

**THE INFLUENCE OF THE NUMBER BINGO GAME ON THE  
ABILITY TO RECOGNIZE THE SYMBOL OF NUMBERS IN  
CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN TK NURUL HUDA,  
BUKIT RAYA, PEKANBARU CITY**

**Indri Cahya Dita, Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari**

*Cahyaditaindri@gmail.com(082382158401), daviqch@gmail.com, enda.puspitasari@gmail.com*

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

**Abstract :** *Based on the initial description obtained from observations at the research location in TK Nurul Huda, Bukit Raya Sub-District, several problems were found: some children were still confused if the child mentioned number 4 but the number 5 was indicated, when the teacher wrote 1-10 on the board and ask the child to answer and point to the number 7 on the board, only a few children are able to answer and point to the number, when the child is asked by the teacher to connect the symbol according to the number symbol on the child worksheet, there are still many children who are wrong in connecting it. This study aims to determine the effect of the game Bingo Numbers on the ability to recognize the symbol of numbers of children aged 4-5 years in TK Nurul Huda, Bukit Raya City, Pekanbaru. This study used an experimental method with the design of the pretest posttest control research group design. The population in this study were children aged 4-5 years totaling 40 children and the sample used was 40 children divided into two classes, the experimental class and the control class. The data collection techniques used are observation. Data analysis techniques use the t-test. The results of this research hypothesis test obtained  $t = 18,689$  with sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 which means that there is an influence of the ability to recognize a very significant number symbol after using the Bingo Numbers game during the learning process. Effect of Bingo games Numbers on the ability to recognize the symbol of the number of children aged 4-5 years in TK Nurul Huda, Bukit Raya City, Pekanbaru, amounting to 45% included in the medium category.*

**Keywords:** *Number Symbol, Bingo Number*

# **PENGARUH PERMAINAN BINGO ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NURUL HUDA KECAMATAN BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU**

**Indri Cahya Dita, Daviq Chairilsyah, Enda Puspitasari**

Cahyaditaindri@gmail.com(082382158401), daviqch@gmail.com, enda.puspitasari@gmail.com

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

**Abstrak :** Berdasarkan gambaran awal yang diperoleh dari hasil observasi di lokasi penelitian di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya ditemukan beberapa masalah yaitu sebagian anak masih bingung misalkan anak menyebutkan angka 4 tetapi yang ditunjuknya angka 5, ketika guru menulis angka 1-10 di papan tulis dan meminta anak untuk menjawab dan menunjuk angka 7 yang ada di papan tulis hanya beberapa anak yang mampu menjawab dan menunjuk angka tersebut, ketika anak diminta oleh guru untuk menghubungkan simbol sesuai dengan jumlah lambang bilangan pada lembar kerja anak, masih banyak anak yang salah dalam menghubungkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Bingo Angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest posttest control penelitian group design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 40 orang anak dan sampel yang digunakan yaitu 40 orang anak yang terbagi menjadi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. teknik analisis data menggunakan *uji t-test*. Hasil uji hipotesis penelitian ini diperoleh  $t_{hitung}=18,689$  dengan sig. (2-tailed)= 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh kemampuan mengenal lambang bilangan yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan Bingo Angka pada saat proses pembelajaran. Pengaruh permainan Bingo Angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Sebesar 45% termasuk pada kategori sedang.

**Kata kunci :** Lambang Bilangan, Bingo Angka

## PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu jenjang pendidikan anak usia dini. TK diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar, mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup, karena PAUD merupakan pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya.

Hal ini tertuang di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yaitu meliputi perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Menurut Luluk Asmawati (2014), kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) Menunjuk lambang bilangan 1-10, (b) Meniru lambang bilangan 1-10, (c) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Menurut Munandar (Ahmad Susanto, 2011) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam mengetahui lambang bilangan dan dapat membedakan lambang bilangan yang satu dengan lambang bilangan yang lainnya. Sedangkan permainan bingo angka merupakan permainan yang menggunakan papan yang berisi angka 1-10, dalam permainan ini anak akan dibagi menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok akan diberi simbol, sebelum bermain bingo masing-masing perwakilan kelompok akan melakukan suit setelah itu yang menang suit akan mulai memilih kartu angka dan meletakkan kartu pada papan bingo sesuai dengan angka yang ada di kartu tersebut.

Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dipahami oleh anak karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Daniel Kurniawan (2011) bilangan selalu dibutuhkan baik dalam teknologi, sains, ekonomi, bahkan dalam dunia musik, filsafat dan hiburan serta banyak aspek kehidupan lain.

Namun pada gambaran awal yang diperoleh dari hasil observasi di lokasi penelitian, yaitu di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya ditemukan beberapa masalah terutama yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan (1) sebagian anak masih bingung misalkan anak menyebutkan angka 4 tetapi yang ditunjukkannya angka 5. (2) ketika guru menulis angka 1-10 di papan tulis dan meminta anak untuk menjawab dan menunjuk angka 7 yang ada di papan tulis hanya beberapa anak yang mampu menjawab dan menunjuk angka tersebut (3) ketika anak diminta oleh guru untuk menghubungkan simbol sesuai dengan jumlah lambang

bilangan pada lembar kerja anak, masih banyak anak yang salah dalam menghubungkannya.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliti bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum diberi perlakuan permainan bingo angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. 2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan setelah diberi perlakuan permainan bingo angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan bingo angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Permainan Bingo Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru”**.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen penelitian dilaksanakan bulan Februari sampai Desember 2018.

Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah anak TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru yang berjumlah 40 anak yang terdiri dari kelas A1 dan A2.

Adapun rancangan penelitian model *design* ini menggambarkan sebagai berikut:

**Tabel. 1 Pre-test-post test control group design**

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis uji-t. untuk melihat apakah ada pengaruh permainan bingo angka sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus Sugiyono (2014) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : Rata-rata Sampel 1

$\bar{x}_2$  : Rata-rata Sampel 2

$n_1$  : Jumlah Sampel 1

$n_2$  : Jumlah Sampel 2

$s_2^2$  : Jumlah varian 2

$s_1^2$  : Jumlah varian 1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data *Pre-test* dan *Post test* dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat digambarkan data sebagai berikut:

**Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Permainan Bingo Angka Pada Kelas Kontrol dan kelas eksperimen**

No	Indikator	sampel	Kelas Kontrol			Kelas eksperimen		
			Skor akhir	Skor ideal	%	Skor akhir	Skor ideal	%
1	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	20	30	80	37,5	29	80	36,2
2	Meniru lambang bilangan 1-10	20	31	80	38,8	29	80	36,2
3	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	20	29	80	36,2	27	80	33,7
Jumlah			90	240	112,5	85	240	106,1
Rata-rata					37,5			35,3
Kriteria					BB			BB

Sumber: Data olahan penelitian 2018 (lampiran 3,4, hal 64,65)

Berdasarkan hasil data pada tabel di atas kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), dimana pada kelas kontrol terdapat rata-rata sebesar 37,5 dan pada kelas eksperimen terdapat rata-rata 35,3, hal ini disebabkan pada sekolah itu guru kurang variasi dalam menyediakan media belajar untuk anak sehingga anak kurang tertarik untuk belajar. Menurut pendapat Arief Sadiman dkk., 2003 bahwa

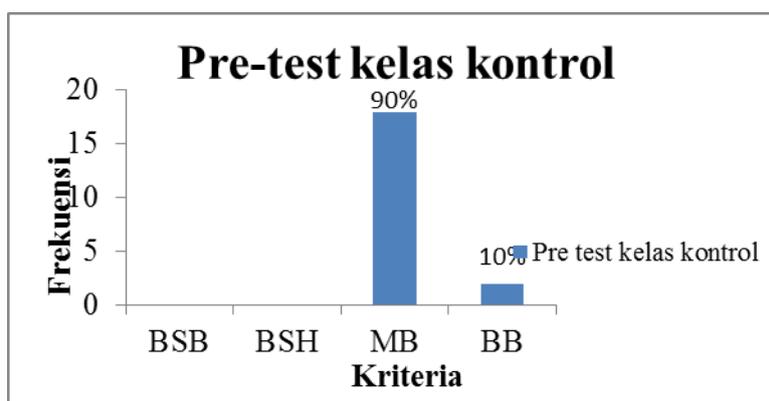
media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman pada anak dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik.

**Tabel 3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pre-test*) Kelas Kontrol**

No	Kriteria	Rentang skor	F	%
1	BSB	76 - 100%	0	0
2	BSH	51 - 75%	0	0
3	MB	26 - 50%	18	90
4	BB	<26%	2	10
Jumlah			20	100

Sumber : Data Olahan 2018 (lampiran 3, hal 64)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan diperoleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 dengan nilai presentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 0 dengan nilai presentase 0%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 18 dengan nilai presentase 90%, dan yang berada pada kriteria BB sebanyak 2 dengan nilai presentase 10%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



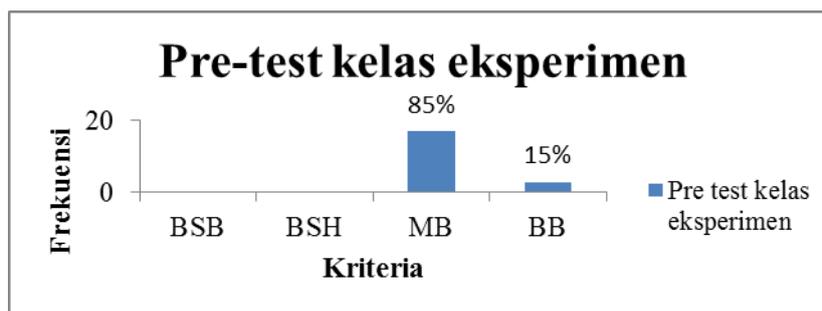
**Gambar 1 Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Perlakuan (*pre-test*) pada Kelas Kontrol**

**Tabel 4. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pre-test*) Kelas Eksperimen**

No	Kriteria	Rentang skor	F	%
1	BSB	76 - 100%	0	0
2	BSH	51 - 75%	0	0
3	MB	26 - 50%	17	85
4	BB	<26%	3	15
Jumlah			20	100

Sumber : Data olahan penelitian 2018 (lampiran 4, hal 65)

Pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dapat diperoleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 dengan nilai presentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 0 dengan nilai presentase 0%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 17 dengan nilai presentase 85%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 3 dengan nilai presentase 15%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal, selain penggunaan media yang baik guru tentunya juga melakukan evaluasi terhadap anak agar terlihat setiap perkembangan dan peningkatan kemampuan setiap anak.



**Gambar 2 Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Perlakuan (*pre-test*) pada Kelas Eksperimen**

**Tabel 5. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru *Post test* Pada Kelas Kontrol dan kelas eksperimen**

No	Indikator	sampel	Kelas Kontrol			Kelas eksperimen		
			Skor akhir	Skor ideal	%	Skor akhir	Skor ideal	%
1	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	20	47	80	58,75	52	80	65
2	Meniru lambang bilangan 1-10	20	43	80	53,75	50	80	62,5
3	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)	20	43	80	53,75	54	80	67,5
Jumlah			133	240	166,25	156	240	195
Rata-rata					55,41			65
Kriteria					MB			BS H

Sumber: Data olahan penelitian 2018 (lampiran 5,6, hal 66,67)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun pada kelas kontrol sebesar 55,41 berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 65 berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan(BSH). Adanya perbedaan ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan permainan Bingo Angka.

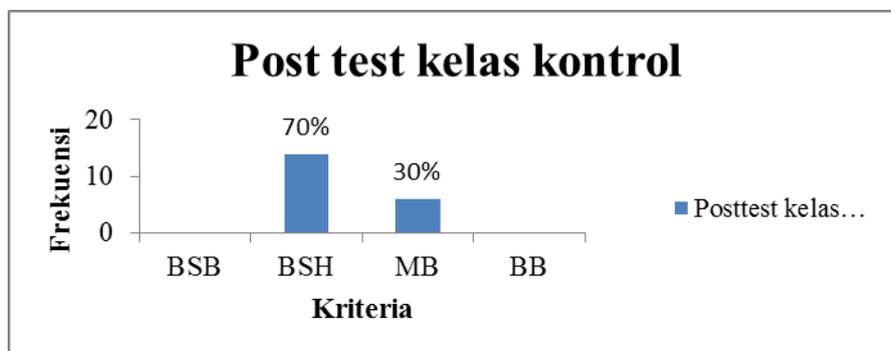
permainan bingo tersebut menjadikan anak dalam kelas menjadi bersemangat dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga anak kurang tertarik untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Silberman, 2006 permainan adalah alat penyampai pesan yang berupa aktivitas kegembiraan dan persaingan antara pemain sehingga akan tumbuh motivasi dan keaktifan anak dalam proses belajar mengajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar anak.

**Tabel 6. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun *Posttest* Pada Kelas Kontrol**

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0
2	BSH	51-75%	14	70
3	MB	26-50%	6	30
4	BB	<26%	0	0
Jumlah			20	100

Sumber olahan penelitian 2018 (lampiran 5,hal 66)

Dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak (*posttest*) yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 dengan presentase 0%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 14 orang dengan presentase 70%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 6 orang dengan presentase 30%, dan yang berada pada kriteria BB sebanyak 0 dengan presentase 0%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



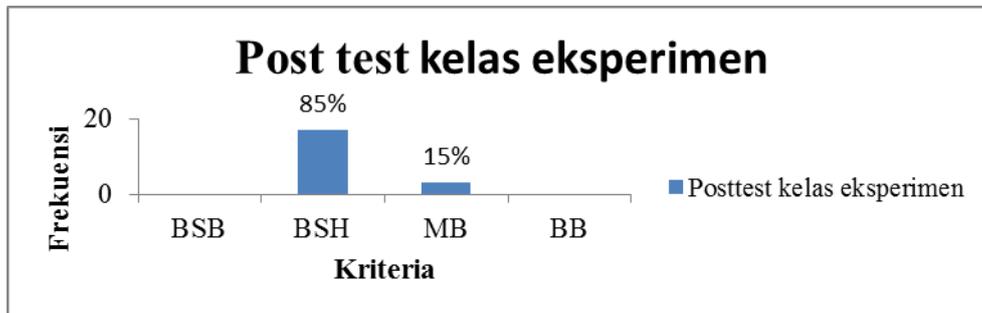
**Gambar 3 Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sesudah Perlakuan (*posttest*) di kelas Kontrol**

**Tabel 7. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah digunakan Permainan Bingo Angka Pada Kelas Eksperimen (*posttest*)**

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0
2	BSH	51-75%	17	85
3	MB	26-50%	3	15
4	BB	<26	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: Data olahan penelitian 2018 (lampiran 6, hal 67)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak (*posttest*) setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen maka diperoleh data anaj yang berada pada kriteria BSB 0 orang anak atau 0%, yang berada pada kriteria BSH ada 17 orang anak atau 85%, yang berada pada kriteria MB ada 3 orang anak atau 15%, dan yang berada pada kriteria BB 0 orang anak atau 0%. Untuk lebih jelasnya dapat lihat pada gambar berikut :



**Gambar 4. Daigram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sesudah diberikan Perlakuan (*posttest*) Pada Kelas Eksperimen**

#### Perbandingan Data *Pre-test* dan *Posttest*

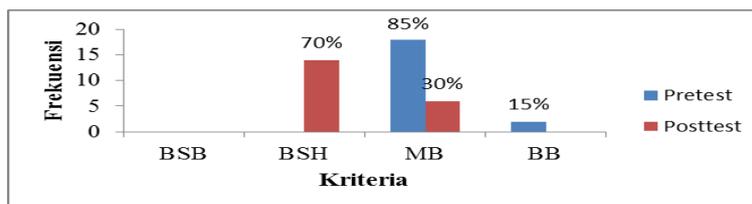
Adapun hasil pretset dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 8. Rekapitulasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Pada Kelas Kontrol**

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0	0	0
2	BSH	51-75%	0	0	14	70
3	MB	26-50%	18	85	6	30
4	BB	<25%	2	15	0	0

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018 (lampiran 7, hal 68)

Penelitian ini dilakukan menggunakan *pre-test posttest control group design* yaitu untuk melihat hasil *pre-test posttest* pada kelas kontrol. Berdasarkan tabel 4. diatas hasil perbandingan sebelum dan sesudah pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa anak yang tidak diberi perlakuan mengalami perubahan yang tidak signifikan yaitu anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 0, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 18 orang dengan dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 2 orang, Kemudian terjadi perubahan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang , anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 14 orang anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 6 orang dengan presentase 30%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 0 dengan presentase 0%. Untuk lebih je;as dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Gambar 5. Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pre-test dan Posttest Kelas Kontrol**

**Tabel 9. Rakapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Pada Kelas Eksperimen**

No	Kriteria	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0	0	0
2	BSH	51-75%	0	0	17	85
3	MB	26-50%	17	85	3	15
4	BB	<25%	3	15	0	0

Sumber: Data olahan penelitian 2018 (lampiran 8, hal 69)

Penelitian ini dilakukan menggunakan *pre-test posttest control group design* yaitu untuk melihat hasil *pre-test posttest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan tabel 4. diatas hasil perbandingan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat diketahui bahwa sebagian besar anak telah diberikan permainan Bingo Angka mengalami peningkatan. anak yang berada kriteria BSB sebanyak 0 orang, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 0 orang, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 17 orang, dan anak yang berada pada kategori BB sebanyak 3 orang. Kemudian mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikannya *treatment* dengan permainan Bingo Angka menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 17, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 3 orang, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 0 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

## Uji Prasyarat

### a. Uji Linearitas

**Tabel 10. Uji Linearitas**

ANOVA Table			Sum	of df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
		(Combined)	5,947	3	1,982	12,184	,000
	Between	Linearity	5,778	1	5,778	35,512	,000
Kelas_kontrol	* Groups	Deviation	from ,169	2	,085	,519	,605
Kelas_eksperimen		Linearity					
	Within Groups		2,603	16	,163		
	Total		8,550	19			

Sumber: Data Olahan Penelitian 2018 (Lampiran 11, hal 73)

Uji Linearitas menggunakan uji *Anova Table* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan menggunakan permainan Bingo Angka sebesar 0,000, yang artinya nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan Bingo Angka adalah linear atau segaris.

### b. Uji Homogenitas

**Tabel 11. Uji Homogenitas**

<b>Test Statistics</b>		
	Kelas_kontrol	Kelas_eksperimen
Chi-Square	4,900 <sup>a</sup>	7,600 <sup>b</sup>
Df	2	3
Asymp. Sig.	,086	,055
Sig.		

Sumber: Data Olahan Penelitian 2018 (Lampiran 11, hal 73)

Pada pengujian homogenitas ini menggunakan *Test Statistic* dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Asymp sig* kelas kontrol 0,086 dan kelas eksperimen 0,055 yang berarti nilai *Asym sig* dari kedua kelas lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas ini homogen atau mempunyai varian yang sama.

### c. Uji Normalitas

**Tabel 12. Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		Kelas_kontrol	Kelas_eksperimen
N		20	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	2,15	3,45
	Std. Deviation	,671	,826
Most Extreme Differences	Absolute	,288	,257
	Positive	,288	,257
	Negative	-,262	-,197
Kolmogorov-Smirnov Z		1,290	1,150
Asymp. Sig. (2-tailed)		,072	,142

Sumber: Data Olahan Penelitian 2018 (lampiran 11,hal 73)

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan tujuan untuk menilai apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa data dikatakan normal jika tingkat sig pada kolom *kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,005 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak

normal. Nilai *Sig.* Pada kelas kontrol sebesar 0,072 dan pada kelas eksperimen Nilai *Sig* sebesar 0,142. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai  $Sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, data tersebut berdistribusi normal.

## Uji Hipotesis

### 1. Perbandingan *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Uji perbandingan *Pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen ini dianalisis menggunakan uji *Independent Samples Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan dari kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil perbandingan *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *statistic t<sub>hitung</sub>* sebesar 0,630 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga  $t_{hitung} = 0,630$ . Karena nilai (*Sig.2-tailed*) = 0,533, karena nilai (*Sig.2-tailed*) = 0,533 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa anak berada pada tingkatan perbaikan terdapat perubahan pada kelas kontrol yang menjadi pembanding dengan kelas eksperimen. Namun hasil yang diperoleh kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Dapat dilihat bahwa dengan  $dk = 38$  maka  $t_{hitung} = 0,423$  lebih kecil dari  $t_{tabel} = 2,015$  hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak membutuhkan permainan yang mampu mendorong dan memberi motivasi agar anak tertarik dalam pembelajaran tentang mengenal lambang bilangan.

### 2. Perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelas kontrol

Perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan metode *paired sample t-test* tes ini dilakukan untuk dijadikan perbandingan dari hasil kelas eksperimen, dimana pada kelas kontrol pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran yg ada di sekolah dan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Adapun hasil perbandingan *pre-test* dan *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai uji statistik  $t_{hitung}$  sebesar 14,333 uji dua pihak berarti harga mutlak sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga nilai  $t_{hitung} = 14,333$  karena nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada kelas kontrol yang menjadi pembanding dari kelas eksperimen. Namun hasil yang diperoleh kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

### 3. Perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen

Uji perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan uji *statistic paired sample test*, dimana tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan permainan Bingo Angka. Adapun hasil perbandingan *pre-test* dan *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai uji *statistic t<sub>hitung</sub>* sebesar 18,689 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga  $t_{hitung} = 18,689$  nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan permainan Bingo Angka. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan bingo angka. Oleh karena itu perlunya media atau permainan yang menarik minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran didalam maupun luar kelas.

#### 4. Perbandingan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Perbandingan *Posttest* Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen ini dilakukan menggunakan uji *independent samples test* dilakukan untuk melihat keadaan kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan permainan Bingo Angka dan pada kelas kontrol menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). data dikatakan baik jika memiliki peningkatan dibandingkan *pre-test*. Adapun hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai uji statistik  $t_{hitung}$  sebesar -4,031, dengan nilai (*Sig 2-tailed*) = < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal lambang bilangan yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan Bingo Angka dalam pembelajaran pada kelas eksperimen.

#### **Pengaruh Permainan Bingo Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Bingo Angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru (Meltze, 2002).

$$G = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre-test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre-test}} \times 100\%$$

$$G = \frac{155 - 86}{240 - 86} \times 100\%$$

$$G = \frac{69}{154} \times 100\%$$

$$G = 45\%$$

Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan permainan Bingo Angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru adalah sebesar 45% maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 45% yaitu berada pada kategori sedang  $30\% < 45\% < \text{dari } 70\%$ .

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Pengaruh Permainan Bingo Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru sebelum menggunakan permainan bingo angka tergolong belum berkembang yang artinya masih banyak anak yang belum memahami dan belum mencapai tahapan mengenal lambang bilangan.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan bingo angka terdapat peningkatan yang artinya dengan diberikannya perlakuan permainan bingo angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun meningkat menjadi tahapan BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru, dimana dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan bingo angka dengan besar pengaruh 45% yang berada pada kategori sedang.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah  
Bagi pihak sekolah perlunya melengkapi fasilitas guna untuk membantu para guru dalam menjalankan pembelajaran agar dapat meningkatkan segala aspek perkembangan anak usia dini.
2. Pihak Guru  
Bagi guru sekolah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran harus menarik minat anak yang memotivasi mereka untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan permainan Bingo Angka ini dapat dijadikan sumber media yang menarik untuk anak dalam pembelajaran.

3. Pihak Peneliti

Hasil penelitian tentang permainan Bingo Angka ini diharapkan dapat menjadi acuan pembelajaran selanjutnya dan dapat dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Acep Yoni. 2012. *Menyusun Penelitian Kelas. Familia*. Jakarta

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana

Annisa Anuz, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Kartu Remi Pada Anak Kelompok A TK Si Kucing Dambalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. Academia Education* (online), (<http://www.Academia.edu/>, diakses Agustus 2018)

Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta Rineka Cipta  
B.E.F.Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan anak*. Universitas Terbuka. Jakarta

Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta

Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta

Enda Puspitasari. 2017. *Pengaruh Media Locker Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Akramunnas Pekanbaru* (online), ([https://scholar.google.co.id/citations?user=Erhsm\\_UAAAAJ&hl=id](https://scholar.google.co.id/citations?user=Erhsm_UAAAAJ&hl=id), diakses Desember 2018)

Luluk Asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media&Nuansa.