

THE EFFECT OF THE GAME OF DOMINOES TOWARDS THE ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF NUMBERS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK DARUSSALAMAH IN SUB DISTRICT OF TAPUNG DISRICT OF KAMPAR

Dede Arfany, Devi Risma, Yeni Solfiah

dede_arfany@yahoo.com (082288849684), devi.risma@79@gmail.com,
habildaulaey@yahoo.co.id

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

Abstract: *This study aims to determine the effect of the game of dominoes towards the ability to know the concept of number of children aged 5-6 years in TK Darussalamah in sub district Tapung district of Kampar. The research used experimental method with one group pre-test post-test design. The sample used in this study were 15 students. The data collection technique used is observation. Technique of data analysis using t-test test by using program of SPSS 20. Research hypothesis that there is the effect of the game of dominoes towards the ability to know the concept of number of children aged 5-6 years in TK Darussalamah in sub district Tapung district of Kampar. Based on data analysis known $t_{calculated} = 23,883 > t_{table} = 2,145$ with Sig. (2-tailed) = 0.000. Because Sig < 0,05 it can be concluded that there are differences in the ability to recognize the concept of numbers before and after the domines game. It can be interpreted that there is the effect of the game of dominoes towards the ability to know the concept of number of children aged 5-6 years in TK Darussalamah in sub district Tapung district of Kampar significant as much as 61.25%.*

Keyword: *Ability to know the concept of numbers, Game of dominoes*

PENGARUH PERMAINAN DOMINO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DARUSSALAMAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Dede Arfany, Devi Risma, Yeni Solfiah

dede_arfany@yahoo.com (082288849684), devi.risma@79@gmail.com, habildauly@yahoo.co.id

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 15 orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 20*. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 23,883 > t_{tabel} = 2,145$ dengan *Sig. (2-tailed) = 0.000*. Karena *Sig < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah dilakukan permainan domino. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah kecamatan Tapung kabupaten Kampar yang signifikan yaitu sebesar 61,25%.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, Permainan Domino

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak berusia 5-6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Berdasarkan dengan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: “pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan di taman kanak-kanak dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi pengembangan pembentukan perilaku terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional dan pengembangan kemampuan dasar yaitu bahasa, kognitif dan fisik. Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting bagi anak karena berpengaruh pada kemampuan anak dalam menerima, mengolah, memahami dan informasi-informasi yang disampaikan kepada anak baik secara lisan atau isyarat. Gunarsa dalam Munandar (2001) pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan agar dapat mengelola perolehan proses pembelajaran dan bisa menemukan berbagai cara memecahkan masalah yang dihadapi anak. Disamping itu juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti.

Menurut Jamaris (2003) menyebutkan beberapa karakteristik kemampuan kognitif yaitu : 1) sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2) tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya, 3) telah mengenal sebagian besar warna, 4) mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, 5) mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya dan 6) pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Alat permainan yang mengembangkan keterampilan kognitif anak adalah keterampilan yang diperlukan agar dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lain-lain. Alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada kelompok B TK Darussalamah masih rendah, hal ini terlihat dalam kegiatan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dimana masih banyak anak belum mampu berhitung pada kegiatan pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dan masih ditemukan beberapa masalah yang terkait dengan pemahaman konsep bilangan seperti, 1). Pemahaman anak terhadap konsep bilangan masih sebatas menyebutkan bilangan,

belum mampu menunjukkan banyaknya benda. 2). Sebagian besar anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda. 3). Sebagian besar anak juga mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan 1-10. 4). Anak belum mampu membuat urutan benda 1-10, dan 5). Anak masih kesulitan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, dan yang lebih sedikit.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sebelum diberikan permainan domino, (2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar setelah diberikan permainan domino, (3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan rancangan penelitian model pra eskperimen *one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Y1	X	Y2

Keterangan:

Y₁ : *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan menggunakan kegiatan *outbond*

Y₂ : *Post-test* sesudah diberikan perlakuan

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Darussalamah kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Jumlah peserta didik tersebut adalah 15 orang anak. Anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *uji-t*. Untuk melihat apakah ada pengaruh kegiatan *outbond* terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus *uji-t* Sugiyono (2010) dengan rumus 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 (d-Md)
 Df = atau db adalah N-1
 N = Banyaknya subjek penelitian

Untuk menunjukkan kategori kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan kegiatan *outbond* maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain). Rumus Gain ternormalisasi menurut Hake (Rostina Sundayana, 2014) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

- G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest = Nilai setelah dilakukan perlakuan
Pretest = Nilai sebelum perlakuan
 100 % = Angka tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

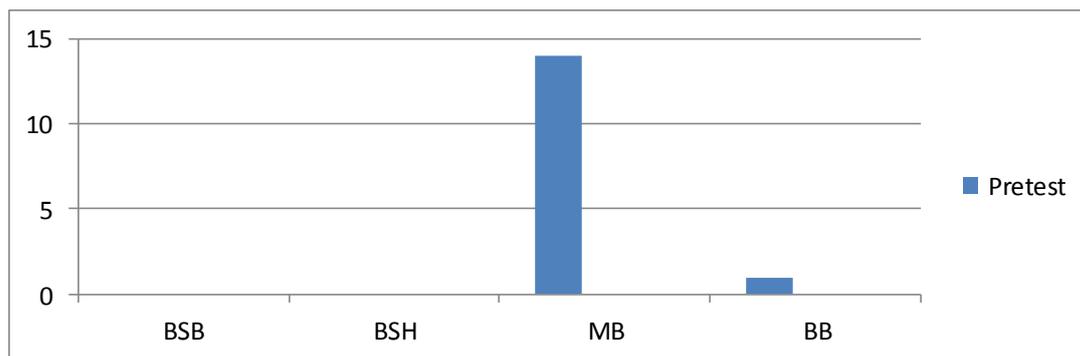
Tabel 2 Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Rabu 11	Observasi	Sekolah
Kamis 12	<i>Pretest</i>	Sekolah
Jumat 13	Perlakuan 1	Sekolah
Selasa 17	Perlakuan 2	Sekolah
Kamis 19	Perlakuan 3	Sekolah
Jumat 20	<i>Posttest</i>	Sekolah

Tabel 3 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0%
2.	BSH	51-75%	0	0%
3.	MB	26-50%	14	93,3%
4.	BB	< 25%	1	6,7%
Jumlah			15	100 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum penggunaan permainan domino diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 14 anak dengan persentase 93,3% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,7%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



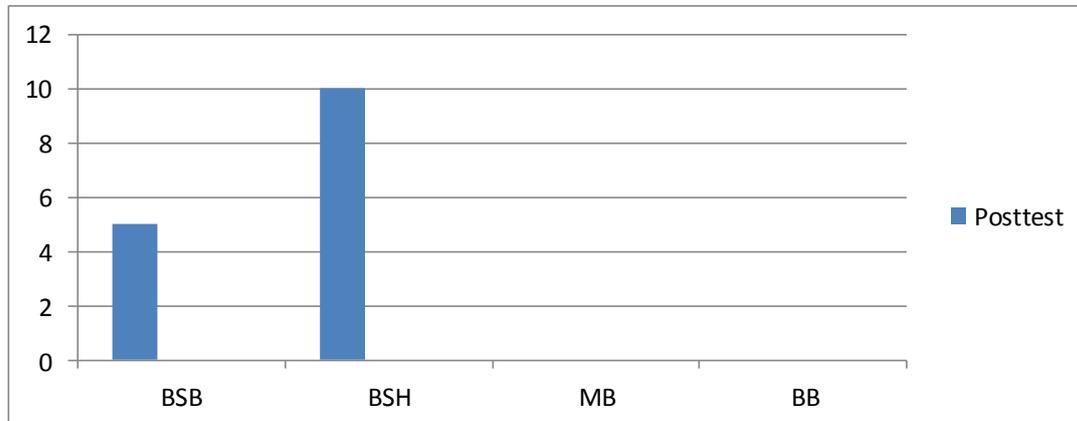
Grafik 1 Gambar Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Perlakuan

Tabel 4 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	5	33,33%
2.	BSH	51-75%	10	66,66%
3.	MB	26-50%	0	0%
4.	BB	< 25%	0	0 %
Jumlah			15	100 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penggunaan permainan domino diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak dengan persentase 33,33%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10

anak dengan persentase 66,66% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

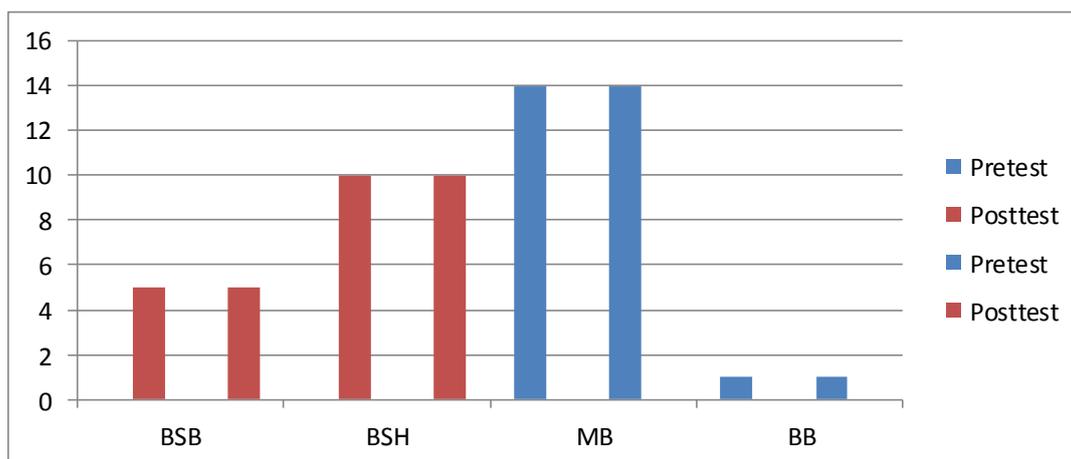


Grafik 2 Gambar Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Setelah Perlakuan

Tabel 5 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Setelah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	5	33,33%
2.	BSH	56-75 %	0	0%	10	66,66%
3.	MB	41-55 %	14	93,3%	0	0 %
4.	BB	<40 %	1	6,7%	0	0 %

Berdasarkan perbandingan sebelum dan setelah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap sebagian besar anak yang telah diberikan permainan domino. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 14 anak dengan persentase 93,3%, dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,7%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan permainan domino dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak dengan persentase 33,33%, terdapat 10 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 66,66% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Grafik 3 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan motorik kasar pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan kegiatan *outbond* ini menandakan kegiatan *outbond* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakan ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 6 Uji Linearitas
ANOVA Table

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest * Posttest</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i> 23,133	6	3,856	8,117	,005
	<i>Linearity</i>	15,101	1	15,101	31,791	,000
	<i>Deviation from Linearity</i>	8,032	5	1,606	3,382	,062
	<i>Within Groups</i>	3,800	8	,475		
	<i>Total</i>	26,933	14			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan penggunaan permainan domino sebesar 0,005. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,005 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan domino adalah linear.

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 program *SPSS 20*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig.* Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 7 Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	4,667 ^a	5,067 ^b
<i>df</i>	4	6
<i>Asymp. Sig.</i>	,323	,535

Berdasarkan dari tabel 7 di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,323 dan setelah perlakuan 0,535 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S satu sample) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8 Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	15	15
<i>Mean</i>	7,27	15,07
<i>Std. Deviation</i>	1,387	1,907
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>		
<i>Most Extreme Differences</i>		
<i>Absolute</i>	,243	,181
<i>Positive</i>	,243	,181
<i>Negative</i>	-,157	-,153
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	,941	,699
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	,339	,712

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.* sebelum perlakuan sebesar 0,339 dan nilai *Sig.*

sesudah perlakuan sebesar 0,712. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan domino 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 9 Uji Hipotesis
Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2- tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1 Pretest - Posttest	-7,800	1,265	,327	-8,500 -7,100	-23,883	14	,000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar =-23,883 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 23,883 karna nilai ($Sig. 2-tailed$) = 0,00 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan domino yang sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver. 20 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t , terlihat bahwa hasil t_{hitung} = 23,883 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145 dengan df yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 15-1 \\ &= 14 \end{aligned}$$

Dengan df = 14, maka dapat dilihat harga t_{hitung} = 23,883 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Pengaruh Permainan Domino Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

$$G = \frac{\text{skor posstest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{226 - 109}{300 - 109} \times 100\%$$

$$G = \frac{117}{191} \times 100\%$$

$$G = 61,25\%$$

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan Domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar adalah sebesar 61,25%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang $30\% < 61,25\% < 70\%$.

Pembahasan

Berdasarkan analisis deskripsi kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dilihat pada hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai 109 dengan rata-rata 36,33. Skor akhir tertinggi pada indikator satu “menyebut lambang bilangan 1-10” dengan jumlah skor 29. Indikator ini mendapat skor tertinggi karena anak mampu membilang sampai dengan 10. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator lima “membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit” dengan jumlah skor 17. Indikator ini menjadi indikator dengan skor terendah karena anak belum mampu membedakan dan membuat kumpulan benda yang banyak dan sedikit, yang sama jumlahnya dan tidak sama saat mengerjakan lembar kerja didalam kelas.

Pada hasil *posttest* atau setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 226 dengan rata-rata 75,33. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator empat “menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)” dengan jumlah skor 49. Indikator ini mendapat skor tertinggi karena indikator ini diberi perlakuan. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator lima “membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit” dengan jumlah skor 41. Namun indikator ini mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Hal ini senada dengan Hurlock (dalam Susanto, 2011) bahwa konsep yang mulai dipahami oleh anak, diantaranya konsep bilangan. Mengenal konsep bilangan memiliki tujuan yang sangat penting bagi anak usia dini.

Hardjanto, B (2011) mengemukakan bahwa konsep bilangan sangat penting diajarkan kepada anak sejak usia dini. Tujuan dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu dasar dari pengenalan

angka atau lambang bilangan kepada anak. Angka merupakan suatu yang paling sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengenal angka dari benda konkrit. Oleh sebab itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena melalui permainan anak akan cepat memahami pembelajaran.

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase di atas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar diperoleh nilai 109 dengan rata-rata 36,33 jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberikan perlakuan maka anak dengan kategori BB sebanyak 1 anak dengan persentase 6,7%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 14 anak dengan persentase 93,3%, anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 0 atau dengan persentase 0%, dan anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 atau dengan persentase 0%. Begitu pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak, maka anak harus distimulasi agar dapat terampil mengenal konsep bilangan. Belajar mengenal konsep bilangan dapat dilakukan dengan melihat berbagai konsep bilangan secara terus menerus. Penggunaan permainan domino memungkinkan anak untuk dapat mengenal konsep bilangan dan terlatih untuk mengenal angka atau bilangan.

Setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan penggunaan permainan domino, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Dari hasil *posttest* (setelah diberikan perlakuan) diperoleh jumlah nilai 226 dengan rata-rata 75,33. Anak dengan kategori BB sebanyak 0 dengan persentase 0%. Anak pada kategori MB sebanyak 0 dengan persentase 0%. Anak dengan kategori BSH sebanyak 10 orang anak dengan persentase 66,66%. Dan anak pada kategori BSB sebanyak 5 orang anak dengan persentase 33,33%. Hal ini membuktikan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dilakukan dengan menggunakan permainan domino.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan domino. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh t_{hitung} sebesar -23,883 dengan $Sig.= 0,000$. Karena nilai $Sig. < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan domino. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak menggunakan permainan Domino.

Jika dilihat dari penelitian sebelumnya yaitu Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam oleh Afri Maiyuli (2013) diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Peningkatan terjadi karena guru menggunakan metode dan media yang bervariasi. Hal ini membuktikan bahwa dengan metode atau media yang bervariasi akan membantu anak belajar dengan situasi yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan oleh Binti Zughoiriyah (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat menjadi sebesar 87,06% yang tergolong kategori tinggi. Sehingga dapat

dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu domino angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B.

Penelitian eksperimen ini juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun sebelum dan setelah perlakuan (*treatment*). Maka cara menghitungnya menggunakan rumus *Gain* sehingga diperoleh nilai *G* yakni sebesar 61,25%. Besar peningkatan tersebut berada pada kategori sedang $30\% < 61,25\% < 70\%$. Hal ini sesuai dengan *Edgar Dale* dalam Wiri Giarto (2016) bahwasanya melihat benda secara langsung jauh lebih efektif. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nuryani dan Solihin (dalam Ria Novianti dan Yeni Solfiah, 2016) menyimpulkan bahwa kemampuan anak dalam berhitung menjadi lebih meningkat setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan melalui permainan kartu angka modifikatif. Dengan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Menurut *Sher* dalam Rini Widiyanti (2015) semua permainan bertujuan untuk mengembangkan kelangsungan perhatian dengan menyediakan pengalaman yang sesuai umur. Konsep bermain bagi anak bukan penghalang meningkatkan kecerdasan, justru sebaliknya dapat dijadikan sebagai wahana dan sarana belajar bagi anak. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Nurseh Fadilah Marmawi (2013) tentang peningkatan kemampuan memahami konsep bilangan melalui permainan *Fruit Dominos* pada anak 5-6 tahun di TK Ratih Pratiwi Putussibau. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan dibuktikan bahwa penggunaan permainan *Fruit Dominos* dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Ratih Pratiwi Putussibau.

Wahyuni (2012) mendefinisikan untuk memahami matematika pada anak usia dini adalah dengan memperkenalkan bentuk memperkenalkan bentuk konsep terlebih dahulu. Kemampuan mengenal bilangan menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 pasal 10 ayat 1 tahun 2004 kemampuan mengenal konsep bilangan adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Pada masa usia dini anak sangat mudah menyerap informasi atau pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media yang dapat membantu anak dan mempermudah anak untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan pengamatan penulis di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar terlihat masih ada sebagian anak yang belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Misalnya anak hanya mampu sebatas menyebutkan bilangan, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda. Sebagian besar anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda. Anak belum mampu membuat urutan benda 1-10, dan anak masih kesulitan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, dan yang lebih sedikit.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan domino dapat mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Nantinya, hasil yang dicapai oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Semua faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep

bilangan anak didik dapat ditingkatkan secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sebelum pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan domino.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Darussalamah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan domino.
3. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah sebesar 61,25% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

Pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didiknya dengan merancang strategi berupa kegiatan atau permainan yang menarik dan mengesankan bagi anak.

2. Bagi Guru

Permainan domino ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih termotivasi dalam belajar. Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

4. Bagi Orang Tua

Sebagai orangtua hendaknya ikut serta menciptakan suasana bermain yang menyenangkan melalui permainan sederhana yang dapat dilakukan di rumah agar apa yang dipelajari di sekolah dapat melekat dalam ingatan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Maiyuli. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam.* (online). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1580> (diakses tanggal 10 April 2018)
- Depdiknas. 2007. *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak.* Jakarta.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Prenada Media Group. Jakarta.
- Enda Puspitasari. 2015. *Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di Tk Laboraturiumpg-paud Universitas Riau.* (online). <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2802> (diakses tanggal 26 Januari)
- Hardjanto, B. 2011. *Agar Anak Tidak Takut Pada Matematika.* Manika. Yogyakarta.
- Ramaini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Tabung Pintar..* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1655/1425> (diakses pada 1 Februari 2018)
- Ria Novianti dan Yeni Solfiah. 2016. *Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Tk Pembina 3 Pekanbaru.* (online). <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/PJSBE/article/view/4493> (diakses tanggal 23 April 2018)