

**THE EFFECT OF PLAY FACE NUMBER ON THE ABILITY TO
KNOW THE CONCEPT OF NUMBERS OF CHILDREN AGE 4-5
YEARS AT PEMBINA 3 KINDERGARTEN, PEKANBARU**

Rosrita, Zulkifli N, Devi Risma
ittarosrita94@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com
No. HP. 082390326016

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

Abstract: *based on the result of observation on the ability to know the concept of numbers of young learners has not developed optimally. So it is necessary to implement the activity play face number. The objective of this research is to find out the effect of play face number on the ability to know the concept of numbers of children age 4-5 years at pembina 3 kindergarten, pekanbaru with one group pretest posttest design is an experiment that do by one group only without comparison. The sample in this research are 15 young learners. The kind of the instrument that used in this research is observation sheet and documentation to noted about activities that happen during the treatment is given. Based on the result of hypothesis there is an effect of play face number on the ability to know the concept of numbers of children age 4-5 years at pembina 3 kindergarten, pekanbaru. The value of thitung is 11.129 with sig 0.000, because sig < 0.05 it can be concluded that there is a significant difference on the ability to know the concept of numbers of children age 4-5 years before and after applied play face number on the lesson. On the hypothesis it can be seen that thitung = 11.129 > t table = 2.145. it can be concluded that there is significant different result between pretest and posttest. the effect of play face number on the ability to know the concept of numbers of children age 4-5 years at pembina 3 kindergarten, pekanbaru.*

Keywords: *Play Face Number, The Concept Of Numbers.*

**PENGARUH BERMAIN *FACE NUMBER* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI
PEMBINA 3 KOTA PEKANBARU**

Rosrita, Zulkifli N, Devi Risma
ittarosrita94@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com
No. HP. 082390326016

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

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan kegiatan bermain *face number* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru dengan metode *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Adapun jumlah sampel sebanyak 15 anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh bermain *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,129 dengan sig 0,000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *face number* dalam pembelajaran. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 11,129 > t_{tabel} = 2,145$. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pengaruh bermain *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebesar 54,25%.

Kata Kunci : bermain *face number*, konsep bilangan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri, dan professional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan NO. 137 Tahun 2014 standar tingkat pencapaian perkembangan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik : a) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, b) mengenal konsep lambang bilangan, c) mengenal lambang bilangan.

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Sefeeld (2008) konsep bilangan adalah segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dapat dilihat. Salah satu konsep matematika yang paling penting di pelajari anak usia tiga, empat, lima tahun pengembangan kepekaan pada bilangan.

Salah satu permainan yang dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun adalah dengan bermain *face number*. Bermain *face number* ini merupakan permainan yang melatih daya ingat anak dalam mengingat konsep bilangan yang berpengaruh pada perkembangan kognitif anak. Kegiatan bermain *face number* ini pada dasarnya dapat dilakukan secara peranak atau secara berkelompok dengan menyusun angka sehingga membentuk semi wajah (mata, hidung, mulut, telinga) dan anak menyebutkan angka yang telah ia susun menjadi wajah tersebut. Bermain *face number* dengan angka bermacam ukuran yang dapat menarik minat anak. Permainan *face number* adalah permainan edukatif yang terdiri dari angka 1-10 terhadap pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak usia dini taman kanak-kanak Pembina 3 Pekanbaru pada kelompok A usia 4-5 tahun, terdapat permasalahan pada kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu dengan gejala-gejala seperti berikut: 1) beberapa anak yang belum mampu menghitung banyak benda 1-10. Contohnya terlihat saat guru memberikan tugas pada anak untuk mengambil daun 10 lembar, hanya 3 anak dari 15 anak yang bisa memetik daun sebanyak 10 lembar itu artinya anak dapat menghitung daun yang ia petik, sedang yang 12 anak belum bisa menghitung banyak daun yang di petik nya. 2) beberapa anak belum mengenal konsep bilangan. Contohnya pada saat guru memberikan tugas menghubungkan banyaknya buah-buahan dengan angka yang sesuai dengan jumlah buah-buahan, hanya 5 dari 15 anak yang mampu menjawab dengan benar itu artinya anak sudah mengenal konsep bilangan, sedangkan 10 anak belum mampu mengenal konsep bilangan. 3) beberapa anak belum mampu mengenal lambang bilangan. Contohnya pada saat guru mengajak anak bermain tebak angka, guru menunjukkan angka 5 hanya 6 dari 15 anak yang mampu menjawab bahwa itu adalah angka lima, sedangkan 8 anak lainnya belum mengenal angka 6 tersebut.

Berdasarkan latar belakang maka penelitian ini bertujuan:1). Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum penerapan bermain *face number* 2). Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun setelah penerapan bermain *face number* 3). Untuk mengetahui besarnya

pengaruh bermain *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan rancangan desain satu kelompok. Penelitian ini akan mencari tahu pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Tujuannya yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Adapun pola penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimen

O1	X	O2
<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan

O_2 : *posttest* setelah diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Jumlah peserta didik tersebut adalah 15 orang anak yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil langsung oleh responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

Teknik analisis data yang di gunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik yang sesuai untuk metode eksperimen, yaitu dengan menggunakan uji t (Suharsimi Arikunto, 2009).

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

Keterangan:

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

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

Df = atau db adalah N-1

N = Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengambilan data eksperimen dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu *pretest* dan *posttest* yang masing-masing dilakukan 1 kali sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* dilakukan pada tanggal 24 Juli 2017, perlakuan atau *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pada tanggal 25-27 Juli 2017 dan *Posttest* dilakukan pada tanggal 28 Juli 2017. Pengambilan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu observasi sekolah, *pretest*, perlakuan sebanyak 3 kali dan *posttest*. Pengambilan data dilakukan pada 15 anak dikelas A2. Berikut jadwalnya seperti yang tertera di tabel berikut.

Tabel 2 Jadwal Penelitian

Hari/Tanggal	Kegiatan	Perlakuan Ke-	Tempat
Sabtu, 22 Juli 2017	Observasi Sekolah	-	Sekolah
Senin, 24 Juli 2017	<i>Pretest</i>	-	Sekolah
Selasa, 25 Juli 2017	Perlakuan (<i>treatment</i>)	1	Sekolah
Rabu, 26 Juli 2017	Perlakuan (<i>treatment</i>)	2	Sekolah
Kamis, 27 Juli 2017	Perlakuan (<i>treatment</i>)	3	Sekolah
Jumat, 28 Juli 2017	<i>Posttest</i>	-	Sekolah

Permainan *face number* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik ini dapat dilihat pada deskripsi hasil penelitian tabel 3 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (<i>Hipotetik</i>)				Skor x yang diperoleh (<i>Empirik</i>)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre Test</i>	3	12	7,5	1,5	3	9	5,73	1,91
<i>Post Test</i>	3	12	7,5	1,5	6	12	9,13	2,10

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017

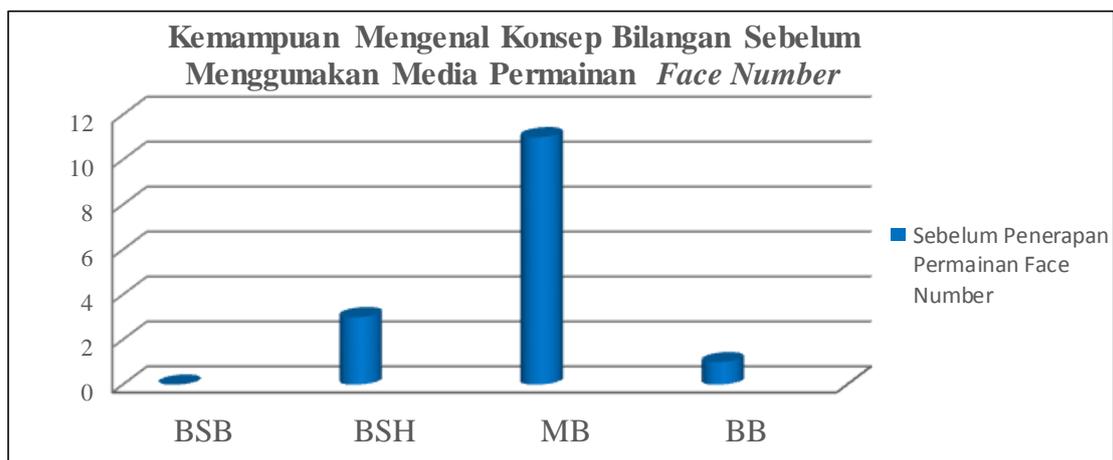
Rata-rata empirik skor kemampuan mengenal konsep bilangan anak lebih tinggi setelah melakukan permainan *face number* yang sebelumnya berada di skor rata-rata 5,73 menjadi 9,13. Untuk mengetahui gambaran kemampuan anak didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan *face number* maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Didik di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Sebelum Menggunakan Media Permainan *Face Number*

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	0	0%
2	BSH	51% - 75%	3	20%
3	MB	26% - 50%	11	73,33%
4	BB	0% - 25%	1	6,67%
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 4 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik sebelum penerapan media permainan *face number* tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BSB, 3 orang anak berada pada kategori BSH atau 20%, 11 orang anak berada dikategori MB atau 73,33% dan 1 orang anak berada dikategori BB 6,67% untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Menerapkan Media Permainan *Face Number*

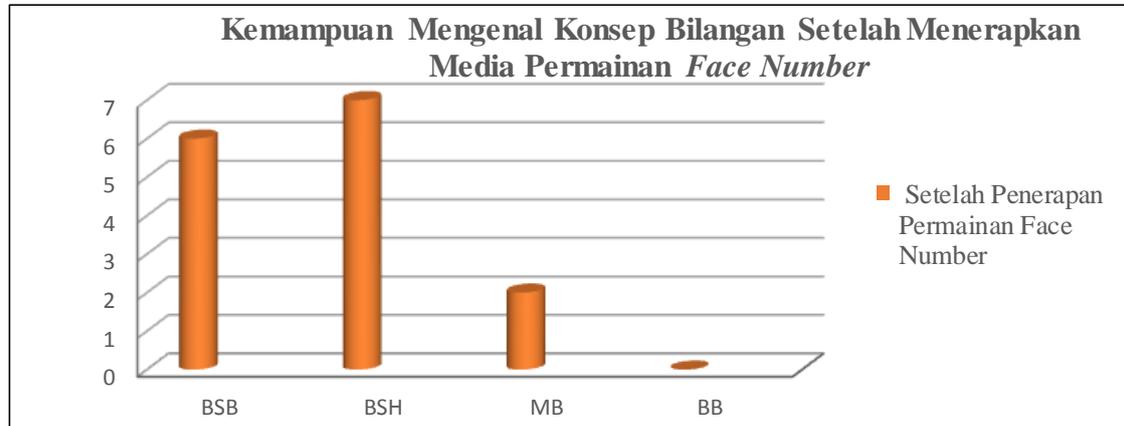
Untuk mengetahui gambaran kriteria kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan *face number* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Didik di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Setelah Penerapan Permainan *Face Number*

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	6	40%
2.	BSH	51% - 75%	7	46,67%
3.	MB	26% - 50%	2	13,33%
4.	BB	0% - 25%	0	0%
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik setelah penerapan permainan *face number* diperoleh data anak didik yang berada pada kategori BSB sebanyak 6 orang anak didik atau 40%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 7 orang anak didik atau 46,67%, yang berada pada kategori MB terdapat 2 anak didik atau 13,33% dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BB atau 0%, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



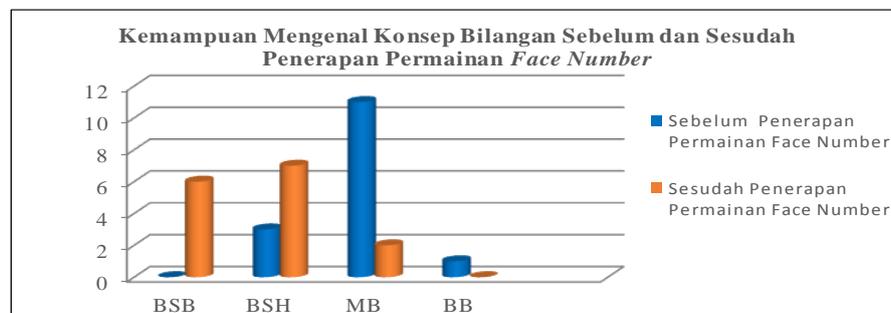
Gambar 2 Diagram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Setelah Penerapan Permainan *Face Number* (*posttest*)

Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Didik di TK Negeri Pembina 3 Sebelum dan Sesudah Menerapkan Permainan *Face Number*

No.	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0%	6	40%
2.	BSH	51% - 75%	3	20%	7	46,67%
3.	MB	26% - 50%	11	73,33%	2	13,33%
4.	BB	0% - 25%	1	6,67%	0	0%
Jumlah			15	100%	15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017



Gambar 3 Diagram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum dan Sesudah Menerapkan Permainan *Face Number*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas perbandingan sebelum dan sesudah tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak didik mengalami peningkatan. Tidak terdapat anak didik pada kategori BSB atau 0%, terdapat 3 orang anak pada kategori BSH atau 20%, terdapat 11 orang anak didik yang berada pada kategori MB atau 73,33%, dan terdapat 1 orang anak berada pada kategori BB atau 26,67%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 6 orang anak didik atau 40%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 7 anak didik atau 46,67%, yang berada pada kategori MB terdapat 2 anak didik atau 13,33%, dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BB atau 0%.

Uji Linearitas

Pengujian terdiri dari dua variabel yaitu bentuk pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan (X) terhadap permainan *face number* usia 4-5 tahun (Y). Untuk mengetahui apakah data kedua variabel linear atau tidak.

Tabel 7. 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>	38,826	3	12,942	11,759	,001
*	<i>Linearity</i>	35,076	1	35,076	31,868	,000
Sesudah	<i>Deviation from Linearity</i>	3,750	2	1,875	1,704	,227
	<i>Within Groups</i>	12,107	11	1,101		
	<i>Total</i>	50,933	14			

Sumber : Olahan Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil Pengujian Linearitas data kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik dengan permainan *face number* sebesar 0,001 Artinya adalah nilai ini lebih kecil dari pada 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara kemampuan mengenal konsep bilangan (X) dan penggunaan permainan *face number* (Y) antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa $\text{Sig} (0,001) < \alpha (0,05)$.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan SPSS 18. Kolom yang dilihat pada printout adalah kolom Sig. jika nilai pada kolom $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 8. Hasil Pengujian Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	2,000 ^a	4,467 ^b
<i>df</i>	4	3
<i>Asymp. Sig.</i>	,736	,215

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,736 dan sesudah perlakuan 0,215 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogeny atau mempunyai varietas yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan permainan *face number*, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Pengujian Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Sebelum	Sesudah
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	5,733	9,133
	<i>Std. Deviation</i>	1,907	2,099
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,244	,259
	<i>Positive</i>	,244	,259
	<i>Negative</i>	-,157	-,208
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,947	1,002
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,332	,268

a. Test distribution is Normal.

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada sebelum perlakuan sebesar 0,332 dan nilai *Sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,268 Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan = 0,05. Maka variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 10. Uji Statistik Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>								
<i>Paired Differences</i>								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		<i>t</i>	<i>df</i>	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Sesudah	-3,400	1,183	,305	-4,055	-2,744	-11,129	14	,000

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -11,129$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (11,129). Karena $Sig < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan sangat signifikan sesudah menggunakan permainan *face number*. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Dengan $dk = 14$ dan taraf kesalahan $5\% = 2,145$ maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 11,129$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *face number* di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan *face number*.

Uji Gain Ternormalisasi

Untuk menunjukkan kategori peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah menerapkan permainan *face number* maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain).

Rumus Gain menurut David E.Meltzer.

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

$$G = \frac{137-86}{180-86} \times 100\%$$

$$G = \frac{51}{94} \times 100 \%$$

$$G = 0.5425 \times 100\%$$

$$G = 54,25\%$$

Pembahasan

Berdasarkan rumus diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan adalah 54,25% dan 45,75% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembahasan hasil penelitian dilakukan melalui perbandingan pada penelitian dengan jenis penelitian eksperimen terhadap variabelbebas yaitu permainan *face number* (X) dan variabel terikat yaitu mengenal konsep bilangan (Y), penelitian ini untuk melihat perbedaan dan perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan terhadap sampel. Setelah menentukan hasil perbedaan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dari perlakuan, langkah selanjutnya yaitu melihat tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan *face number* yang telah di berikan kepada anak. Sebelum menerapkan permainan *face number* masih banyak anak belum mampu membilang benda satu sampai sepuluh, anak belum mampu mengenal konsep bilangan, dan anak belum mampu mengenal lambang bilangan.

Dari hasil penelitian diperoleh data *pretest* kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru masih rendah hal ini dapat di lihat dari hasil data *pretest* tidak terdapat anak didik di kategori BSB dan 3 orang anak dikategori BSH, 11 orang anak dikategori MB, dan 1 orang anak dikategori BB. Menurut permendiknas No. 137 tahun 2014 anak TK kelompok A adalah anak sudah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan serta mengenal lambang bilangan. Jika dilihat dari ketiga indikator, masih banyak anak yang belum mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, belum mampu mengenal konsep bilangan dan belum mampu mengenal lambang bilangan, dari data *pretest* dapat di simpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru masih rendah sehingga butuh cara yang tepat agar anak mudah dalam pemahaman akan konsep bilangan ini sesuai dengan teori Sudaryanti (2006) yang menyatakan bahwa diperlukan cara yang tepat dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak, dapat dilakukan dengan cara menghitung jari, menghitung dengan benda-benda, berhitung sambil bermain, berhitung sambil bernyanyi, menulis angka serta membandingkan angka.

Sesudah melaksanakan *treatment* dengan penerapan permainan *face number*, maka diperoleh data *posttest* terdapat 6 orang anak dikategori BSB, terdapat 7 orang dikategori BSH, 2 orang anak dikategori MB dan tidak terdapat anak didik dikategori

BB sehingga dapat di simpulkan anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hasil *posttest* dapat dilihat sudah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Meningkatnya hasil *posttest* dikarenakan oleh adanya *treatment* yang dilakukan berupa bermain *face number* dimana anak lebih bebas berekspresi, berkreasi dan proses belajar lebih menyenangkan, sehingga anak lebih mudah mengingat hal-hal yang baru dipelajari. Ini sesuai dengan pernyataan Slamet Suyanto (2005) yang menyatakan bahwa esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memiliki, dan merangsang anak terlibat aktif. Hurlock (2005) mengartikan bahwa bermain adalah aktivitas yang khas menyenangkan dan tidak pernah menjadi beban.

Dari hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3, hal ini dapat kita lihat dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil penelitian ditemukan adanya peningkatan skor nilai rata-rata siswa setelah melakukan permainan *face number*, yang sebelumnya (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata 5,73 menjadi 9,13 (*posttest*). Sebelum dilakukan permainan *face number* tidak ditemukan siswa pada kategori BSB dan dominan siswa berada pada kategori MB dan BB, namun setelah dilakukan *treatment* dan diperoleh pada nilai *posttest* anak dominan berada pada kategori BSB dan BSH. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa permainan *face number* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai *G* (*Gain*) setelah melakukan permainan *face number* sebesar 54,25% hal ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan *face number* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebesar 54,25% dan 45,75% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa belajar dengan cara menggunakan permainan maupun media yang berhubungan dengan angka sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan hal ini senada dengan hasil penelitian Dini Anggia (2016) bahwa permainan “kirirkan angka itu” mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sebesar 48,18% dan Norweti (2017) penggunaan media locker bilangan berpengaruh 69,61%. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa beberapa permainan dan media angka sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sehingga perlu di terapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah di beri perlakuan permainan *face number*. Uji signifikan perbedaan ini dengan *t* statistik $t_{hitung} = 11,129$ dan $sig = 0,000$. Karena nilai $sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan mengenal konsep bilangan antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan *face number*, dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan yang lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini berarti bahwa salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menerapkan permainan *face number*, pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini pada penelitian ini dapat berkembang karena pemberian permainan *face number* sebanyak 3x perlakuan. Perlakuan ini dilakukan berulang-ulang dengan tujuan subjek terbiasa untuk mengingat membilang benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep dan lambang bilangan. Setelah menerapkan dilihat melalui observasi *pretest* dan *posttest*, hal ini menunjukkan bahwa permainan *face number* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan

mengenal konsep bilangan anak usia dini. Setelah menerapkan permainan *face number* sebanyak 3x perlakuan, ada perubahan yang terjadi pada kemampuan anak mengenal konsep bilangan di antaranya anak mampu menghitung banyak benda satu sampai sepuluh, anak mampu mengenali konsep bilangan, anak mampu mengenali lambang bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan *face number* membuat anak didik anak lebih bebas berekspresi, berkreasi dan proses belajar lebih menyenangkan, sehingga anak lebih mudah mengingat hal-hal yang baru dipelajari, dan sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum menggunakan permainan *face number* termasuk kategori cukup. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* (sebelum perlakuan) yang berada kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 47,78% terhadap skor ideal sehingga sangat perlu adanya bimbingan dan stimulasi dari guru.

Kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 setelah menerapkan permainan *face number* mengalami peningkatan yang signifikan hal ini dapat dilihat dari data *posttest* dimana rata-rata anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 76,11% terhadap skor ideal.

Terdapat pengaruh permainan *face number* terhadap kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dimana dapat diketahui adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenali konsep bilangan anak sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan 54,25% kemampuan mengenali konsep bilangan anak dipengaruhi oleh adanya penerapan permainan *face number* dan 45,75% dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Bagi pihak sekolah pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan belajar sebagai alat/bahan pembelajaran matematika anak usia dini.

Bagi guru permainan *face number* dapat 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 biasa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran khususnya dalam mengenali konsep bilangan.

Bagi peneliti lain, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan permainan *face number* dengan media permainan yang lebih menarik lainnya agar

diperoleh hasil yang lebih efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto . 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana Perdana.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta. Pilar Media.
- Amran Ys Caniago. 2002. *Kamus lengkap Indonesia*. Bandung. Pustaka Setia.
- Ambariani. 2011. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Angka Dan Wajah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Asmaul-Husna Gerbang Sari Kampar. FKIP UR. Pekanbaru
- Anggani Sudono. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Gramedia.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman kanak-Kanak*. Jakarta.
- Maykes S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. PT. Grasindo. Jakarta
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta
- Novi Mulyani. 2016. *Permainan Tradisional anak indonesia*. DIVA Press. Yogyakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Robin. 2007. *Teori belajar dan pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.

- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Sri Widayati. 2011. Meningkatkan Kemampuan Bilangan Dan Operasinya Di Kelas LLI Sd Melalui Kegiatan Bermain Dengan Aturan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yokyakarta. FIP. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RND*. Alfabet. Bandung.
- Sujiono dan Yuliani Nuraini. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yayasan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Tadkrioatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Departemen Pendidikan Nasional . Jakarta
- Tajudin, Tanudi, Mulyono. 2002. *Kemampuan matematika SD*. Kawan pustaka
- Yuliana. 2006. *Metode pengembangan kognitif*. Universitas terbuka. Jakarta
- Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini Di Pra Sekolah Islam*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta
- Zamriani. 2012. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Lotto Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Sorek 1 Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Skripsi FKIP UR. Pekanbaru