

**THE EFFECT OF GAME BOARD TOWARDS ABILITY TO KNOW
THE SYMBOL OF NUMBERS IN CHILDREN 4-5 YEARS OLD IN
ISLAMIC FATIMAH KINDERGARTEN, TAMPAN DISTRICT,
PEKANBARU CITY**

Siti Munawaroh, Ria Novianti, Yeni Solfiah

munawarohsiti@gmail.com(081268318033), rianovianti.rasyad@gmail.com, habildaulyaey@yahoo.co.id

*Early Childhood Education Program
Teacher Training and Education
Faculty Riau University*

Abstract: *Based on field observations, it can be seen that the ability to recognize the symbol of numbers in children aged 4-5 years has not developed optimally. So it is necessary to apply game board. This study aims to determine the effect of game board on the ability to recognize the symbol of numbers in children aged 4-5 years in Fatimah Islamic Kindergarten, Tampan District, Pekanbaru City. This study used an experimental method with one-group pretest-posttest design. The population in this study were children aged 4-5 years. The sample in this study was group A totaling 15 children. The data collection technique used is observation. The data analysis technique in this study used the t-test. The results of this research hypothesis test were obtained $t = 11,635$ with (Sig. 2- tailed) = $0.00 < 0.05$, which means that there was a significant increase after using the labyrinth game during the learning process. The influence given by the use of game board games on the ability to recognize the symbol of numbers in children aged 4-5 years in the Fatimah Islamic Kindergarten in Pekanbaru is 55.88% in the medium category*

Key Words: *Board, Number Symbol*

PENGARUH *GAME BOARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM FATIMAH KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

Siti Munawaroh, Ria Novianti, Yeni Solfiah

munawarohsiti@gmail.com(081268318033), rianovianti.rasyad@gmail.com, habildaulaey@yahoo.co.id

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

Abstrak: Berdasarkan observasi lapangan dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal. Jadi perlu menerapkan permainan *game board*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok A berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-test. Hasil uji hipotesis penelitian ini diperoleh $t = 11,635$ dengan (*Sig. 2-tailed*) = $0,00 < 0,05$, yang berarti ada peningkatan yang signifikan setelah menggunakan *game board* selama proses pembelajaran. Pengaruh yang diberikan penggunaan permainan *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Pekanbaru adalah sebesar 55,88% termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci : *Game Board*, Lambang Bilangan

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak disebut dengan masa keemasan, karena masa ini anak lebih mudah menerima rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menunjang keberhasilan anak didik yang akan datang. Masa ini juga masa kritis dimana anak harus memerlukan stimulus yang tepat. Dengan demikian diperlukan tempat yang tepat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini memiliki perkembangan dan pertumbuhan pesat, maka tepat bahwa anak usia dini 0-6 tahun adalah masa keemasan (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat dan masa ini tidak terulang kembali.

Gunarsa (dalam Afri Mayuli, 2016) pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan berikutnya. Pengenalan lambang bilangan sangat penting. Dengan hal tersebut, pada lembaga prasekolah memang tidak ada pembelajaran bidang studi seperti di SD, akan tetapi pendidik anak usia dini harus bisa memahami bagai mana mengajarkan dengan memberi soal dipapan tulis atau memberi lembar kerja kepada anak. Guru harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengenal lambang bilangan kepada anak. Media dan metode yang menarik perlu digunakan agar dalam belajar anak tidak mudah cepat bosan dan menyenangkan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya.

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena dalam pertumbuhan anak usia dini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, stimulasi seluruh aspek perkembangan sangat penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Melalui pemberian stimulasi, rangsangan, serta bimbingan yang tepat, maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek kognitif salah satunya mengenal lambang bilangan. Dengan adanya alat permainan, permainan akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Salah satu penggunaan yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan adalah dengan menggunakan permainan *Game Board*.

Menurut Anggun Fajariska (2016) *Game board* adalah salah satu permainan konvensional (nondigital) yang beberapa keunggulannya tersendiri dibandingkan dengan permainan digital. *Game Board* dipilih karena benda yang digunakan sangat menarik, dapat dilihat dan disentuh. *Game Board* dapat menyampaikan pembelajaran lebih efisien dan menarik perhatian anak sehingga dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, penggunaan *game board* ini menyenangkan bagi anak karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum diterapkan *Game Board* pada anak usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan setelah diterapkan *Game Board* pada anak usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Menurut Bruner (dalam Sri rejeki 2015) sebaiknya anak yang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka, dengan tahapan enaktif yaitu benda yang konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan sejak usia dini melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk (2013) indikator kemampuan mengenal lambang bilangan adalah (1) Menyatakan waktu yang berkaitan dengan jam (2) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai lima (anak didik tidak diperintahkan untuk menulis), (3) Membilang urutan dari 1-10. Meskipun anak dapat mengenal angka dengan sendirinya, namun untuk sampai pada tahap memahami bentuk angka tersebut dibutuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan keluarga, dan sekolah. Menurut Ahmad Susanto (2011) konsep bilangan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 Tahun ialah: (1) Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, (2) Membilang dengan menunjukkan benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10), (3) Menyebutkan urutan bilangan. d. Mencocok lambang bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilihat di TK Islam Fatimah terdapat permasalahan pada anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu (1) kurangnya kemampuan anak dalam menyatakan waktu yang berkaitan dengan jam, misalnya disaat guru meminta anak untuk melihat jadwal pulang, makan dan jadwal-jadwal lainnya dipapan jam waktu sekolah, anak tau angka dipapan jam tetapi anak tidak bisa mengkaitkan waktu yang sesuai dengan jam dinding, (2) kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan angka dan lambang bilangan, misalnya menghubungkan lambang lima buah apel dan angka lima, (3) kurangnya kemampuan anak dalam membilang urutan angka dari 1-10.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena peneliti ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat dari menggunakan *game board* melalui rancangan eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. 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. 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*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Tabel 1. Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari / tanggal	Kegiatan	Tempat
Senin 22	<i>Pretest</i>	Sekolah
Selasa 23	Perlakuan 1	Sekolah
Rabu 24	Perlakuan 2	Sekolah
Kamis 25	Perlakuan 3	Sekolah
Jumaat 26	Perlakuan 4	Sekolah
Sabtu 27	<i>Posttest</i>	Sekolah

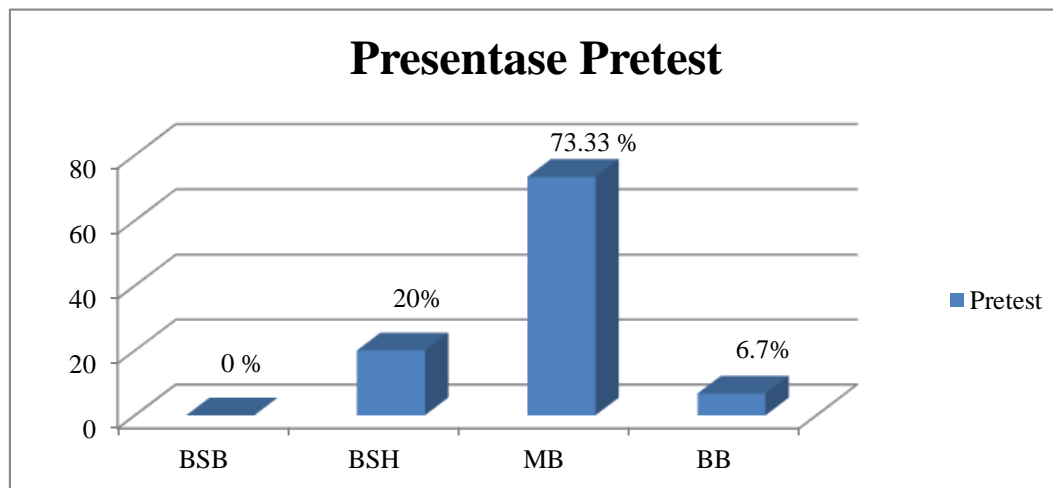
Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) diabaikan (Sugiyono,2010).

Tabel 2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	56 – 75%	3	20%
3	MB	26 – 50%	11	73,33%
4	BB	< 25%	1	6,66%
Jumlah			15	100

Sumber: Data Olahan Penelitisan 2019

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum penggunaan kegiatan media *game board* diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) persentase 0% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan persentase 20%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 11 anak dengan persentase 73,33% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,66%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



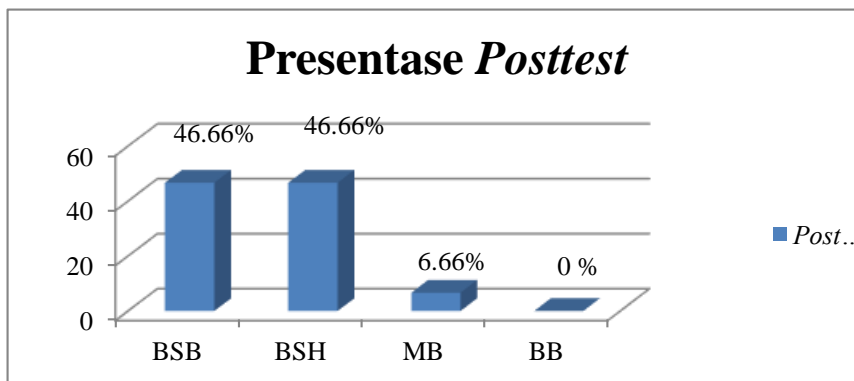
Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan sebelum perlakuan (*pretest*)

Tabel 3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sudah diberikan perlakuan (*posttest*)

No	Kriteria	Rentang skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	7	46,66%
2	BSH	51 – 75%	7	46,66%
3	MB	26 – 50%	1	6,66%
4	BB	< 25%	0	0
Jumlah			15	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik setelah penggunaan media *game board* diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,66%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,66%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,66% dan tidak ada anak belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut: ini:



Gambar 2. Diagram Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Sesudah Perlakuan

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel dibawah ini:

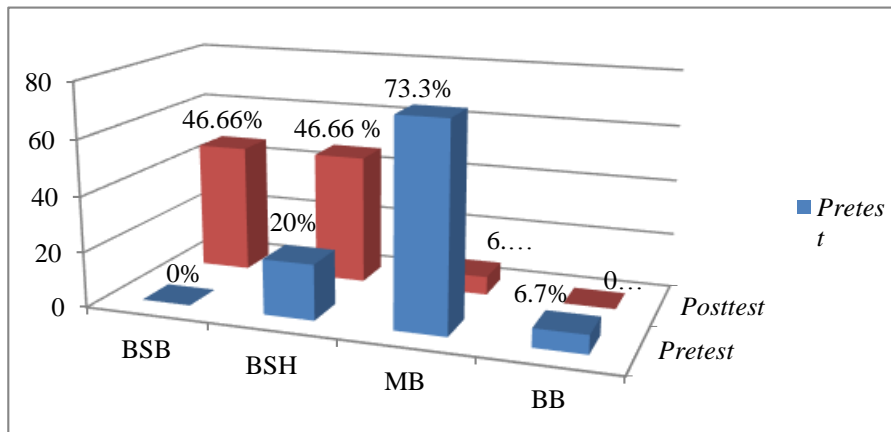
Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal lambang bilangan Sebelum dan Sesudah Diberikan Kegiatan *Game Board* Di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	7	46,66%
2.	BSH	56-75 %	3	20%	7	46,66%
3.	MB	41-55 %	11	73,33%	1	6,66%
4.	BB	<40 %	1	6,66%	0	0 %

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap sebagian besar anak yang telah diberikan media *game board*. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) persentase 0%, anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan persentase 20%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 11 anak dengan persentase 73,33%, dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,66%.

Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan permainan *game board* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,66%, terdapat 7 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 46,66%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) 1 anak persentase 6,66% dan tidak ada anak belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Diagram Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan *Pretest* dan *Posttest*

a. Uji Linearitas

Uji linearitas 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).

ANOVA Table

		<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	
<i>pretest * posttest</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i> 16,150	5	3,230	3,524	,048	
		<i>Linearity</i>	8,036	1	8,036	8,766	,016
		<i>Deviation from Linearity</i>	8,114	4	2,029	2,213	,148
<i>Within Groups</i>		8,250	9	,917			
<i>Total</i>		24,400	14				

Sumber : olahan data penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik dengan penggunaan media *Game Board* sebesar 0.048. artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,048 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *Game Board* adalah linear.

b. 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. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom Sig. Jika nilai pada kolom Sig > 0.05 maka Ho diterima.

Tabel 5. Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	11,000 ^a	3,800 ^a
<i>Df</i>	5	5
<i>Asymp. Sig.</i>	,051	,579

Sumber: Uji Prasyarat

Berdasarkan dari tabel 4.9 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,051 dan setelah perlakuan 0,579 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

c. 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 25. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	4,93	9,00
	<i>Std. Deviation</i>	1,163	1,414
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,210	,167
	<i>Positive</i>	,210	,106
	<i>Negative</i>	-,144	-,167
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,210	,167
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,073 ^c	,200 ^{c,d}

Sumber: Uji Prasyarat

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 0,073 dan nilai *Sig.* sesudah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

d. 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 media game board terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima.

**Tabel 7. Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

	Mean	Paired Differences				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)
		<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
<i>pretest – posttest</i>	- 3,800	1,265	,327	-4,500	-3,100	- 11,635	14	,000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 4.11 diatas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar = - 11,635 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 11,635 karna nilai (*Sig.* 2-tailed) = 0,00 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh media *game board* yang sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS ver. 25n* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan *uji t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} = 11,635 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} = 11,635 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini

terdapat pengaruh media *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

e. Pengaruh permainan *Game Board* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Fatimah kecamatan tampan Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

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

$$G = \frac{135 - 78}{180 - 78} \times 100\%$$

$$G = \frac{57}{102} \times 100\%$$

$$G = 55,88 \%$$

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan media *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Pekanbaru adalah sebesar 55,88%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang $30\% < 55,88 < 70\%$.

Setelah melaksanakan *pretest* maka tahap selanjutnya melaksanakan *treatment* dengan menerapkan permainan *Game Board*. Pada tahap *treatment* peneliti melaksanakan empat kali perlakuan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru *treatment* menggunakan media *game board* dilakukan oleh peneliti secara berkesinambungan selama 6 kali pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan berbasis bermain adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh anak, sehingga anak tidak merasa terbebani atau merasa melakukan tugas, anak memperoleh pengetahuan tanpa anak mengetahui mereka sedang belajar. Menurut (Ria Novianti dan Yeni Solfiah, 2016) Menyeimbangkan kegiatan bermain dan belajar penting dilakukan pendidik untuk membentuk kurikulum dan lingkungan pembelajaran anak-anak. Tahap selanjutnya adalah *posttest*, setelah *treatment* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang anak atau 44,66%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak atau 46,66%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak atau 6,66%, dan tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang atau 0%. Pada uji signifikansi perbedaan dengan $t_{hitung} = -11,635$ dan $sig < 0,000$. Karena nilai $Sig < 0,05$, berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media *game board*.

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan disebabkan pembelajaran didominasi dengan buku-buku atau hanya dengan LKA saja sehingga anak sering bosan dan mengantuk, kurangnya media atau permainan yang kurang menarik saat pembelajaran sehingga membuat anak kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan anak tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan serius. Agar anak semangat dengan pembelajaran guru harus menciptakan permainan dan media yang menarik simpati anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan adalah sebesar 55,88% yang berada pada kriteria sedang dan di pengaruhi faktor lain 44,12%. Kriteria sedang ini dapat dipengaruhi karena media *game board* yang digunakan oleh 15 orang anak secara bergantian. Kondisi ini menyebabkan kurang banyaknya kesempatan anak untuk memainkan media. Oleh karena itu penggunaan dua *game board* masih kurang dengan jumlah anak 15 dan perlu penambahan satu media lagi sehingga tiga media dapat digunakan oleh 5 orang anak. Dengan demikian kesempatan bermain anak akan lebih banyak sehingga tujuan penggunaan media dapat tercapai secara maksimal.

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Ismiati Rodiana (2014) yaitu pada siklus memperoleh persentase 7,7% pada siklus II 69,2% meningkat dengan adanya perbaikan sebelum melaksanakan siklus II terjadi peningkatan sebesar 61,5% dan hasil penelitian Toupik dkk (2017) siklus I 35% dan siklus II 83% terjadi peningkatan 48%. Oleh karena itu, penggunaan kegiatan bermain pada anak usia dini mempunyai manfaat bagi anak sehingga dapat meningkatkan berbagai kemampuan dalam diri anak salah satunya yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Dapat disimpulkan dari hasil beberapa penelitian diatas menandakan pembelajaran dengan menggunakan media *game board* dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, dengan adanya minat anak akan mudah untuk memahami materi-materi yang di sampaikan melalui media tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penjelasan dari beberapa penelitian tentang kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan data awal (sebelum perlakuan). Dengan data akhir (setelah diberikan perlakuan). Dapat kita ketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan dengan banyak kegiatan, kemampuan mengenal lambang 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 lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan media *game board* berada pada kategori mulai berkembang (MB). Artinya anak mulai memperlihatkan kemampuan mengetahui lambang bilangan dari 1-10 namun sebagian besar belum mampu pada indikator lain.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sesudah diberikan perlakuan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dimana anak sudah mampu mengetahui lambang bilangan dari 1-10, membilang banyak benda 1-10,

mengenal lambang bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang angka. Artinya dengan diberikan perlakuan berupa media *game board* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *game board* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) dengan memberikan perlakuan berupa media *game board*. Besar pengaruhnya yaitu 55,88% 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 lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru berada pada kategori belum berkembang. Maka pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didiknya dengan merancang strategi berupa kegiatan atau permainan yang menarik dan mengesankan bagi anak.

2. Bagi Guru

Media *game board* 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 lambang bilangan anak usia dini.

4. Bagi Orang Tua

Sebagai orangtua hendaknya ikut serta menciptakan suasana bermain yang menyenangkan melalui permainan sederhana yang dapat dilakukan di rumah agar apa yang dipelajari di sekolah dapat melekat dalam ingatan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Familia*. Yogyakarta.
- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kecana.
- Dewi Nor Endah. 2013. *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Penugasan Latihan I TK Pertiwi*. <http://ejoernal.ikip.veteran.ac.id/index.php/belia/article/view/161>. (diakses tanggal 10 september 2018).
- Elsa Ardianza. (2018). *Pengaruh Media Counting Hands Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 6-5 Tahun Di TK Ananda Desa Padau Jaya Kecamatan Hulu Kabupaten Kampar*. Universitas Riau. Pekanbaru. Skripsi.
- Gilar Gandana dkk. (2017). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cenaire Pada Anak Usia 5-5 Tahun Di TK At-Toyyibah Kecamatan Sukarame Kabupaten Tasik Malaya*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/9359/573>. (diakses tanggal 1 maret 2019).
- Ismi Yunita A. 2017. *Percanaan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial Studi Kasus : Kelas Xi Sosial Sma Galaxy Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017*. <http://joernal.ubaya.ac.id/index.php./jati/article/download/326/199>. (diakses tanggal 8 september 2018).
- Ismiati Rodiana. 2014. *Pengaruh Penggunaan Dadu Bergambar Buah-buahan Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Cahaya Bunda Desa Keranji Guguh Kabupaten Siak*. Universitas Riau. Pekanbaru. Skripsi.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.

- Sri Rejeki. 2015. Peningkatan *Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Benda Media Benda Alam Pada Anak Kelompok "A" TK AL-husna Yogyakarta* <http://journal.ppsunj.org/jpaul/article/view/75> (di akses 8 september 2018).
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Protek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT Bintang Pustaka Abadi. Yogyakarta.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat Publishing.
- Taopik , Sumardi & Fitri. 2017. *Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media flashcard*. ProgramStudi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya.(Online).<http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7167>. (diakses pada tanggal 6 Febuari 2018).
- Sumardi, Taopik & Fitri. 2017. *Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media flashcard*. ProgramStudi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya.(Online).<http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7167>. (diakses pada tanggal 6 Febuari 2018).
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20. Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. Jakarta.