	Ideal		
1	Anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20	58	88	65,90	BSH
2	Anak dapat membilang (mengenal) konsep bilangan dari 1-20	50	88	56,81	BSH
3	Anak dapat membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	35	88	39,77	MB
4	Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda	64	88	72,72	BSH
5	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-20 dengan benda	49	88	55,68	MB
6	Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan 1-20 dengan benda	32	88	36,36	MB
7	Anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan sedikit	71	88	80,68	BSB
Jumlah		359	616	484,15	
Rata-rata		51,28	88	69,16	BSH



Gambar 1 Gambaran hasil pre test kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

2. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Ubudiyah Sesudah Di Berikan Permainan Kubus Bergambar (*Postest*)

Langkah selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan Permainan Kubus bergambar yang dilakukan mulai tanggal 3-13 Mei 2016.

Tabel 3 Gambaran kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan permainan kubus bergambar

NO	Indikator	Skor		Persentase	Kriteria
		Faktual	Ideal		
1	Anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20	77	88	87,5	BSB
2	Anak dapat membilang (mengenal) konsep bilangan dari 1-20	63	88	71,59	BSH
3	Anak dapat membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	60	88	68,18	BSH
4	Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda	84	88	95,45	BSB
5	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-20 dengan benda	67	88	76,13	BSB
6	Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan 1-20 dengan benda	54	88	61,36	BSH
7	Anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan sedikit	85	88	96,59	BSB
Jumlah		490	616	556,8	
Rata-rata		70	88	79,54	BSB



Gambar 2 Gambaran Post Test Hasil Kemampuan Berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

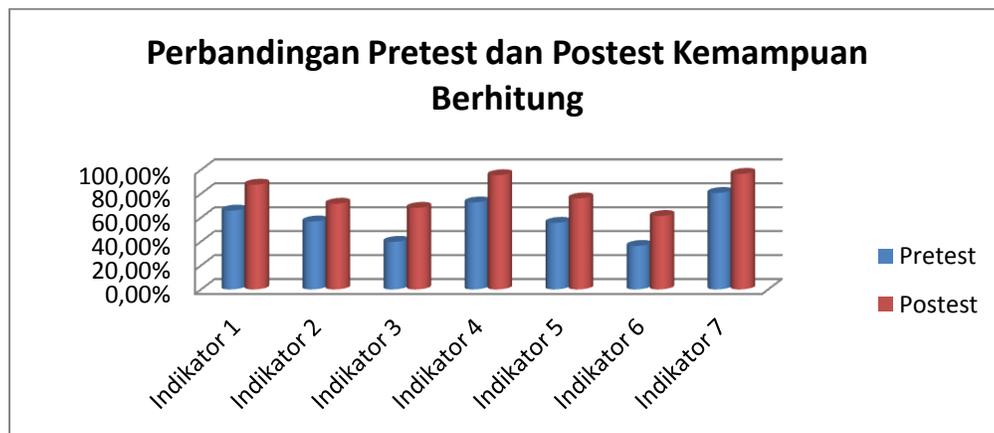
3. Perbandingan data *Pretest* dan *Posttest*

Adapun hasil dari analisis data kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum pemberian permainan kubus bergambar terjadi peningkatan sesudah pemberian permainan kubus bergambar di RA Al Ubudiyah Pekanbaru pada masing-masing indikator:

Tabel 4 Perbandingan data *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator	Pretest			Posttest		
		Skor Nilai	Persentase	Kriteria	Skor Nilai	Persentase	Kriteria
1	Anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20	58	65,90	BSH	77	87,5	BSB
2	Anak dapat membilang (menenal) konsep bilangan dari 1-20	50	56,81	BSH	63	71,59	BSH
3	Anak dapat membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	35	39,77	MB	60	68,18	BSH
4	Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda	64	72,72	BSH	84	95,45	BSB
5	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-20 dengan benda	49	55,68	MB	67	76,13	BSB
6	Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan 1-20 dengan benda	32	36,36	MB	54	61,36	BSH
7	Anak dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan sedikit	71	80,68	BSB	85	96,59	BSB
	Jumlah	359	484,15		490	556,8	
	Rata-rata	51,28	69,16	BSH	70	79,54	BSB

Hasil analisis data ini dapat disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini:



Gambar 3 Perbandingan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah Permainan Kubus Bergambar

4. Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan Permainan Kubus Bergambar (*Pretest*)

Pengukuran terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah pekanbaru dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dengan 7 indikator yang diberikan kepada 22 orang anak. Berdasarkan hasil pretest dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru berada dalam kategori Mulai Berkembang. Untuk mengetahui gambaran kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan permainan kubus bergambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Gambaran kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan permainan kubus bergambar

No	Kriteria	Rentang	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	>76-100%	2	9,09%
2	Berkembang Sesuai Harapan	56-75%	9	40%
3	Mulai Berkembang	26-55%	11	50%
4	Belum Berkembang	<25%	0	0%

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 5, maka jumlah dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum diberi perlakuan permainan kubus bergambar yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik ada 2 orang anak atau 9,09%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 orang anak atau 40%, pada kriteria

Mulai Berkembang ada 11 orang anak atau 50% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang. Untuk lebih jelas lihat grafik dibawah ini:

5. Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Ubudiyah Sesudah Perlakuan Permainan Kubus Bergambar (*posttest*)

Langkah selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan Permainan Kubus bergambar yang dilakukan mulai tanggal 3-13 Mei 2016. Setelah dilakukan perlakuan peneliti melakukan *posttest* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Gambaran kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan permainan kubus bergambar

No	Kriteria	Rentang	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	>76-100%	10	45,45%
2	Berkembang Sesuai Harapan	56-75%	11	50%
3	Mulai Berkembang	26-55%	1	4,54%
4	Belum Berkembang	<25%	0	0%

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 6, maka jumlah dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun sebelum diberi perlakuan permainan kubus bergambar yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik ada 10 orang anak atau 45,45%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 11 orang anak atau 50%, pada kriteria Mulai Berkembang ada 1 orang anak atau 4,54% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang.

Gambar 5 Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun sesudah perlakuan Permainan Kubus Bergambar

6. Perbandingan data *Pretest* dan *Posttest*

Adapun hasil pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik dibawah ini:

Tabel 5 Perbandingan data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	2	9,09%	10	45,45%
2	Berkembang Sesuai Harapan	9	40%	11	50%
3	Mulai Berkembang	11	50%	1	4,54%
4	Belum Berkembang	0	0%	0	0%

Berdasarkan perbandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat diketahui bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan yang semula hanya 2 orang anak yang berkriteria Berkembang Sangat Baik setelah diberi perlakuan terdapat 10 orang anak yang berkriteria Berkembang Sangat Baik yaitu sebesar 45,45%.

A. Uji Persyaratan atau Asumsi

Pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan *uji-t*, sebelum dilakukan *uji-t* terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan untuk mengetahui apakah data yang dikumpul berdistribusi normal (*uji normalitas*), homogen (*uji homogenitas*), dan linear (*uji linearitas*) sebagai syarat sebagai penggunaan analisis *uji-t*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji asumsi normalitas menggunakan SPSS windows ver 2, dengan *static non parametric One Simple Kolmogorov Smirnov*. Ketentuan yang digunakan ialah jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal, (Jonathan Sarwono, dalam Warnawati, 2016). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		PRETEST	POSTTEST
N		22	22
Normal Parameters ^a	Mean	16.32	22.27
	Std. Deviation	2.514	2.711
Most Extreme Differences	Absolute	.200	.138
	Positive	.200	.131
	Negative	-.118	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z		.938	.645
Asymp. Sig. (2-tailed)		.343	.799

a. Test distribution is Normal.

Sumber Data Olahan Penelitian (Lampiran 11)

Ho : Populasi Berdistribusi Normal

Ha : Populasi Berdistribusi Tidak Normal

Dari hasil tabel diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas perkembangan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan permainan kubus bergambar, diketahui bahwa data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai Sig sebelum perlakuan adalah 0,343 dan nilai Sig setelah perlakuan adalah 0,799. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil distribusi kedua tes adalah data normal. Maka data memenuhi syarat (data berdistribusi normal) layak digunakan sebagai data penelitian dan dapat dilakukan *uji-t*.

2. Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan *uji chi-square* dengan bantuan dengan program SPSS windows ver 20, dengan ketentuan jika nilai pada kolom Asym sig >0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Varian Homogen

H_a : Varian Heterogen

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	PRETEST	POSTTEST
Chi-Square	8.545 ^a	7.091 ^b
df	7	9
Asymp. Sig.	.287	.628

Sumber Data Olahan Penelitian (Lampiran 12)

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diperoleh nilai Asym Sig sebelum perlakuan 0,287 dan sesudah perlakuan 0,628 nilai tersebut besar dari 0,05 itu artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau yang mempunyai varians sama.

3. Uji Lineritas

Pengujian lineritas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan SPSS windows ver 20, untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Linearitas**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
POSTTEST	Between (Combined)	121.483	7	17.355	7.389	.001
* PRETEST	Groups					
	Linearity	101.505	1	101.505	43.219	.000
	Deviation from Linearity	19.978	6	3.330	1.418	.276
	Within Groups	32.881	14	2.349		
	Total	154.364	21			

Sumber Data Olahan Penelitian (lampiran 13)

Berdasarkan tabel diatas, analisis data menghasilkan nilai F sebesar 0.276 dengan hasil signifikansi pengujian linieritas data sebesar 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel Permainan Kubus bergambar Terhadap Kemampuan berhitung permulaan anak terdapat hubungan yang linier karena nilai Signifikansi $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$), berarti variabel adalah linier.

4. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian dengan menggunakan metode t-test untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan Kubus Bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig, $< 0,05$. Jika sig $> 0,05$ maka H_0 diterima, H_0 ditolak jika sebaliknya jika sig $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis

		<i>Paired Samples Test</i>					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-5.955	1.618	.345	-6.672	-5.237	-17.265	21	.000

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat kita ketahui bahwa nilai lowed an upper bernilai negatif maka dapat kita simpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil $t_{hitung} = 17,265$ dan t_{tabel} dari 21 pada taraf kesalahan 0,05 sehingga $t_{tabel} = 2,080$ dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan kubus bergambar.

5. Pengaruh Permainan Kubus Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru

N-Gain adalah selisih antara nilai pretest dan posttest. Gain skor menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan (Hake, 1999). Untuk menunjukkan kategori peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak setelah penerapan permainan kubus bergambar, maka di uji Gain ternormalisasi (N-Gain).

Rumus gain menurut David E. Meltzer:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Posttest}}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{50,97 - 0}{50,97}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{50,97}{50,97}$$

$$\text{N-Gain} = 0,5097 \times 100\%$$

$$\text{N-Gain} = 50,67\%$$

Menurut Masnur (2009):

- | | |
|-----------------|------------|
| a. Kurang | (0%-25%) |
| b. Cukup | (26%-50%) |
| c. Besar | (51%-75%) |
| d. Sangat Besar | (76%-100%) |

Berdasarkan hasil di atas diperoleh nilai N-Gain 50,97% berarti Permainan Kubus bergambar berpengaruh besar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebelum Permainan Kubus Bergambar dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru pada kriteria Mulai Berkembang, hal ini dapat dilihat dari data *Pretest* (sebelum perlakuan). Artinya anak masih belum mampu membilang, mengenal konsep bilangan, menyebutkan hasil

- penjumlahan dan pengurangan benda dari 1-20 sesuai dengan perkembangan tingkat usia anak 5-6 tahun. Rata-rata sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang dengan nilai persentase 50%.
2. Sesudah Permainan Kubus Bergambar dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru pada sebagian anak berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik, hal ini dapat dilihat dari data *Posttest* (sesudah perlakuan). Artinya anak sudah mampu membilang, mengenal konsep bilangan, menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan benda dari 1-20 sesuai dengan perkembangan tingkat usia anak 5-6 tahun. Rata-rata sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan atau dengan nilai persentase 50%.
 3. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis menggunakan *uji-t* terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah perlakuan Permainan Kubus Bergambar menggunakan bahan bekas (kotak susu bekas dan gambar-gambar bintang) terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Al Ubudiyah Pekanbaru. Pemberian permainan kubus bergambar berpengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan nilai persentase 50,67%.

Rekomendasi

Mengacu pada penelitian yang dilakukan, penulis memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), rekomendasi ditujukan untuk:

1. Pihak Sekolah
Pihak sekolah agar menyediakan media Permainan Kubus Bergambar yang menggunakan bahan bekas (Kotak susu dan gambar-gambar) sehingga diharapkan dengan tersedia bahan tersebut kemampuan berhitung permulaan anak akan meningkat.
2. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Agar peneliti selanjutnya dapat mencari alternatif untuk meningkatkan metode, teknik dan strategi dengan pendekatan yang efektif, misalnya dengan cara yang lebih bervariasi dengan media yang lebih menarik sehingga kemampuan berhitung permulaan anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap berhitung, dan menjadikan berhitung sebagai suatu kebiasaan dilingkungan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Audola. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Pertiwi Bangkinang”. Skripsi. FKIP Universitas Riau.
- Depdiknas. 2004. *Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas
- Montolalu. 2007. *Human Deveploment Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Rita Kurnia 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendekia Insani Pekanbaru.
- Siti Fauziah Nur. 2012. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto”. Skripsi. FKIP Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2014. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sumardi Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- W.J.S, Poerdaminta 1976, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks