

***INFLUENCE OF LABYRINTH NUMBER AGAINST THE ABILITY
TO KNOW THE CONCEPT OF NUMBERS IN CHILDREN AGES 4-5
YEARS AT TK NEGERI PEMBINA PANGEAN
REGENCY KUANTAN SINGINGI***

Desi Wahyuni, Devi Risma, Rita Kurnia

desiwah7@gmail.com, devi.risma@lecturer.unri.ac.id, rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 085264720573

*Teacher Education Early Childhood Education
faculty of Teacher Training and Education Science*

Abstract: *Based on the observations in the field against the ability to know the concept of number of protégés have not evolved with the optimal. To do so use the game maze number. The purpose of the study is to investigate the influence of labyrinth number against the ability to know the concept of number of children ages 4-5 years. This research was conducted at TK Negeri Pembina Pangean Regency Kuantan Singingi from January until April 2019 2019 for observation and research. This research is experimental research design using one group pretest and posttest design with a total sample of 15 children. . Data collection techniques used in this research is the use of observation sheet the ability to know the concept of number. Data analysis techniques using a t-test test by using SPSS program ver 20. From the results of the analysis of the data obtained thitung of larger 12.895 dati ttabel = 2.145 with sig 0000 < 0.05. It can be concluded that there is a difference in the ability to know the concept of significant numbers before and after using a maze game number. Based on the hypothesis test is obtained there is influence of labyrinth number against the ability to know the concept of numbers in children ages 4-5 years at TK Negeri Pembina Pangean Regency Kuantan Singingi.*

Key Words: *Maze Number, The Ability To Know The Concept Of Numbers*

PENGARUH PERMAINAN LABIRIN NUMBER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Desi Wahyuni, Devi Risma, Rita Kurnia

desiwah7@gmail.com, devi.risma@lecturer.unri.ac.id, rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 085264720573

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

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penggunaan permainan labirin number. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi dari bulan Januari 2019 sampai April 2019 untuk observasi dan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *one group pretest dan posttest design* dengan jumlah sampel 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS ver 20. Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 12,895 lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$ dengan $sig < 0.000 < 0.05$. dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan labirin number. Berdasarkan uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci: Labirin Number, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal bilangan merupakan bagian dari pengembangan kognitif anak usia dini yang sangat penting. Perkembangan kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep. Bilangan juga mengandung unsur simbol yang berupa lambang bilangan untuk mengkonkritkan bilangan tersebut yang bersifat abstrak yaitu berupa lambang serta konsep bilangan yang berguna untuk mengetahui jumlah suatu benda dalam suatu hitungan.

Konsep bilangan perlu dikenalkan kepada anak sedini mungkin, karena “bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika” Depdiknas (2007).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain). Suyadi (2010) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya.

Permainan labirin atau yang lebih dikenal dengan istilah maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku, Nurul Ihsan (dalam Suela, 2015).

Hasan (2015) mengemukakan permainan labirin merupakan salah satu stimulasi yang dapat diberikan pada anak, yang membantu tumbuh kembang anak, yaitu anak dapat melatih koordinasi mata, tangan, dan logika, melatih kesabaran serta memberi pengetahuan, dan permainan labirin merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak untuk membedakan bentuk dan warna.

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum pemberian kegiatan permainan labirin number di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sesudah pemberian kegiatan permainan labirin number di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian kegiatan permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Menurut Nurani Sujiono (2011) yaitu: (1) Menyebut lambang bilangan 1-10, (2) Membilang dengan menunjukkan benda (menegal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, (3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, (4) Menghubungkan atau memasang 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. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan dasar geometri terhadap anak dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan dan terdapat macam-macam kemampuan geometri yang harus dikembangkan pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Sampel dalam penelitian ini adalah

kelompok A berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS versi 25. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *one group pretest dan posttest design*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

Uji t (Hitung) :

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

Keterangan:

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

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

D : Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subyek pada sampel

Df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistic *t-test* dengan bantuan *SPSS Windows ver. 20* teknik statistic *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun paparan dari data hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	5	20	12,5	2,5	7	10	8,40	0,99
Posttest	5	20	12,5	2,5	10	20	15,20	2,73

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal konsep bilangan meningkat setelah diberikan perlakuan. Ini menandakan bahwa permainan labirin number berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK.

Tabel.2 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Sebelum diberikan permainan edukasi *geometry magic*

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10	36	60	60,00	BSH
2	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	29	60	48,33	MB
3	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	24	60	40,00	MB
4	Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	19	60	31,67	BB
5	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	18	60	30,00	BB
Jumlah		126	300	42,00	MB
Rata-rata		25,2	60,00	42,00	MB

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan skor 60 persentase 60% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan skor 30 persentase 30% berada pada kriteria belum berkembang (BB).

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 42% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Tabel. 3 Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0,0
2	BSH	56 – 75%	0	0,0
3	MB	41 – 55%	7	46,7
4	BB	≤ 40 %	8	53,3
Jumlah			15	100,0

Sumber: Olahan Data Penelitian

Tabel. 4 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Sesudah Perlakuan

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1	Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10	54	60	90,00	BSB
2	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	48	60	80,00	BSB
3	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	45	60	75,00	BSH
4	Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	41	60	68,33	BSH
5	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	40	60	66,67	BSH
Jumlah		228	300	76,00	
Rerata		45,6	60	76,00	BSB

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan skor 54 persentase 90% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan skor 40 persentase 66,67% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 76% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan anak sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan labirin number maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	6	40,0
2	BSH	56 – 75%	7	46,7
3	MB	41 – 55%	2	13,3
4	BB	≤ 40 %	0	0,0
Jumlah			16	100,0

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui mengenal konsep bilangan anak setelah melakukan permainan labirin number diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,7%, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak dengan persentase 40%, dan berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak dengan persentase 13,3%, dan tidak ada anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Permainan Labirin Number Di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0,0	6	40,0
2	BSH	56 – 75%	0	0,0	7	46,7
3	MB	41 – 55%	7	46,7	2	13,3
4	BB	< 40 %	8	53,3	0	0,0
	Jumlah		15	100,0	15	100,0

Sumber: Olahan Data Penelitian

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 8 anak dengan persentase 53,3% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,7% Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan permainan labirin number dimana sebanyak 7 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 46,7%, 6 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 40%, 2 anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 13,3% dan tidak ada anak pada kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

ANALISIS DATA

Tabel 7 Uji Linear
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest	*	Between Groups	71.233	3	123.744	7.875	.004
Pretest		Linearity	65.297	1	65.297	21.656	.001
		Deviation from Linearity	5.936	2	2.968	.984	.404
		Within Groups	33.167	11	3.015		
		Total	104.400	14			

Berdasarkan Tabel 7 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan melakukan permainan labirin number sebesar 0,004. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan labirin number adalah linear.

Tabel 8 Uji Homogenitas

	Test Statistics	
	Pretest	Posttest
<i>Chi-Square</i>	1,800 ^a	4,800 ^b
<i>Df</i>	3	8
<i>Asymp. Sig.</i>	,615	,779

Berdasarkan dari tabel 8 di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,615 dan setelah perlakuan 0,779 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Tabel 9 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	8.4000	15.2000
	<i>Std. Deviation</i>	.98561	2.73078
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.195	.130
	<i>Positive</i>	.191	.129
	<i>Negative</i>	-.195	-.1130
<i>Test Statistic</i>		.195	.130
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.128 ^c	,200 ^{c,d}

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 0,128 dan nilai *Sig*. sesudah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 10. Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences			t	d	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Pair 1	Posttest - Pretest	6.80000	2.04241	.52375	5.66895	7.93105	12.89514	.000

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar 12,895 uji dua pihak berarti harga mutlak, 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 labirin number 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} 12,895 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 $t_{hitung} = 12,895$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase di atas dapat dilihat hasil *pretest* kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi diperoleh jumlah nilai 126 dengan rata-rata 8,4. 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 7 anak atau 46,7% dan pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 53,3%.

Pada hasil *pretest* skor tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan skor 36 persentase 60%. Indikator ini mendapat nilai tertinggi dikarenakan hampir semua anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, namun masih ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkannya. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator 5 yaitu membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan skor 18 persentase 30%. Indikator ini mendapat nilai terendah karena anak masih belum bisa membedakan 2 kumpulan benda yang sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

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 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi masih rendah, dimana anak masih belum bisa berhitung dengan lancar seperti membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, 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, serta Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak disebabkan oleh pembelajaran didominasi dengan buku-buku atau hanya dengan LKA saja sehingga anak sering bosan dan mengantuk, kurangnya media sehingga kurang menarik dan membosankan bagi anak. berdasarkan hasil yang telah dicapai pada *pretest* maka perlu dilakukan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan ini adalah konsep dasar matematika yang sangat penting dipahami oleh anak yang sudah dapat dikenal anak. Begitu pentingnya mengenalkan konsep bilangan bagi anak, maka anak harus distimulasi agar dapat terampil dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan jurnal penelitian Ni Wyn Apriliani, dkk (2013) tentang penerapan model number head together dengan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dilihat hasil pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan persentase 59,24%. Pada penelitian ini, kemampuan mengenal konsep bilangan anak sangat perlu di kembangkan lagi pada anak. Salah satu konsep yang dapat ditanamkan melalui model number head adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Karena dengan diterapkannya model number head together ditaman kanak-kanak akan memudahkan para guru dalam mengenalkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar para anak didik.

Pada penelitian Ismatul Hasanah dan Regelna Juniarti (2015) tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media APE “kubus angka” pada kelompok A TK Tunas Rimba I Semarang tahun 2013/2014 dapat dilihat pada siklus I kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang mencapai ketuntasan 50% dan yang tidak mencapai ketuntasan indikator 50%. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimaksud terdiri atas: anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, anak mampu menghitung sejumlah benda, anak mampu membilang dengan menunjuk benda, anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda, anak mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan konsep bilangan perlu ditingkatkan lagi. Kemampuan konsep bilangan anak dapat di tingkatkan dengan media ataupun metode yang dapat menarik minat anak, karena rata-rata dari penelitian terdapat masalah kurangnya minat anak disebabkan media dan metode yang tidak menarik. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan labirin number yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Dengan demikian penggunaan permainan labirin number dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada peserta didik.

Setelah pemberian perlakuan dengan menerapkan permainan labirin number di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi anak memperlihatkan antusiasnya ketika pembelajaran. Anak dengan gembira melakukan permainan labirin number dan menyelesaikan kegiatan dengan semangat. Bahkan anak yang sudah melakukan kegiatan meminta untuk mengulang kembali karena merasa kegiatan permainan labirin number ini mengasikkan. setelah diteliti juga, sebenarnya anak sudah mahir dalam kemampuan konsep bilangan, hanya saja karena terus menggunakan kegiatan itu-itu saja maka anak malas untuk melakukannya sehingga kemampuan mengenal konsep bilangannya kurang. Setelah anak melakukan permainan labirin number dilakukan evaluasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Berikut paparan datanya, setelah dilakukan *posttest* diperoleh jumlah nilai 228 dengan nilai rata-rata 15,2. Pada hasil akhir *post-test* skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan skor 54 persentase 90%. Indikator ini mendapat nilai tertinggi dikarenakan anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator 5 yaitu anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan skor 40 persentase 66,67%. Indikator ini mendapat nilai terendah karena masih ada anak yang belum mampu membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

Jika dilihat secara perorangan sesudah diberikan perlakuan maka terdapat 6 orang anak yang berada di kriteria berkembang sangat baik (BSB) atau 40%, 7 anak yang berada pada kriteria bekembang sesuai harapan (BSH) atau 46,7%, 2 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) atau 13,3% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) atau 0%.

Peningkatan yang terjadi dikarenakan permainan labirin number yang diberikan disukai dan disenangi oleh anak dan dilakukan dengan bermain sehingga anak bersemangat dalam melakukan dan mengikutinya. Pada kegiatan permainan labirin number ini anak yang sebelumnya pasif melakukan kegiatan setelah melihat temannya bersemangat menjadi aktif dan termotivasi dan ingin melakukan permainan. Sehingga yang tadinya tidak bisa dan malas berhitung menjadi bisa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan kegiatan permainan labirin number terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Berdasarkan paparan dari beberapa penelitian diatas tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan. Penelitian tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara atau metode, dan dengan media pembelajaran lainnya yang dapat menarik minat anak. Pemakaian media atau metode pengajaran dalam proses belajar mengajar memberikan pengalaman belajar secara langsung pada anak serta membangkitkan keinginan dan minat anak. Pengalaman anak saat melakukan permainan labirin number dapat mempermudah anak untuk memahami konsep bilangan. Sebagaimana yang disebutkan oleh Luluk Asnawati (2014) bahwa dengan adanya media ada manfaat yang diperoleh yaitu (1) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik menguasai tujuan

pembelajaran dengan lebih baik, (2) metode mengajar akan lebih bervariasi, (3) aktivitas peserta didik dapat lebih terintegrasi melalui pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan (seluruh indra berfungsi), (4) materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan konkret, jadi dapat disimpulkan penggunaan media sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran sehingga anak mudah untuk menerima dan menyerap informasi yang disampaikan.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan labirin number. Setelah dilakukan uji perbandingan *pretest* dan *posttest*, uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 12,895$ 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 labirin number. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebesar 58,62% dan 41,38% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian di atas mengidentifikasi bahwa penggunaan permainan labirin number dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan membuat anak didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maria 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 63,33% meningkat menjadi 80%. Perlu adanya suatu perubahan untuk membantu para anak didik dalam mengenal konsep bilangan sejak dini. Walaupun dilakukan sejak dini, perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka mempunyai minat mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, dengan begitu mengenal konsep bilangan yang pada awalnya sulit akan sangat menyenangkan bagi mereka. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media atau metode dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada data sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) dari peneliti dengan melakukan permainan labirin number maupun dari jurnal dan skripsi mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat meningkat setelah diberikan permainan labirin number di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini menandakan pembelajaran dengan menggunakan metode atau media dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Dapat kita ketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan dapat ditingkatkan dengan banyak kegiatan, baik dengan menggunakan metode, media, dan permainan yang ada. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik dapat ditingkatkan secara maksimal agar tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi sebelum diberikan perlakuan berada pada kriteria mulai berkembang (MB), dimana anak masih ada yang belum bisa membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui 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, serta Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi sesudah diberikan perlakuan berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), dimana anak sudah bisa dengan lancar membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui 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, serta Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
3. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan permainan labirin number terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan labirin number. Besar pengaruhnya yaitu 58,62% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah
Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pangean Kabupaten Kuantan Singingi 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 labirin number 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

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No. 16
- Ismatul Hasanah, dkk. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media APE "Kubus Angka" Pada Kelompok A TK Tunas Rimba I Semarang Tahun 2013/2014*. Vol. 4. No. 1, 2015. (online) <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2797>
- 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 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Rahmad, S. A. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP. Universitas Negeri Yogyakarta
- Suela, K. I. 2015. *Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis*.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.

Suyadi. 2009. *Anak Yang Menakjubkan*. Diva Press. Jogjakarta.

Yuliani Nuraini Sujiono. dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.