

**THE EFFECT OF THE GAME OF NUMBER DOOR TOWARD THE
ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF NUMBERS
OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT PEMBINA
KINDERGARTEN IN SUB DISTRICT
OF MANDAH DISTRICT
OF INDRAGIRI HILIR**

Sy. Fitriani, Daviq Chairilsyah, Yeni Solfiah

Syarifafitrianisf.12@gmail.com (082384281639), daviqch@gmail.com, yeni:solfiah@lectur.unri.ac.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 game of number door toward the ability to know the concept of numbers of children aged 5-6 years at pembina kindergarten in sub district of mandah district of indragiri hilir. The method of this research used experimental method with using one group pre-test post-test design. The samples used in this study were 25 students. The data collection technique used is observation. Technique of data analysis used t-test by using program of spss 16. The research hypothesis was to find the effect of game of number door toward the ability to know the concept of numbers of children aged 5-6 years at pembina kindergarten in sub district of mandah district of indragiri hilir. Based on data analysis was known that $t_{hitung} = 17,137 > t_{tabel} = 2.064$ Sig. (2-tailed) = 0,000. Because $sig < 0,05$ it can be concluded that there is difference of ability to know the concept of numbers that was done before and after of number door .it can be interpreted that there is effect of game of number door activity toward the ability to know the concept of numbers of children aged 5-6 years in sub district of mandah district of indragiri hilir significant that is equal to 51,34%.*

Keyword: *The ability to know the concept of numbers, Game*

**PENGARUH PERMAINAN *NUMBER DOOR* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA
KECAMATAN MANDAH KABUPATEN
INDRAGIRI HILIR**

Sy. Fitriani, Daviq Chairilisyah, Yeni Solfiah

Syarifafitrianisf.12@gmail.com (082384281639), daviqch@gmail.com, yeni:solfiah@lectur.unri.ac.id

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 25 orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 16*. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh pemberian permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir. Berdasarkan analisis data di ketahui $t_{hitung} = 17,137 > t_{tabel} = 2.064$ *Sig. (2-tailed) = 0,000*. Karena $sig < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah dilakukan permainan *number door*. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir yang signifikan yaitu 61,34%.

Kata kunci: Kemampuan mengenal konsep bilangan, permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak. Pada masa ini anak akan diberikan stimulasi yang sesuai untuk mengembangkan kemampuannya sehingga pada masa *golden age* ini perkembangan anak akan berjalan secara optimal.

Upaya yang dilakukan pada masa prasekolah ini yaitu untuk memperkenalkan kepada anak mengenai berbagai pengetahuan-pengetahuan yang baru, sikap dan perilaku, serta berbagai keterampilan yang ada pada diri anak agar nantinya dapat mempermudah anak untuk dapat memasuki jenjang sekolah dasar. Pada saat anak berada pada masa prasekolah inilah sangat perlu diperhatikan agar tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal serta segala potensi yang ada pada anak dapat dikembangkan, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan dasar dari pengembangan matematika maupun kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Adapun indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini menurut Nurani Sujiono (2011) yaitu: (1) Menyebut lambang bilangan 1-20, (2) Membilang dengan menunjukkan benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, (3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, (4) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), (5) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Kemampuan mengenal konsep bilangan biasanya diberikan kepada anak melalui kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Biasanya anak akan diminta oleh pendidik untuk menghitung jari tangan, pena, atau benda lainnya atau juga biasanya melalui Lembar Kerja Anak (LKA), padahal kegiatan pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dilakukan melalui kegiatan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan oleh penulis, pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir, dalam kegiatan pembelajaran khususnya mengenalkan konsep bilangan anak dilakukan hanya dengan kegiatan seperti menghitung jari tangan, pena, atau benda lainnya atau juga biasanya melalui Lembar Kerja Anak (LKA). Di TK tersebut juga kemampuan berhitung ataupun mengenal konsep bilangan pada anak masih kurang baik, seperti anak masih bingung menghubungkan bilangan dengan benda dan ada anak yang belum lancar membilang 1-10. Dari 25 anak yang usianya 5-6 tahun, terdapat 9 anak yang masih belum lancar berhitung, dan terdapat 10 anak yang masih bingung menghubungkan benda dengan lambang bilangan.

Dari beberapa permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Number Door* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan model pra eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2012) Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Bentuk rancangan penelitian eksperimen

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = sebelum diberi perlakuan

X = perlakuan (permainan *number door*)

O₂ = setelah diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir, sebanyak 25 orang diantaranya 11 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis *uji-t* untuk melihat pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun dalam proses analisis data ini menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (2010) sebagai berikut :

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

Keterangan:

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

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum_{(xd)}^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

Df : atau db adalah N-1

Untuk menunjukkan kategori kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah dilakukan permainan *number door* maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain). Rumus Gain ternormalisasi menurut Metzger dalam Yanti Herlanti (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

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

Tabel 2. Jadwal Pemberian Perlakuan

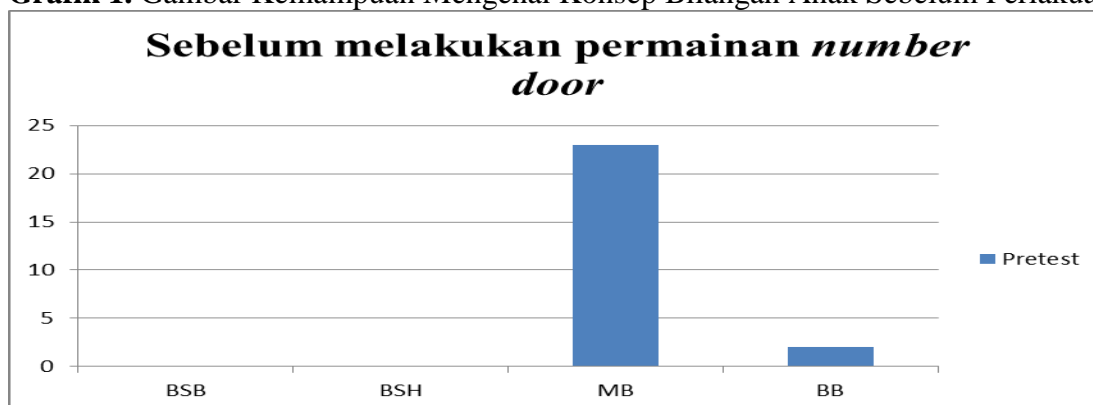
Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Selasa 10	Observasi	Sekolah
Rabu 11	<i>Pretest</i>	Sekolah
Kamis 12	Perlakuan 1	Sekolah
Jum'at 13	Perlakuan 2	Sekolah
Senin 16	Perlakuan 3	Sekolah
Selasa 17	Perlakuan 4	Sekolah
Rabu 18	<i>Posttest</i>	Sekolah

Tabel 3. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir Sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%
2	BSH	56-75%	0	0%
3	MB	41-55%	23	92%
4	BB	< 40%	2	8%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum melakukan permainan *number door* 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 23 anak dengan persentase 92% dan belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan persentase 8%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 1. Gambar Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Perlakuan



Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir Sesudah Diberikan Perlakuan dengan Permainan *Number Door*

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	12	48%
2	BSH	56-75%	11	44%
3	MB	41-55%	2	8%
4	BB	< 40%	0	0%
Jumlah			25	100%

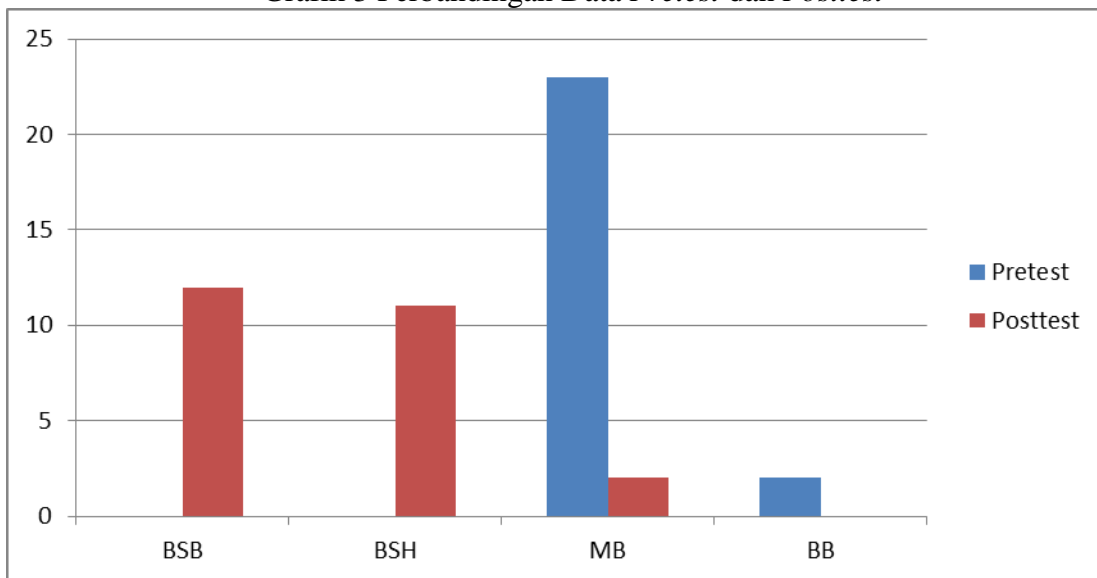
Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui mengenai konsep bilangan anak setelah melakukan permainan *number door* diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 11 anak dengan persentase 44%, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 12 anak dengan persentase 48%, dan berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak dengan persentase 8% dan tidak ada anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%	12	48%
2	BSH	56-75%	0	0%	11	44%
3	MB	41-55%	23	92%	2	8%
4	BB	< 40%	2	8%	0	0%

Berdasarkan Tabel perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan *number door* mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan persentase 8% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 23 anak dengan persentase 92%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan permainan *number door* dimana sebanyak 11 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 44%, 12 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 48%, dan 2 anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 8% dan tidak ada anak pada kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Grafik 3 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*



Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang saya miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah 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 *</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	16.407	9	1.823	5.902	.001
<i>Posttest</i>		<i>Linearity</i>	15.153	1	15.153	49.055	.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	1.254	8	.157	.507	.833
	<i>Within Groups</i>		4.633	15	.309		
	<i>Total</i>		21.040	24			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan melakukan permainan *number door* sebesar 0,001. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *number door* 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 16*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig*. Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 7. Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	4.600 ^a	10.600 ^b
<i>Df</i>	3	9
<i>Asymp. Sig.</i>	.204	.304

Berdasarkan dari tabel 7 di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,204 dan setelah perlakuan 0,304 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji K-S satu *sample*) pada *SPSS 16.0*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		25	25
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	8.72	15.64
	<i>Std. Deviation</i>	.936	2.752
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.219	.164
	<i>Positive</i>	.219	.164
	<i>Negative</i>	-.178	-.164
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1.095	.822
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.181	.509

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-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 0,181 dan nilai *Sig.* sesudah perlakuan sebesar 0,509. 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 *number door* 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**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1		n			Lower	Upper			
	Pretest – Posttest	6.920	2.019	.404	-7.753	-6.087	-17.137	24	.000

Berdasarkan tabel 9 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -17,137 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (17,137). karna nilai $Sig. 2-tailed) = 0,00 < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan yang sangat signifikan setelah penerapan permainan *number door* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS 16.0* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t , terlihat bahwa hasil t_{hitung} 17,137 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,064$ dengan df yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 25-1 \\ &= 24 \end{aligned}$$

Dengan df = 24, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 17,137$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,064$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir.

Pengaruh Permainan *Number Door* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir.

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

$$G = \frac{396 - 218}{500 - 218} \times 100\%$$

$$G = \frac{173}{282} \times 100\%$$

$$G = 61,34 \%$$

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa pengaruh yang diberikan permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir adalah sebesar 61,34%, dimana pada kategori Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang $30\% < 61,34\% < 70\%$.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase di atas dapat dilihat hasil *pretest* kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir diperoleh jumlah nilai 218 dengan rata-rata 8,72. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) atau 0%, yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 23 anak atau 92% dan pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 8%.

Berdasarkan data di atas artinya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak saat *pretest* masih perlu ditingkatkan. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan dapat dilihat kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir masih rendah, dimana anak masih belum bisa berhitung dengan lancar seperti membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, belum bisa membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada *pretest* maka perlu dilakukan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui perlakuan dengan melakukan permainan *number door*. Setelah pemberian perlakuan dengan menerapkan permainan *number door* di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir anak memperlihatkan antuismenya ketika pembelajaran. Anak dengan gembira belajar dengan bermain permainan *number door* dan menyelesaikan kegiatan dengan semangat dapat dilihat hasil *posttest* diperoleh jumlah nilai 391 dengan nilai rata-rata 15,64.

Jika dilihat secara perorangan sesudah diberikan perlakuan maka terdapat 12 orang anak yang berada di kriteria berkembang sangat baik (BSB) atau 48%, 11 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) atau 44%, dan 2 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) atau 8% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) atau 0%.

Berdasarkan jurnal penelitian Ni Wyn Apriliani, AA GD Agung, MG Rini Kristiantri (2013) tentang penerapan model *number head together* dengan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan hasil pengolahan data *pretest* kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebesar 59,24%. Kemudian setelah

diberikan perlakuan kemampuan mengenal konsep bilangan pada hasil *posttest* mengalami peningkatan sebesar 85,06%.

Pada jurnal penelitian Yayuk Tri Handayani (2014) tentang upaya meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon pada anak kelompok B di TK ABA Sawahan Kabupaten Klaten dapat dilihat data awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak yaitu 53,66%. Pada data setelah perlakuan mengalami peningkatan yaitu sebesar 68,82%.

Berdasarkan jurnal penelitian Putu Wika Susi Andriyani, Gege Raga, I Kadek Suartama (201) tentang penerapan metode demonstrasi berbantuan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Widya Suta Kerti Sulanyah dapat dilihat pada hasil sebelum diberikan perlakuan yaitu dengan persentase 59,4% dan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan signifikan dengan persentase 87,6%.

Peningkatan yang terjadi dikarenakan media atau metode lain terbukti meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari data di atas. Selain itu, permainan *number door* juga efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun dilihat dari persentase *pretest* sebesar 43,6% dan data *posttest* sebesar 78,2%.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan melakukan permainan *number door*. Setelah dilakukan uji perbandingan *pretest* dan *posttest*, uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 17,137$ dengan $Sig = 0,000$. Karena nilai $sig. 0,000 < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan permainan *number door*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebesar 61,34% dan 38,66% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *number door* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir. 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.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bagian terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan *number door*.
2. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh permainan *number door* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah sebesar 1,34% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mandah Kabupaten Indragiri Hilir berada pada kategori belum berkembang, maka 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 *number door* 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 pada anak.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua banyak menghabiskan waktu bersama anaknya dibandingkan dengan guru, sebaiknya orang tua juga harus ikut serta dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan media atau permainan yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Hardjanto, B. 2011. *Agar Anak Tidak Takut pada Matematika*. Manika: Yogyakarta.
- Mountolalu. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- M. Yazid Bustomi. 2012. *Panduan Lengkap Paud Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Cipta Publishing: Jakarta.

- Ni Wyn Apriliani, dkk. 2013. *Penerapan Model Number Head Together dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan*. Vol. 1. No. 1, 2013. (online). <https://scholar.google.co.id/jurnal/kemampuan+mengenal+konsep+bilangan> (diakses pada 10 juni 2018).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137. 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Nasional Anak Usia Dini.
- Putu Wika Susi Andriyani, dkk. 2013. *Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak di TK Widya Suta Kerti Sulanyah*. Vol. 1. No. 1, 2013. (online). <https://scholar.google.co.id/jurnal/kemampuan+mengenal+konsep+bilangan> (diakses pada 10 juni 2018)
- Ramaini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Tabung Pintar*. *Journal personal paud* 1 (1). p.4. <https://www.google.com/search?hl=in-ID&ie=UTF-8&source=android-browser&q=peningkatan+kemampuan+konsep+bilangan+melalui+tabung+pintar#xxri=0> (diakses tanggal 16 Desember 2017).
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani: Pekanbaru.
- Rita Kurnia. 2013. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani: Pekanbaru
- Seefeldt Carol dan A. Wasik Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Maanan Jaya Cemerlang: Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. CV Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini*. Edsa Mahkota: Jakarta.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. EDSA Mahkota: Jakarta.

Tajudin Tanudi, dkk. 2002. *Kumpulan Rumus Matematika SD*. Kawan Pustaka: Jakarta.

Yanti Herlanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta.

Yayuk Tri Handayani. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B*. Vol. 1. No. 2, 2014. (online).
<https://scholar.google.co.id/jurnal/kemampuan+mengenal+konsep+bilangan>
(diakses pada 10 juni 2018).

Yulani Nurani Sujiono. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka: Jakarta.