

***EFFECT OF GAME BOARD ON THE ABILITY TO RECOGNIZE  
THE CONCEPT OF NUMBER OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN  
TK TUNAS KEMUNING DESA KEMUNING MUDA KECAMATAN  
KEMUNING KABUPATEN SIAK***

**<sup>1</sup>Desi Rahmawati, <sup>2</sup>Zulkifli N, <sup>3</sup>Yeni Solfiah**

<sup>1</sup>Desirahmawt303@gmail.com, <sup>2</sup>pakzul\_n@yahoo.co.id, <sup>3</sup>Yeni.Solfiah@lecturer.unri.ac.id  
Phone Number: 082385601483

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

*Abstract: Based on the results of field observations on the ability to recognize the concept of number of students have not developed optimally. So it is necessary to apply Game Board. The purpose of this study was to examine the effect of Game Board on the ability to recognize concept number of children aged 4-5 years. The research was conducted at TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda of Siak district. The research used experimental method with one group pre-Test post-Test design with 15 samples. The data collection technique used is an observation sheet to record about the activities occurring during the treatment given. Data analysis technique using t-test by using the SPSS program of Windows ver. 20 from the results of data analysis obtained t count of 12.773 bigger than t table = 2.145 with sig 0.000 < 0.05. It can be concluded that there are differences in the ability to recognize concept of significant numbers before and after the Game Board implementation. Based on the hypothesis test results obtained there is the influence of Game Board on the ability to recognize the concept of number of children aged 4-5 years at 57.82 %*

**Key Words :** *Know the Concepts of Numbers, Game Board*

# **PENGARUH *GAME BOARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK TUNAS KEMUNING DESA KEMUNING MUDA KECAMATAN BUNGARAYA KABUPATEN SIAK**

**<sup>1</sup>Desi Rahmawati, <sup>2</sup>Zulkifli N, <sup>3</sup>Yeni Solfiah**

<sup>1</sup>Desirahmawt303@gmail.com, <sup>2</sup>pakzul\_n@yahoo.co.id, <sup>3</sup>Yeni.Solfiah@lecturer.unri.ac.id  
Nomor HP: 082385601483

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

**Abstrak:** Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan *Game Board*. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan *desain one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program *SPSS Windows ver. 20*. Dari hasil analisis data diperoleh t hitung sebesar 12,773 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 penerapan *Game Board*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak sebesar 57,82%.

**Kata Kunci:** Mengenal Konsep Bilangan, *Game Board*

## PENDAHULUAN

Pada umumnya tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, pendidikan anak juga bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi luar biasa yang dibingkai dalam pendidikan, bimbingan, pembinaan terpadu maupun pendampingan. Suyadi dan Maulidya (dalam Mahyumi Rantina, 2013) mengatakan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, yaitu: intelektual (kognitif), sosial, emosi, dan fisik-motorik. Dalam pengembangan aspek kognitif, anak mampu berpikir dan mengolah pengetahuan yang sudah diperoleh untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir matematis pada anak dapat terstimulasi dengan baik.

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun telah mencapai tingkat perkembangan kognitif yang baik. Anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenali konsep bilangan sederhana. Menurut Piaget dalam teorinya tentang tahap perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional dimana pada tahap ini anak mulai menggunakan simbol sebagai alat komunikasi mereka. Anak semakin memahami lambang-lambang bahasa yang digunakan untuk menunjukkan benda-benda. Keputusan yang diambil hanya berdasarkan intuisi bukan dasar analisis rasional. Kesimpulan yang diambil merupakan kesimpulan dari sebagian kecil yang diketahuinya, dari suatu keseluruhan yang besar. Burns mengatakan kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalahb kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran- ukuran, grafik, etimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah, bagaimanakah kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak sebelum menggunakan *Game Board*?, bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya kabupaten Siak sesudah menggunakan *Game Board*?, apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak? .Adapun tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak, untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak setelah menggunakan *Game Board*, untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak sebelum dan sesudah menggunakan *Game Board*.

Ahmad Susanto (2011) mengungkapkan indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun yaitu:1) Membilang satu sampai dengan sepuluh, 2) Membuat urutan bilangan 1 sampai 10

dengan benda, 3) Menghubungkan lambang bilangan dengan benda, 4) Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit. Mengembangkan konsep bilangan menurut Murdiati (diyah, 2017) yaitu secara intelektual anak tidak mengerti konsep-konsep bilangan, namun mereka sudah mempunyai pengertian tersebut secara intuitif dan perlahan-lahan perlu di tuntun menuju suatu pemahaman intelektual secara simbolik. Mengenal konsep bilangan sangat penting bagi anak karena melalui kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan, dimana angka merupakan sesuatu yang paling sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, anak dapat mengenal angka baik melalui benda kongrit ke abstrak, dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 membntu proses belajar mengajar anak sehingga apa yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh anak, anak dapat memecahkan masalah dalam pelajaran berhitung di kehidupan nyata lainnya, dan bilangan juga dapat melatih daya ingat anak dan mengajarkan anak untuk berpikir nalar (berpikir kritis dan logis).

*Game Board* dalam penelitian ini merupakan suatu jenis permainan kelompok dimana alat-alat atau bagian- bagian permainan, ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bentuknya bisa bermacam- macam, tapi umumnya dari karton tebal. Cara memainkan *Game Board* yaitu Anak dapat bermain dengan dibagi menjadi empat orang dalam satu kelompok dan Anak menghitung pola angka yang ada pada dadu yang di lempar dan menghitung jalan pion sesuai dengan jumlah angka pada dadu tersebut. Pion akan dijalankan sampai semua masuk pada kotak finish. Jika salah satu anak telah berhasil memasukkan pion pada kotak finish maka anak tersebut menjadi pemenangnya dan bagi setiap anak yang berhasil memasukkan pion akan mendapatkan poin sebanyak 11 poin dalam bentuk bintang. Setelah melakukan penelitian di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak, kondisi awal yang terlihat adalah : (1) anak belum mampu membilang satu sampai dengan sepuluh, (2) anak sulit membuat urutan bilangan satu ampai dengan sepuluh dengan benda, ( 3) anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda, (4) anak sulit membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

## **METODE PENELITIAN**

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak. Adapun Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli sampai selesai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Suharsimi Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas A di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya

Kabupaten Siak yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan eksperimen one group pretest-posttest design, maka menggunakan rumus t-test (Sugiyono, 2010).

Rumus yang digunakan adalah:

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

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji linearitas, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Rata-Rata	%	Kategori
1	Membilang satu sampai dengan sepuluh	29	60	1.93	48.33%	MB
2	Membuat urutan bilangan	22	60	1.46	36.67%	MB
3	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda	19	60	1.26	31.67%	BB
4	Membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit	23	60	1.53	33.33%	BB
<b>Jumlah</b>		<b>93</b>	<b>240</b>	<b>6.18</b>	<b>150%</b>	<b>BB</b>

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui pada indikator 1 diperoleh skor 29 atau 48,33% dari yang diharapkan, pada indikator 2 diperoleh skor 22 atau 36.67% dari yang diharapkan, pada indikator 3 diperoleh skor 19 atau 31.67% dari yang diharapkan. Dan indikator 4 diperoleh skor 23 atau 33.33%. Indikator dengan nilai tertinggi adalah membilang satu sampai dengan sepuluh dengan skor 29 atau 48,33% dari yang diharapkan, dan yang terendah adalah indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda dengan skor 19 atau 31.67% dari yang diharapkan.

Tabel 2. Skor Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%
2	BSH	56-75%	0	0%
3	MB	40-55%	5	33.33%
4	BB	<40%	10	66.67%
Jumlah			15	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini sebelum penggunaan *Game Board* 0 atau 0% anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 0 anak atau 0% berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak atau 33.33% anak berada pada kategori mulai berkembang (MB), dan 10 anak atau 66.67% berada pada kategori belum berkembang (BB).

Tabel 3. Tingkat Keberhasilan Indikator Mengenal Bentuk Geometri Anak Setelah Perlakuan (*Post Test*)

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Rata-Rata	%	Kriteria
1	Membilang satu sampai dengan sepuluh	47	60	3.13	78.33%	BSB
2	Membuat urutan bilangan	46	60	3.06	76.67%	BSB
3	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda	41	60	2.73	68.33%	BSH
4	Membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit	44	60	2.93	73.33%	BSH
<b>Jumlah</b>		<b>178</b>	<b>240</b>	<b>11.85</b>	<b>296,67%</b>	<b>BSH</b>

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019.

Berdasarkan table di atas diketahui pada indikator 1 diperoleh skor 47 atau 78,33% dari yang diharapkan, pada indikator 2 diperoleh skor 46 atau 76.67% dari yang diharapkan, pada indikator 3 diperoleh skor 41 atau 68.33% dari yang diharapkan, dan indikator 4 diperoleh skor 44 atau 73.33% dari yang diharapkan. Skor tertinggi pada indikator membilang satu sampai dengan sepuluh dengan skor 47 atau 78,33% dari yang diharapkan, dan indikator terendah pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda dengan skor 41 atau 73.33% dari yang diharapkan.

Tabel 4. Skor Indikator Mengenal Konsep Bilangan Anak Setelah Perlakuan ( *Post Test* )

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	3	20%
2	BSH	56-75%	12	80%
3	MB	40-55%	0	%
4	BB	<40%	0	%
Jumlah			15	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini setelah penggunaan *Game Board* di peroleh data anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 dengan persentase 20 % dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 12 anak dengan persentase 80%, dan 0 anak atau 0% berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB).

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

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan *Game Board*

No	Kategori	Rentang Skor	F	Sebelum	F	Setelah
1	BSB	76-100%	0	0%	3	20%
2	BSH	56-75%	0	20%	12	80%
3	MB	40-55%	5	33.33%	0	0%
4	BB	<40%	10	66.67%	0	0%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019.

Berdasarkan tabel di atas terlihat jumlah anak sebelum dan sesudah perlakuan *Game Board*. Sebelum menggunakan *Game Board* rata-rata anak berada dalam kategori belum berekembang (BB) dan setelah perlakuan permainan *take shape* rata-rata anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSH).

## 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 anklisis data menurut uji prasyarat analisis yaitu:

## Uji Linearitas

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

		<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
	<i>(Combined)</i>	6,305	4	1,576	3,849	,038
<i>Between</i>	<i>Linearity</i>	1,589	1	1,589	3,881	,077
<i>Pretest * Groups</i>	<i>Deviation from Linearity</i>	4,716	3	1,572	3,838	,046
<i>Posttest</i>	<i>Within Groups</i>	4,095	10	,410		
	<i>Total</i>	10,400	14			

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel diatas, analisis data menghasilkan nilai F sebesar 3,849 dengan signifikasi 0,038. Karena  $P < 0,05$  dengan nilai signifikasi variabel bernilai 5% atau 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa garis antara *pretest* dengan *posttes* memiliki hubungan linier, karena hasil signifikasi  $0,038 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan kedua variabel tersebut adalah linier.

## Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Chi-square test dengan bantuan program *SPSS 20*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom Sig. Jika nilai pada kolom Sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Tabel 7. Uji Homogenitas  
*Test Statistics*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	5,000 <sup>a</sup>	7,333 <sup>a</sup>
<i>Df</i>	3	4
<i>Asymp. Sig.</i>	,172	,119

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019.



Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,172 dan setelah perlakuan 0,119 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 menggunakan teknik *Statistik Non Parametrik One Simple Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig <0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig >0,05 maka data berdistribusi normal (Jonathan, 2012). Untuk hasil pengujian normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	15	15
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	6,20
	<i>Std. Deviation</i>	,862
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,258
	<i>Positive</i>	,258
	<i>Negative</i>	-,208
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	1,001	,989
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	,269	,282

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Tabel diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas data *pretest* dan *posttest* dengan bantuan *SPSS Ver. 20*. Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikasi (Sig) yaitu 0.269 dan 0,282 lebih besar dari 0,05 ( $0,269 > 0,05$  dan  $0,282 > 0,05$ ). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk kelompok *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05, maka semua variabel secara statistik telah berdistribusi secara normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan, serta untuk melihat seberapa besar pengaruh Permainan *take shape* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* <0,05. Jika *Sig.* >0,05 maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* <0,05 maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima.

Tabel 9 Uji Hipotesis  
*Paired Samples Test*

		<i>Paired Differences</i>			<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest-Posttest</i>	-5,667	1,718	,444	-6,618 -4,715	-12,773	14 ,000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai uji statistik  $t_{hitung}$  sebesar -12,773 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono,2010), sehingga  $t_{hitung}$  12,773 karena nilai ( *Sig.2-tailed* ) = 0,00<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kabupaten Siak. Dengan  $df = 14$ , maka dapat dilihat harga  $t_{hitung} = 12,773$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,145$ . Dengan demikian  $H_0 =$  ditolak dan  $H_a =$  terima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kabupaten Siak

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Board* Terhadap anak, cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti, 2006) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{178 - 93}{240 - 93} \times 100\%$$

$$G = \frac{85}{147} \times 100\%$$

$$G = 57,82 \%$$

Keterangan:

*G* = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

*Posttest* = Nilai setelah dilakukan eksperimen

*Pretest* = Nilai sebelum dilakukan eksperimen

100% = Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan *Game Board* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak adalah sebesar 57,82%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang  $30\% < 57,82\% < 70\%$ .

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya oleh Reswita dan Sri Wahyuni (2017), penelitian ini menjadikan kelompok B di TK Aisyiyah Bengkalis sebagai subjek penelitian Efektifitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep

Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun dengan prasiklus masih banyak anak yang tidak tuntas atau belum berkembang. Pada siklus I dengan perentase (54,1 %). Kemudian dilanjutkan pada siklus II terdapat peningkatan yaitu (77,7%) dengan kriteria berkembang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan Media pasir dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, besarnya pengaruh permainan Media Pasir terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis sebesar 38,3%.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak, Tentang *Game Board* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun, Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik sebelum dan setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan *Game Board*. Hasil penelitian menunjukkan sumbangan permainan *take shape* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah sebesar 57,82% dan 42,18% dipengaruhi oleh faktor lain.

### **Rekomendasi**

1. Berdasarkan Penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Kemuning Desa Kemuning Muda Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak berada pada kategori belum berkembang, karena kurangnya fasilitas yang memadai di TK Tunas Kemuning tersebut dan juga pihak sekolah memberikan media atau permainan dalam proses pembelajaran yang menarik bagi anak.
2. Pembelajaran dengan menggunakan *game board* ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih berminat dan termotivasi dalam belajar. Sebagai guru diharapkan selalu memberikan media pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan- keterbatasan peneliti seperti, waktu, biaya, tenaga dan keterbatasan- keterbatasan lainnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengetasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Diyah Hesti Nugraheni. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ember Harta Karun Pada Anak Kelompok A PAUD PKK Jabon Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri tahun 2017/2018*.(Online).File:Jurnal Simki unpkediri.ac.id(diakses pada 26 September 2019 jam 20:00 WIB).
- Mahyumi Rantina. 2015. *Peningkatan Kemandirian Melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life Di TK B Negeri Pembina Kabupaten Lima Puluh Kota*.(Online).file:jurnal UNJ.ac.id(diakses pada 26 September 2019 jam 19:00 WIB).
- Permendiknas 137. 2014. *Peraturan memtri pendidikan nasional*. Jakarta.
- Reswita, Sriwahyuni. 2018. *Efektivitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bengkalis*. (Online).file:jurnal unilak.ac.id(diakses pada 26 September 2019 jam 14:00 WIB)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- .