

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN NAMA BILANGAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN JAM UNIK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI DESA DERANGGA KECAMATAN HANAU

Shinta Cahyati

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
JL. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : cahyatishinta09@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan menyebutkan nama bilangan adalah kemampuan matematika awal salah satu bagian dari lingkup perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di Desa Derangga Kecamatan Hanau.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian 'One Group Pre-Test And Post-Test Design'. Data diambil dengan teknik Sampling Sistematis pada anak usia 3-4 tahun di desa Derangga yang berjumlah 16 orang ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian ini. Lembar observasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil (<) dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t_{hitung} lebih besar (>) dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah (9,487), dan t_{tabel} dengan taraf signifikan yaitu 5% adalah (2,131). Dengan t_{hitung} 9,487 > t_{tabel} 2,131, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan pada anak usia 3-4 di Desa Drangga Kecamatan Hanau melalui permainan jam unik.

Kata Kunci: Permainan Jam Unik, Menyebutkan Nama Bilangan, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan pada setiap anak diawali dengan hasil pendidikan yang diperoleh anak saat usia dini. Pendidikan sejak usia dini menjadi pondasi dasar pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki oleh

anak. Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa aspek perkembangan yang perlu diperhatikan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek pengembangan kognitif. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Salah satu tujuan pengembangan yang perlu dikembangkan adalah pengembangan aritmatika. Pengembangan aritmatika anak usia dini ini diarahkan untuk kemampuan matematika, yakni menyebut urutan bilangan atau menyebutkan nama bilangan. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Pengenalan matematika baik bagi anak agar dapat mengenal angka, penjumlahan, pengurangan dan sebagainya. Matematika yang diajarkan pada anak harus sesederhana mungkin sehingga mudah dipahami anak. Susilo (2013:103) menyatakan bahwa “konsep-konsep matematika seperti bilangan dan operasinya bisa dikenalkan ketika bermain-main dan beraktivitas, biasakan sesering mungkin melakukan aktivitas berhitung bersama anak”. Anak usia 3-4 tahun sudah dapat menyebut nama bilangan 1-10, hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 137 tahun 2014, “lingkup perkembangan kognitif tingkat pencapaian perkembangan anak 3-4 tahun dapat menyebutkan bilangan angka 1-10”.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Desa Derangga Kecamatan Hanau, sesuai dengan teori di atas banyak anak yang belum bisa menyebutkan nama bilangan terutama anak usia 3 sampai 4 tahun. Adapun masalah yang ditemukan yaitu pada kemampuan menyebutkan nama bilangan anak usia 3-4 tahun masih belum dapat menyebutkan nama bilangan secara urut dari angka 1 sampai 10 dan ketika melewati angka tiga, lima, maupun tujuh anak berhenti untuk menyebutkan. Pada saat anak diminta menunjukkan angka tertentu oleh guru anak masih belum tepat menunjukkan angka tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti tertarik mengajarkan anak usia 3 sampai 4 tahun di Desa Derangga Kecamatan Hanau untuk belajar

menyebutkan nama bilangan 1-10. Selain itu, anak usia 3 sampai 4 tahun lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain. Oleh karena itu, peneliti ingin mengajak anak belajar menyebutkan nama bilangan sambil bermain. Untuk itu, peneliti perlu mengembangkan media permainan yang mampu menarik perhatian anak dan sekaligus untuk media bermain anak. Salah satu media alat permainan edukatif yang digunakan dan menarik untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan nama bilangan adalah permainan jam unik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fedriyenti (2012, 34) menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan matematika anak di TK Pembina Kec. Baringin Sawahlunto melalui permainan jam pintar, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai amat baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana pada siklus I anak memperoleh nilai rata-rata amat baik 42% dan pada siklus II meningkat menjadi 81%. Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan matematika perlu diajarkan pada anak sedini mungkin. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan jam.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka masalah di atas, maka rumusan dari penelitian ini yaitu: “Bagaimana pengaruh penggunaan permainan jam pintar terhadap kemampuan menyebutkan nama bilangan pada anak usia 3-4 tahun di Desa Derangga Kecamatan Hanau?”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di Desa Derangga Kecamatan Hanau.

Pengertian Kognitif

Menurut Drever dalam Novia Istiqomah dan Maemonah (2021:152), menyebutkan bahwa “kognitif yaitu sebutan yang terdiri dari semua cara memahami, yaitu tanggapan, khayalan, pemahaman, evaluasi, dan pemikiran”. Menurut Piaget dalam Novia Istiqomah dan Maemonah (2021:152), mengatakan

“kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada di lingkungannya”. Selanjutnya Gardner dalam Putri, Wijayanti, Kusumastuti (2021:156) menyatakan bahwa “kognitif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”. Sedangkan Wolfolk dalam Putri, Wijayanti, Kusumastuti (2021:156) menyebutkan bahwa “kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan”. Jadi, dari beberapa pengertian tentang kognitif di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif merupakan semua kegiatan mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau masalah yang ada di lingkungannya, sebagai akibatnya individu tersebut menerima pengetahuan setelahnya.

Bidang Pengembangan Kognitif

Secara umum, pengembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Menurut Papalia dalam Yadika, dkk (2019:275) “perkembangan kognitif adalah pola perubahan dalam kemampuan mental yang meliputi kemampuan belajar, pemusatan perhatian, berfikir, pemusatan perhatian, berfikir, kreativitas, dan bahasa”. Perkembangan kognitif yaitu pondasi untuk berkembang intelegensinya yang dimiliki anak. Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditory, Visual, Taktil, Kinestetik, Aritmetika, Geometri, dan Sains. Berikut akan diuraikan masing-masing bidang pengembangan (Sujiono, 2006:2.14-2.18) tersebut:

1) Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain; mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi music,

mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

2) Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan antara lain; mengenal benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apa bila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila ditulis, dan mengenali huruf dan angka.

3) Pengembangan Taktil

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Kemampuan yang dikembangkan antara lain; mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosakata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba dengan kertas amplas, meremas kertas koran, dan meraup biji-bijian.

4) Pengembangan Kinestetik

Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang dikembangkan antara lain; finger painting dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, mewarnai dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, memegang dan menguasai sebatang pensil, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis.

5) Pengembangan Aritmatika

Kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang dikembangkan antara lain; mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan, menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, mencatatkan waktu dengan jam, dan mengenalkan penambahan dan pengurangan.

6) Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain; memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, mengukur benda secara sederhana, menciptakan benda dari kepingan geometri, menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, dan mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.

7) Pengembangan Sains Permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintific atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang dikembangkan antara lain; mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengadakan berbagai percobaan sederhana, mengkomunikasikan apa yang telah diamati atau diteliti.

Matematika Anak Usia Dini

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Bila kita berpikir tentang matematika maka kita akan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan,

pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan. Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini (usia lahir-6 tahun). Pada anak-anak usia dibawah tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya. Matematika pada anak usia dini adalah mengenalkan konsep-konsep dasar matematika atau matematika permulaan. Efendy dalam Handayani dkk (2022:74), menyatakan bahwa “matematika merupakan ilmu tentang logika, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep (aljabar, analisis dan geometri) yang saling berhubungan”. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Kemampuan Menyebutkan Nama Bilangan

Menurut Soelaiman (2005: 185) “kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik secara mental maupun fisik”. Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kesanggupan, kekuatan, kecakapan individu dalam berusaha dengan dirinya sendiri.

Sudaryanti dalam Priyatin & Dewi K. (2014:2) mengungkapkan bahwa “bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan”. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan berkenaan dengan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Harjanto dalam Priyatin & Dewi K. (2014:2) dalam eksperimennya menyatakan bahwa: “Angka adalah simbol yang mewakili jumlah, untuk dapat dikuasainya maka anak harus mengingat bentuk dari masing-masing simbol”. Hanya ada sepuluh simbol dasar, yaitu : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 0. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda/peristiwa saat dihitung, untuk dapat dikuasainya maka anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah.

Menurut Payne dalam Hasiana, Isabella & Aniek W. (2017:134) indikator dalam mengenal bilangan dan operasi bilangan adalah sebagai berikut ini:

- a) *Counting* adalah kemampuan untuk menyebutkan nama bilangan secara urut dari satu, dua, tiga, dan seterusnya sampai anak bisa mengingatnya;
- b) *One to one correspondence* adalah hubungan satu kesatuan yang merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk bisa mengurutkan, menyesuaikan jumlah angka dengan benda. Contohnya anak bisa memahami bahwa ada sebuah pensil maka dia akan mengatakan satu pensil;
- c) *Quantity* atau kuantitas adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda yang ada didepannya dengan cara menghitung secara urut benda tersebut.

Permainan Jam Unik

Menurut Abidin dalam jurnal Sariyanti La S. dkk (2021:27) mengungkapkan bahwa “bermain merupakan dunia anak-anak, tempat dengan siapa mereka bertemu, beraktivitas dan berkreaitivitas”. Walaupun mereka tidak saling mengenal, mereka berkumpul bersama untuk bermain. Melalui bermain mereka akan saling mengenal dan berinteraksi dengan bahasa mereka. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Hal ini senada dengan pendapat Vgotsky dalam Mutiah (2010:138), yang menyatakan bahwa “permainan adalah suatu setting yang bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan suatu permainan”. Alat permainan yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Alat permainan yang digunakan berupa benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung secara lancar, teratur, efektif, dan efisien sehingga tercapainya tujuan pendidikan serta dapat memberikan kesenangan bagi anak. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek

perkembangannya, sama halnya dengan alat permainan jam unik. Permainan jam unik artinya berbeda dengan jam biasa dan tidak ada satupun yang sama.

Adapun hubungan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan permainan jam unik adalah anak yang belum mengenal konsep bilangan, anak tersebut akan melihat langsung angka yang tertera pada jam unik. Permainan jam unik salah satu alat permainan edukatif yang memiliki tiga kegiatan dalam satu media yaitu menyusun puzzle jam, mengarahkan jarum jam, dan menyebutkan nama bilangan pada puzzle ring secara urut. Permainan jam unik ini mengajarkan kepada anak pengenalan terhadap lambang bilangan, namun sebagian anak belum tahu dengan lambang bilangan. Sehingga di samping puzzle jam yang berupa lambang bilangan itu, ada puzzle ring yang dapat digunakan anak untuk menyebutkan nama bilangan pada puzzle ring.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Imam Machali (2021:23) mengartikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam proses pelaksanaan penelitiannya banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran, sampai pada hasil atau penarikan kesimpulannya. Disebut penelitian kuantitatif sendiri, karena menghasilkan atau membutuhkan data penelitian berupa angka-angka (kuantitas) dan analisis menggunakan statistik. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimen one-group pretest-posttest design*, dimana suatu kelompok diberi treatment atau perlakuan sesudah diadakannya pretest. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan *treatment*/perlakuan tertentu terhadap subjek

penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.

Penelitian ini dilakukan di Desa Derangga Kecamatan Hanau Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak berumur 3-4 tahun di Desa Derangga Kecamatan Hanau yang berjumlah 32 orang anak. Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah sampling sistematis. *Sampling sistematis* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Sampel yang ditentukan sebanyak 16 responden dari kelipatan 2 dari jumlah populasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan indikator a) Anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-4; b) Anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-7; c) Anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-10. Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data-data yang telah diperoleh penelitian melalui teknik pengumpulan data yaitu metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa skor-skor nilai yang didapat dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun rumus *pre-test* dan *post test* yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian adalah *pre-test* dan *post-test one grub* atau disebut dengan uji “t” (Arikunto, 2014:349-350) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- t = nilai selisih pre test dan post test
- Md = mean dari perbedaan pre test dan post test
- Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel
- d.b = ditentukan dengan N-1

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel Perhitungan Data Uji t

No.	Nama	x_1	x_2	D x_1-x_2	Md	xd $(d-md)$	x^2d $(d-md)^2$
1	AL	4	8	4	2,125	1,875	3,516
2	AF	3	5	2	2,125	-0,125	0,016
3	AH	7	9	2	2,125	-0,125	0,016
4	AA	6	7	1	2,125	-1,125	1,266
5	AI	4	6	2	2,125	-0,125	0,016
6	AQ	5	8	3	2,125	0,875	0,766
7	EN	5	8	3	2,125	0,875	0,766
8	FH	4	7	3	2,125	0,875	0,766
9	KR	6	8	2	2,125	-0,125	0,016
10	PZ	5	7	2	2,125	-0,125	0,016
11	PT	6	8	2	2,125	-0,125	0,016
12	RL	4	7	3	2,125	0,875	0,766
13	SN	4	5	1	2,125	-1,125	1,266
14	SA	7	8	1	2,125	-1,125	1,266
15	TR	5	6	1	2,125	-1,125	1,266
16	ZA	7	9	2	2,125	-0,125	0,016
Jumlah		82	116	34			11,756

Untuk mencari mean deviasi (Md) antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum^d}{n} = \frac{34}{16} = 2,125$$

Dari tabel analisis di atas dapat diuji melalui tes signifikan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{2,125}{\sqrt{\frac{11,756}{16(16-1)}}} = \frac{2,125}{\sqrt{\frac{11,756}{16(15)}}} = \frac{2,125}{\sqrt{\frac{11,756}{240}}} = \frac{2,125}{\sqrt{0,050}} = \frac{2,125}{0,224} = 9,487$$

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa t hitung sebesar 9,487 sedangkan t tabel dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan d.b = N-1 = 16-1 = 15 adalah sebesar 2,131. Jadi hasil

penelitian ini nilai t_{hitung} adalah 9,487, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,131. Dari data ini dapat di lihat bahwa nilai t_{hitung} ($9,487$) $>$ t_{tabel} ($2,131$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di desa Derangga kecamatan Hanau.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di desa Derangga kecamatan Hanau dengan jumlah anak 16 orang. Sebelumnya peneliti melakukan observasi awal guna mengidentifikasi permasalahan anak yaitu kemampuan menyebutkan nama bilangan. Adapun indikator yang digunakan yaitu anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-4, anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-7, dan anak mampu menyebutkan nama bilangan 1-10, dengan masing-masing indikator diberi penilaian berupa skor.

Pada kegiatan *pre-test* peneliti menyediakan kartu angka dan anak diminta untuk menyebutkan nama bilangan yang ada di kartu angka tersebut. Pada saat *pre-test* dari 16 anak yang diteliti banyak anak yang masih belum bisa menyebutkan nama bilangan yang ada pada kartu angka, dari bilangan 1 sampai 10 hanya ada beberapa anak yang bisa menyebutkan nama bilangan 1 dan 2 dengan benar tanpa dibimbing, selebihnya anak tidak bisa menyebutkan nama bilangannya. Saat dibimbing masih ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkan nama bilangan dengan benar.

Setelah tahap *pre-test* peneliti melanjutkan dengan memberikan *treatment*/perlakuan menggunakan permainan jam unik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama bilangan pada anak usia 3-4 tahun. Beberapa kegiatan yang ada di permainan jam unik yaitu menyusun puzzle jam 1-10, mengarahkan jarum jam ke angka 1-10, dan menyebutkan nama bilangan sesuai jumlah *puzzle ring*.

Setelah melakukan *treatment*/perlakuan, peneliti kemudian melakukan *post-test*, *post-test* dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik. Kegiatan *post-test* yang digunakan sama dengan kegiatan saat melakukan *pre-test* yaitu menggunakan kartu angka dan anak diminta untuk menyebutkan nama bilangan yang ada di kartu angka. Saat menyebutkan nama bilangan yang ada di kartu angka terlihat adanya peningkatan pada anak dalam menyebutkan nama bilangan. Anak sudah dapat menyebutkan nama bilangan yang ada di kartu angka tanpa harus di bimbing terlebih dahulu.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis menggunakan rumus uji-t, maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = 9,487. Sedangkan taraf signifikannya yang menggunakan t_{tabel} uji t yaitu 5% (0,05), jadi dari data hasil penelitian yang dihitung sesuai dengan rumusnya $N-1 = 16-1 = 15$ maka t_{tabel} adalah 2,131.

Untuk mengetahui hasil penelitian yang ada peningkatan atau tidak ada peningkatan dapat dilihat dari t_{hitung} lebih kecil dari ($<$) t_{tabel} , maka penelitian tersebut tidak ada peningkatannya, dan sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar dari ($>$) t_{tabel} , maka hasil penelitian ada peningkatannya. Adapun hasil penelitian ini nilai t_{hitung} adalah (9,487), sedangkan nilai t_{tabel} adalah (2,131), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (**9,487**) $>$ t_{tabel} (**2,131**).

Permainan jam unik pada awal pertemuan anak masih canggung dan salah saat diminta menyebutkan angka, tetapi diakhir pertemuan anak sudah nyaman dan menikmati bermain sambil belajar. Anak sudah fasih menyebutkan bilangan dan kesalahan yang terjadi di awal sudah berkurang. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di desa Derangga yang dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya adalah ada peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan dengan menggunakan permainan jam unik pada anak usia 3-4 tahun di desa Derangga kecamatan Hanau

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan sebelumnya pada bagian Bab IV, dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = 9,487. Sedangkan taraf signifikan t_{tabel} yaitu 5% = 2,131. Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (9,487) > t_{tabel} (2,131). Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan menyebutkan nama bilangan pada anak usia 3-4 di Desa Drangga Kecamatan Hanau melalui permainan jam unik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arti, E. (2019). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemandirian Anak Kelompok B TK Bukit Rayo Desa Panyomba, Kecamatan Delang, Kabupaten Lamandau Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Palangka Raya: Skripsi.
- Fauziddin, M. (2015). *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak-Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota*. JURNAL PAUD TAMBUSAI, 49-54.
- Fedriyanti.(2012).*Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak-Kanak Pembina Kec.Barangin Sawahlunto*. Jurnal: Pesona PAUD Vol 1. No 1, 1-9.
- Handayani, Fitri Febri dkk.(2022). *Metode Bermain: Upaya Menstimulasi Perkembangan Matematika Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Konseling: Mitra Ash-Shibyan. 73-83.
- Hasiana, Isabella, & Aniek Wirastania. (2017). *Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hal. 131-138.
- Istiqomah, Novia & M. (2021). *Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*. Khazanah Pendidikan.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Priyatin & Dewi Komalasari. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Stik Bergambar Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya*. Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA.
- Putri, V. L., Arwendis W., Narendra D. K. (2021). *Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi.155-163.

- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sule, S. L. dkk (2021). *Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini*. Cahaya Paud: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Yadika, Adila D.N., Khairun N.B., Syahrul H.N. (2019). *Pengaruh Stunting terhadap Perkembangan Kognitif dan Prestasi Belajar*. Universitas Lampung: Majority. Hal. 273-282.