

**THE EFFECT OF BOX PUPPET GAME TOWARD NUMBERS
CONCEPT ABILITY OF CHILDREN AGE 4-5 YEARS IN
RA AL-MUNAWWARAH TAGARAJA VILLAGE
KATEMAN DISTRICT INDRAGIRI
HILIR REGENCY**

Esah Vebriana, Ria Novianti, Enda Puspitasari

Esahvebriana05@gmail.com (085265568462), rianovianti.rasyad@gmail.com,
enda.puspitasari@gmail.com

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

Abstract : *Based on the results of observations in the field can be seen that the ability to recognize the concept of the number of children aged 4-5 years has not developed optimally. So it needs to use the box puppet game. This study aims to determine the effect of box puppet game toward number concept ability of children 4-5 year in RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. The study used experimental methods with the design of one group pre-test post-test design. The samples used in this study were 15 students. The data collection technique used are observation. The data analysis technique used the t-test using the SPSS 20 program. The research hypothesis was that there was influence of the effect of box puppet game toward number concept ability of children 4-5 year in RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. Based on data analysis it is known that $t_{calculated} = 13,315 > t_{table} = 2,145$ with Sig. (2-tailed) = 0.000. Because Sig < 0,05 it can be concluded that there are difference in the ability to recognize the concept of numbers before and after the box puppet game. It can be interpreted that there is the influence of the effect of box puppet game toward number concept ability of children 4-5 year in RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir which is significant at 57,22%.*

Keyword: *Concept Of Numbers, Box Peppet*

**PENGARUH PERMAINAN *BOX PUPPET* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-MUNAWWARAH
DESA TAGARAJA KECAMATAN KATEMAN
KABUPATEN INDRAGIRI HILIR**

Esah Vebriana, Ria Novianti, Enda Puspitasari

Esahvebriana05@gmail.com (085265568462), rianovianti.rasyad@gmail.com,
enda.puspitasari@gmail.com

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

Abstrak : Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal. Sehingga perlu penggunaan permainan *box puppet*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. 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 *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 13,315 > t_{tabel} = 2,145$ 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 *box puppet*. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir yang signifikan yaitu sebesar 57,22%.

Kata kunci: Konsep Bilangan, *Box Puppet*.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak berusia 4 - 6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. 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 (Maimunah, 2012).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilalui melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Tujuan pendidikan anak usia dini pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat secara optimal (Slamet Suyanto, 2005)

Pendidikan Anak Usia Dini dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Angka 14 Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa 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. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Proses penilaian yang mencakup aspek- aspek perkembangan, nilai- nilai agama dan moral, sosial emosional kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik. Oleh karena itu masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dan tercapainya tingkat pencapaian perkembangan

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan yang dicapai pada anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional serta seni (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014). Aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif yang mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Ahmad Susanto (2011), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Salah satu pembelajaran matematika yang harus dimiliki anak adalah mengenal konsep bilangan. Hal ini sangat penting karena konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak untuk menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya selain itu pada dasarnya kehidupan juga tidak terlepas dari bilangan. Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu, menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda (Yazid Busthomi dalam Irfatul 'Ulum, 2014). Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dipahami oleh anak karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009) kemampuan Mengenal Konsep Bilangan bagi anak usia dini merupakan Pengenalan konsep bilangan perlu diberikan sejak dini. Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan atau berpikir. Adapun indikator untuk anak usia 4-5 adalah 1) Menyebut urutan bilangan 1-10. 2) Membilang dengan menunjuk benda sampai lima. 3) Menunjuk urutan bilangan sampai lima dengan benda. 4) Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai lima. 5) Menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak, lebih sedikit.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan anak yang mampu mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak harus memiliki nilai pendidikan karena melalui permainan anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya dan mengembangkan aspek-aspek yang dimilikinya. Oleh karena itu permainan atau bermain adalah suatu kegiatan yang harus ada didalam dunia anak karena dengan bermain anak bisa mengembangkan aspek yang dimilikinya dan anak akan mendapat pengalaman dari bermain. Pada saat anak bermain anak melakukannya secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan. (Hurlock dalam Tina Dahlan, 2010)

Permainan *box puppet* merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat mengembangkan kognitif anak. Permainan *box puppet* ini terbuat dari kotak dan didepan kotak terdapat karakter atau wajah binatang ataupun wajah kartun yang dimainkan menggunakan jari tangan, anak dapat bermain secara berpasangan. Permainan *box puppet* ini diarahkan kepada anak untuk melihat angka yang terdapat didalam mulut kotak, menghitung berapa banyak jumlah benda yang terdapat didalam mulut kotak serta mencocokkan jumlah angka dengan banyak benda. Kelebihan permainan *box puppet* yaitu, bahan yang digunakan memperhatikan keamanan anak serta ringan sehingga aman bagi anak, desain yang ditampilkan dibuat menarik sesuai dengan karakteristik anak sehingga menumbuhkan minat anak, dan gambar pendukung yang digunakan pada materi menggunakan gambar kongkrit, hal ini sesuai dengan tahap berpikir anak (Jeanne M. Machado, 2012).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak usia dini di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir kelompok usia 4-5 tahun, terdapat permasalahan pada kemampuan berhitung anak usia dini yaitu dengan gejala-gejala seperti berikut: 1) Pada saat anak membilang dengan benda, bilangan yang diucapkan anak dengan benda yang dipindahkan anak tidak sejalan, contohnya pada saat guru menyuruh anak membilang benda yang ada ditangan guru, dengan cara guru memindahkan benda dari tangan kanan ke tangan kirinya, yang diucapkan oleh anak lebih cepat daripada benda yang dipindahkan sehingga jumlahnya berbeda. 2) Anak belum mampu menentukan benda mana yang banyak dan mana yang

sedikit, contohnya pada saat anak mengerjakan lembar kerja, beberapa anak belum mampu memberi tanda ceklis pada benda yang jumlahnya banyak dan sedikit. 3) Anak belum mampu menghubungkan kumpulan gambar dengan angka, contohnya pada saat anak mengerjakan lembar kerja berupa menghubungkan kumpulan gambar dengan angka anak belum mampu mencocokkan pada lambang bilangan yang tepat, anak langsung saja menarik garis tanpa membilang gambar tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir sebelum melakukan permainan *box puppet*. 2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir setelah melakukan permainan *box puppet*. 3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir.

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*

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

Keterangan:

O₁ : Nilai *Pre-test*

O₂ : Nilai *Post-test*

X : *Treatment* yang diberikan (permainan *box puppet*)

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. 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 permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada 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 mengenal konsep bilangan pada anak setelah diterapkan permainan *box puppet* 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

Deskripsi Hasil Penelitian

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum penggunaan permainan *box puppet* setelah dinilai secara keseluruhan berada pada kategori mulai berkembang.

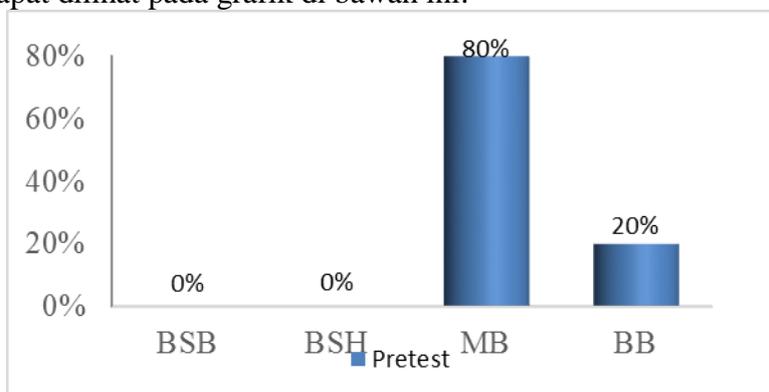
Untuk melihat gambaran umum pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir setelah penggunaan permainan *box puppet* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Sebelum Diberikan Permainan *Box puppet*

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menyebutkan urutan bilangan 1-10	25	60	42	MB
2	Membilang dengan menunjukan benda sampai lima	30	60	50	MB
3	Menunjuk urutan bilangan sampai lima dengan benda	26	60	43	MB
4	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai lima	24	60	40	MB
5	Menunjukkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit	22	60	37	MB
Jumlah		127	300	212	
Rata-rata				42,4	MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Untuk mengetahui persentase kemampuan anak mengenal konsep bilangan anak pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir berdasarkan jumlah anak sebelum penggunaan Permainan *Box puppet* dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1 Diagram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Perlakuan.

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwapada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 2 yaitu anak dapat membilang dengan menunjukan benda sampai lima dengan skor akhir 30, persentase 50% yang berada pada kriteria MB. Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih dan sedikit dengan skor akhir 22, persentase 37% yang berada pada kriteria MB. Secara keseluruhan setelah dirata-ratakan kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada pada kategori Mulai Berkembang.

Dari hasil pretest diatas dapat diketahui bahwa perlu ditingkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak karena konsep bilangan adalah konsep dasar matematika yang sangat penting untuk dipahami oleh anak yang sudah dapat dikenal anak. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009) kemampuan Mengenal Konsep Bilangan bagi anak usia dini merupakan Pengenalan konsep bilangan perlu diberikan sejak dini. Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan atau berpikir.

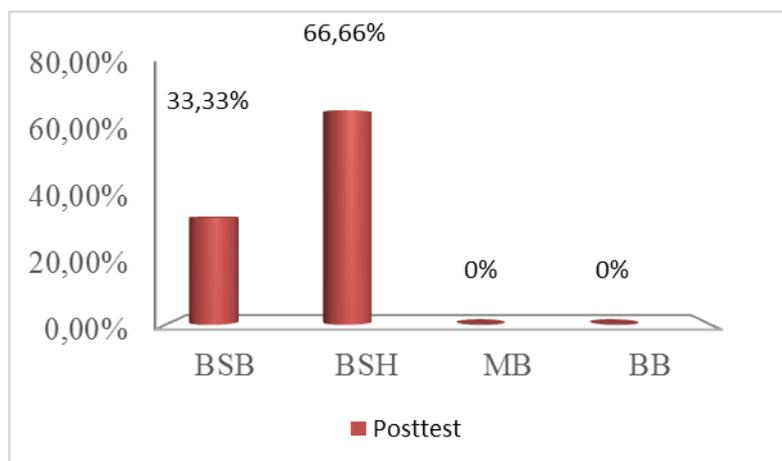
Setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *box puppet* terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah penggunaan permainan *box puppet*. Untuk melihat gambaran umum pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir setelah penggunaan permainan *box puppet* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Setelah Diberikan Permainan *box puppet*

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menyebutkan urutan bilangan 1-10	46	60	77	BSB
2	Membilang dengan menunjukkan benda sampai lima	45	60	75	BSB
3	Menunjuk urutan bilangan sampai lima dengan benda	48	60	80	BSB
4	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai lima	44	60	73	BSh
5	Menunjukkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit	42	60	70	BSh
Jumlah		226	300	375	
Rata-rata				75	BSh

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Untuk mengetahui persentase kemampuan anak mengenal konsep bilangan anak pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir berdasarkan jumlah anak sesudah penggunaan Permainan *Box puppet* dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2 Diagram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Setelah Perlakuan

Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu anak dapat menunjukkan urutan bilangan sampai lima dengan benda dengan skor akhir 48, persentase 80% yang berada pada kriteria BSB. Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya dengan skor akhir 42, persentase 70% yang berada pada kriteria BSH. Secara keseluruhan setelah dirata-ratakan kemampuan anak mengenal konsep bilangan berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa terjadi perbedaan antara kemampuan mengena l konsep bilangan sebelum dan sesudah penggunaan permainan *box puppet*. terjadi peningkatan dimana hasil *posttest* diperoleh jumlah nilai 226 dengan rata rata 15,06 dan persentase 66.66% dimana berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Adanya peningkatan ini Sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Ahmad Susanto, 2011) bahwa konsep yang dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar memberikan pengalaman belajar secara langsung pada anakserta membangkitkan keinginan dan minat siswa.

Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	5	33,33%
2.	BSH	56-75 %	0	0%	10	66,66%
3.	MB	41-55 %	12	80%	0	0 %
4.	BB	<40 %	3	20%	0	0 %

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 3 perbandingan sebelum dan setelah perlakuan dengan menggunakan permainan *box puppet* diatas dapat diketahui bahwa anak mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada kategori MB sebanyak 12 orang dengan persentase 80%, anak yang berada pada kategori BB sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dan tidak ada anak yang berada pada kategori BSB dan BSH. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 10 orang dengan persentase 66,66%, anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 5 orang dengan persentase 33,33% dan tidak ada anak yang berada pada kategori, MB, BB.

Dari data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *box puppet*. Hal ini menandakan penggunaan permainan *box puppet* memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Sesuai dengan pendapat Jeanne M. Machado (2012) mengatakan bahwa permainan *box puppet* merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat mengembangkan kognitif anak. Jadi dapat disimpulkan penggunaan permainan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga anak mudah untuk menerima dan menyerap informasi yang disampaikan.

ANALISIS DATA

Uji Prasyarat

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat. Analisis uji prasyarat diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menurut uji prasyarat analisis yaitu:

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 4 Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	3,933 ^a	3,800 ^b
<i>Df</i>	3	5
<i>Asymp. Sig.</i>	,269	,579

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,269 dan setelah perlakuan 0,579 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 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	8,47	15,07
	<i>Std. Deviation</i>	1,959	2,154
	<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,250
<i>Positive</i>		,217	,179
<i>Negative</i>		-,250	-,180
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,967	,697
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,307	,716

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 0,307 dan nilai *Sig.* sesudah perlakuan sebesar 0,716. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig.>0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Linieritas

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

			Sum Squares	of Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			37,067	5	7,413	4,003	,034
Pretest *	Betwee n	Linearity	17,318	1	17,318	9,351	,014
		Deviation					
Postte st	Groups	from	19,749	4	4,937	2,666	,102
		Linearity					
Within Groups			16,667	9	1,852		
Total			53,733	14			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik dengan penggunaan permainan *box puppet* sebesar 0,034. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,034 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *box puppet* adalah linear.

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 tari rentak bulian terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada 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 7 Uji Hipotesis
Paired Samples Test

Pair	Pretest	Postte	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2- tailed)
			Mean	Std. Deviation				
1	-	-	1,920	,496	-7,663 -5,537	-13,315	14	,000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -13,315 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (13,315). 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 *box puppet* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Any Maisaroh (2012) dengan judul “peningkatan kemampuan mengenal bilangan menggunakan media loker cerdas” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media loker cerdas yang dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan. Terdapat peningkatan pada siklus 1 mencapai 65%, pada siklus II Mengalami peningkatan mencapai 84,44%. Peningkatan rata-rata kemampuan mencapai 19,44. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Inawati (2011) dengan judul meningkatkan minat mengenal konsep bilangan melalui metode alat manipulatif diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dimana sebelumnya diperoleh 69,33% meningkat menjadi 88%. Hal ini menandakan pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan minat belajar anak, dengan adanya minat anak akan mudah untuk memahami materi-materi yang disajikan melalui permainan tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *box puppet* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman 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. 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 *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir sebelum pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan *box puppet*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di RA AL-Munawwarah Desa Tagaraja Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan *box puppet*.
3. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh permainan *box puppet* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak adalah sebesar 57,22% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

1. Bagi 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 *box puppet* 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia. Yogyakarta.
- Any Maisaroh. 2012. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 dengan Menggunakan Media Loker Cerdas Pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 17 Kebonsari. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Negeri Malang. Malang
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Ani Ismayati. 2010. *Fun Math With Children*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo. Yogyakarta
- Bambang Sujino. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta
- Jeanne M. Machado. 2012. *Early Childhood Experiences In Language Arts*. San Jose City Collrge. America.

- Hesti Ikhwni Syaputri. 2017. Pengaruh Media *Stick Puppets* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak usia 5-6 tahun di TK Al-Fajar Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pekanbaru
- Mila Faila. 2011. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini* (online). <https://failashofagmail.wordpress.com> (diakses 20 November 2017).
- Nining Sriningsih . 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas. Bandung.
- Nurweti. 2017. Pengaruh Media Locker Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak usia 4-5 Tahun di TK Islam Akramunnas. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pekanbaru Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Yogyakarta.
- Siswanto. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Andi Offset. Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Tina Dahlan. 2010. *Games Sains Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Dan Kecerdasan Anak*. Ruang Kata. Bandung.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.