

Pengaruh Media Bakar Sate terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A

Rischa Rofiatul Umah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rrofiatul@gmail.com

Julianto

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: juli.pgsd@yahoo.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo yang berjumlah 37 anak yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A₁ 18 anak dan kelas A₂ 19 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat berupa lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan rumus *Mann-Whitney U-Test*. Hasil penelitian uji *Mann-Whitney U-Test* menunjukkan bahwa $U_{hitung} = 63$ lebih kecil dari $U_{tabel} = 94$, dengan demikian H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo.

Kata Kunci: Kemampuan mengenal lambang bilangan, media bakar sate

Abstract

This quantitative research aims to determine the effect of media bakar sate toward the ability to know the symbol of number in group A in TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. The sample in this study is children in group A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo totaling 37 children were divided into two classes, that is 18 children class A1 and 19 children class A2. Data collection technique used observation by instrument observation sheets and documentation. Data analysis techniques using the formula Mann-Whitney U-Test. The result of research with Mann-Whitney U-Test showed that $U_{hitung} = 63$ is smaller than $U_{tabel} = 94$, so H_0 is rejected. It can be concluded that there is significant influence of using media bakar sate toward ability to know the symbol of number in group A in TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo.

Keywords: Ability to know symbol of number, media bakar sate,

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok manusia kecil yang sedang berada dalam tahapan mengenali lingkungan untuk dapat bersosialisasi, beradaptasi, dan menyiapkan diri secara fisik dan psikis untuk mandiri menghadapi masa dewasanya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat atraktif, unik, dan penuh petualangan. Anak usia dini sangat senang bereksplorasi karena mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.

Menurut Masnopal (2013:82), anak usia dini merupakan sosok yang polos sekaligus penuh potensi, memiliki karakteristik yang unik. Beberapa karakteristik yang khas pada anak usia dini, antara lain dorongan serba ingin tahu yang besar terhadap apa saja di dekatnya, mobilitas yang tinggi, dan bermain tanpa kenal waktu. Keberhasilan seorang manusia di masa dewasa dalam arti memiliki kematangan mental dan fisik, serta kepribadian dan karakter yang mulia, banyak ditentukan oleh keberhasilannya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan ketika usia dini. Ketika berusia nol sampai

enam tahun, anak memiliki kecepatan menyerap informasi yang sangat tinggi. Seperti yang dikatakan Bloom (dalam Chatib 2014:13) bahwa pada saat anak berusia empat tahun, separuh potensi intelektualnya sudah terbentuk sehingga apabila pada usia nol sampai empat tahun seorang anak tidak mendapat rangsangan otak yang tepat, kinerja otaknya tidak dapat berkembang secara maksimal. Pada usia delapan tahun, kinerja otak anak akan berkembang mencapai 80%. Oleh karena itu, masa ini disebut *golden age* atau usia emas.

Untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini di masa emas ini, perlu dilakukan suatu upaya stimulasi, pembimbingan, pengasuhan, serta kegiatan-kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan anak. Di Indonesia, layanan ini disebut Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD. Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan awal pembinaan, pengasuhan, dan bimbingan yang bertujuan agar anak dapat mengembangkan aspek kecerdasan yang merupakan potensi bawaannya, mencapai kesiapan belajar untuk memasuki sekolah dasar, membentuk karakter mulia, dan mendeteksi apabila ada gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bentuk-bentuk satuan PAUD yaitu Taman Pengasuhan Anak (TPA) dan/ Satuan Paud Sejenis (SPS) untuk usia lahir sampai 2 tahun, TPA, Kelompok Bermain (KB), dan/ (SPS) untuk usia 2-4 tahun, Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), dan/ SPS untuk usia 4-6 tahun. Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun dan dibagi menjadi dua kelompok belajar berdasarkan usia. Kelompok A diperuntukkan bagi anak usia empat sampai lima tahun, dan kelompok B diperuntukkan bagi anak usia lima sampai enam tahun. Program pengembangan di TK sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut distimulasi melalui kegiatan-kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip utama pembelajaran di TK yaitu belajar sambil bermain. Guru dapat mengajarkan suatu pengetahuan baru kepada anak asalkan disampaikan dengan mengemasnya dalam suasana bermain, menyenangkan, dan berkesan. Menurut Suyanto (2008:28) pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.

Pengembangan aspek-aspek perkembangan tersebut tidak dilakukan secara terpisah tetapi secara menyeluruh dan antara satu aspek dengan aspek lainnya harus saling terkait. Meskipun pengembangan semua aspek dilakukan bersama-sama, akan tetapi penting bagi guru memahami cara mengembangkan kognitif. Menurut Susanto (2011:47) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide dan belajar. Menurut Masnipal (2013:150) pengembangan

kognitif tak lain untuk mengasah kemampuan berpikir, berkaitan seperti kemampuan untuk mengetahui atau memahami sesuatu, menghubungkan, menilai, mempertimbangkan, mengkreasi, memproses berbagai informasi, memecahkan masalah, mengingat, menganalisis, dan berimajinasi. Melihat banyaknya kemampuan kognitif yang penting dalam mendukung perkembangan yang lain, maka pengembangan kognitif di TK harus diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru dengan pilihan kegiatan yang tepat.

Pengembangan Kognitif pada usia Taman Kanak-Kanak sangatlah luas, salah satunya yaitu pengembangan matematika. Matematika di TK dimulai dengan memahami konsep – konsep paling dasar dan sederhana. Secara bertahap sesuai dengan perkembangan mentalnya anak akan belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Menurut Gessel dan Amatruda (dalam Susanto, 2011:50) usia empat sampai lima tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda.

Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting bagi anak yang perlu dikembangkan sebagai bekal kehidupan di masa mendatang. Burns (dalam Mutiah, 2010:161) mengungkapkan tiga tahapan yang harus dilalui untuk penguasaan matematika termasuk penguasaan lambang bilangan. Tiga tahapan tersebut yaitu: 1) Tingkat pemahaman konsep, 2) Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan 3) Tingkat lambang bilangan. Pada tingkat pemahaman konsep, seorang anak akan belajar berhitung dengan menghitung benda-benda seperti biji, lidi, dan kancing. Seorang anak dikatakan telah berhasil di tahap konsep apabila ia mampu menghitung benda dengan memiliki kesesuaian antara bilangan yang disebut, dan benda yang ditunjuk. Selanjutnya, pada tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, anak mulai menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya, misalnya menghubungkan angka tujuh dengan tujuh buah kancing. Tahap akhir yaitu tingkat lambang bilangan, anak sudah mampu menyebut nama bilangan ketika diperlihatkan lambangnya.

Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini usia empat sampai lima tahun yaitu dapat menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 juga menyatakan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun

dalam lingkup perkembangan kognitif berpikir simbolik yaitu mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Renew (dalam Susanto 2011:103) mengatakan, metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Agar pengenalan berhitung lebih menarik bagi anak maka perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Latif dkk (2013:152) Media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Banyak manfaat yang bisa diambil jika pembelajaran menggunakan media. Dengan didukung media pembelajaran, pembelajaran akan lebih jelas dan menarik, kualitas hasil belajar juga akan lebih meningkat, dan anak dapat aktif dalam pembelajaran.

Media diperlukan dalam pembelajaran mengenal bilangan karena anak usia lima tahun belum dapat berhitung dengan sesungguhnya (dengan bilangan abstrak). Hal ini senada dengan pendapat Susanto (2011:99) bahwa pada usia lima tahun, anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bekerja dengan bilangan.

Melalui observasi pada tanggal 31 Oktober-5 September 2015 di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo, peneliti menemukan adanya kesulitan anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan di kelas A. Ketika pembelajaran bilangan, anak diberi LKA menghubungkan kumpulan gambar dengan lambang bilangan. LKA yang diberikan guru berupa gambar lima kumpulan gambar binatang dengan jumlah yang berbeda (di bagian kiri) dan ada lima lambang bilangan (di bagian kanan) yang disusun tidak urut. Anak diminta menarik garis/menghubungkan gambar binatang dengan lambang bilangan sesuai jumlahnya, misalnya lima gambar gajah dengan lambang bilangan 5. Pada kegiatan ini, anak belum mampu menghubungkan gambar dengan lambang bilangan yang sesuai. Ketika anak menghitung kumpulan gambar, ada yang menghitung dengan tidak urut, ada juga yang tidak menghitung dan langsung menarik garis sesuka hati sehingga hasil tugas LKA tersebut banyak terdapat kesalahan. Ketika guru menunjuk suatu lambang pada LKA, anak belum mampu menyebut lambang

bilangan tersebut. Pada kegiatan lain yaitu mengambil kancing sejumlah bilangan yang disebut guru, beberapa anak juga belum mampu. Dari 56 anak kelas TK A, sebanyak 60% kurang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

Penyebab dari kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru kelas A bahwasanya pembelajaran bilangan diawali dengan menyebut urutan bilangan 1-10, kemudian dikenalkan lambang bilangannya secara bertahap. Tahapan ini tidak sesuai dengan tahapan kemampuan berhitung yang seharusnya dilalui anak-anak dimana anak harus melalui tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan. Sebelum mengenal lambang, anak harus mengenal konsep bilangan dan melalui tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan terlebih dahulu. Tingkat pemahaman konsep merupakan dasar bagi anak untuk mampu menguasai kemampuan berhitung, sehingga tahapan ini tidak boleh terlewat begitu saja ataupun kurang berkesan bagi anak, kemudian tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan juga penting karena pada tahap ini anak menghubungkan pemahaman konkret ke pemahaman abstrak. Pembelajaran bilangan di kelas A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo juga menggunakan LKA, padahal anak seharusnya belajar dalam esensi bermain dan tidak diajarkan dengan cara monoton. Akhir dari pengenalan bilangan haruslah berorientasi pada tujuan agar anak gemar berhitung, bukan sekadar bisa berhitung.

Paparan masalah di atas mendorong peneliti untuk mencari solusi agar pengenalan lambang bilangan pada anak kelas A dapat dilakukan dengan menyenangkan, bermakna, dan berkesan sehingga anak dapat menguasai lambang bilangan dengan baik. Untuk mengenalkan lambang bilangan dengan menyenangkan, bermakna dan berkesan, peneliti memberikan solusi berupa media bakar sate. Media bakar sate adalah media jenis alat permainan edukatif yang berbentuk tiruan alat pembakar sate lengkap dengan tusuk sate, irisan daging tiruan, kipas sate, dan ditambah kartu lambang bilangan 1-10, dan kartu titik sebagai sarana edukasi mengenal lambang bilangan. Media ini diberi nama media Bakar sate karena alat-alat ini menyerupai perlengkapan dalam kegiatan membuat sate dimana ada kegiatan menusuk irisan daging, meletakkan di alat pembakaran, kemudian mengipas sate, dan membolak-balik sate. Media ini digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak TK A. Media ini dapat dimainkan secara individual maupun kelompok.

Media ini terdiri dari alat pembakar sate tiruan, tusuk sate, irisan daging tiruan, kipas sate, di tambah kartu lambang bilangan 1-10, dan kartu titik. Cara memainkan media bakar sate ini sama dengan kegiatan membuat sate. Awalnya anak menusukkan irisan daging tiruan ke tusuk sate sejumlah yang diinginkan, lalu menatanya pada alat pembakar sesuai urutan irisan daging sate dari 1-10. Sebagai pembelajaran mengenal lambang bilangan, maka anak akan menghubungkan tiap tusuk sate dengan kartu bilangan atau kartu titik, atau menghubungkan ketiganya.

Media bakar sate dipilih sebagai media dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan berbagai pertimbangan. Pertama, Sate merupakan makanan yang dikenal anak karena di lingkungan peneliti, mudah sekali menemukan penjual sate sehingga anak pernah melihat orang membakar sate. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu sesuai dengan lingkungan sosial budaya anak (Kemendikbud, 2013:26).

Erwin (2009:8) mengatakan, sate adalah suatu jenis makanan yang akrab dalam keseharian kita dari sejak zaman dulu hingga sekarang. Sate merupakan sajian lauk yang terdiri dari irisan daging yang tersusun dengan cara ditusuk dengan lidi atau bambu, proses pemasakannya dipanggang/dibakar dengan menggunakan api dari arang kayu maupun alat pemanggang modern. Senada dengan Erwin, Sugeng (2013:88) juga mengatakan sate adalah salah satu jenis makanan yang dikenal di seluruh Indonesia. Sate dibuat dari daging yang dipotong kecil-kecil, ditusuk, lalu dibakar di atas bara/arang.

Kedua, media *Bakar sate* dipilih berdasarkan prinsip pemilihan media bagi anak usia dini, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik (Zaman, dan Eliyawati, 2010:14). Anak sangat senang bermain, oleh karena itu media jenis permainan sangat disenangi anak. Dengan media jenis permainan, anak dapat belajar dengan rasa senang dan antusias.

Ketiga, anak usia dini sedang berada pada tahap bermain *symbolic* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura (Piaget, dalam Tedjasaputra 2007:25). Ketika memainkan media bakar sate ini, anak akan berimajinasi bahwa dirinya adalah penjual sate yang harus melayani pesanan pembeli sehingga pesannya tidak boleh salah. Berimajinasi selain diminati anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasannya. Montessori (dalam Sudono, 2006:5) juga menegaskan bahwa bila kita cukup menyediakan peralatan yang menyerupai benda-benda sebenarnya, seperti alat mencuci piring, baju, alat masak, alat membersihkan rumah, dan penggosok pegangan pintu lemari, sendok, garpu, akan semakin nyata kehidupan imajinasi yang sedang timbul dalam diri anak.

Keempat, anak usia dini belajar bilangan melalui tahapan-tahapan mulai dari pemahaman konsep, menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, hingga tingkat terakhir yaitu tingkat lambang (Burns, dalam Mutiah, 2010:161). Dengan media ini, anak-anak dapat belajar sesuai tiga tahapan mengenal lambang bilangan sehingga pemahaman anak tentang lambang bilangan akan tertanam kuat. Anak tidak hanya tahu dan hafal lambang bilangan, tetapi memahami makna lambang bilangan tersebut, misalnya anak tahu bahwa lambang bilangan 5 mewakili 5 buah kacang.

Berdasarkan uraian tersebut, dirasa perlu melakukan penelitian tentang pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo. Peneliti ingin membuktikan apakah ada pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin membuktikan “apakah ada pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo”.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. *Quasi experimental design* memiliki desain yang lebih baik dari *pre-experimental design* karena desain ini memiliki kelompok kontrol meskipun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada desain penelitian ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua kelompok ini diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan, hanya mengikuti pembelajaran seperti biasa.

Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo sebanyak 56 anak dengan sampel 37 anak yang terdiri dari 18 anak kelompok A1 sebagai kelompok eksperimen dan 19 anak kelas A2 sebagai kelompok kontrol. Pengambilan

sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Darmawan (2013:152), *purposive Sampling* responden yang terpilih menjadi anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri dengan maksud dan tujuan tertentu. Adapun pertimbangan peneliti yaitu memilih kelas A yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang hampir sama.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media bakar sate, sedangkan variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan yaitu observasi berpartisipatif (*participant observation*). Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video kegiatan anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo yang merupakan data pelengkap sebagai bukti terlaksananya kegiatan penelitian. Selain itu juga didukung dengan lembar observasi, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan rumus *Mann Whitney U-Test* menggunakan SPSS 21. Test ini merupakan test terbaik untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2013:60). Selain itu, penggunaan rumus *Mann Whitney U-Test* ini digunakan apabila data berdistribusi tidak normal. Sebagai data pendukung, juga dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media *Bakar sate*. Berikut adalah rumus N-Gain (Meltzer, 2002):

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, penelitian ini terdiri dari tiga langkah yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Kemampuan yang diobservasi dalam *pretest* dan *posttest* yaitu sama meliputi: (1) menghitung jumlah titik pada piring kertas lalu mengisinya dengan potongan spon sesuai jumlah titik (1-10), (2) menancapkan bendera lambang bilangan pada piring sesuai jumlah benda, (3) menunjuk bilangan yang disebutkan observer, dan (4) mengurutkan kartu lambang bilangan 1-10.

Hasil dari *pretest* kelompok eksperimen mendapatkan total skor 258 dengan rata-rata 14,33 dan kelompok kontrol mendapat total skor 250 dengan rata-rata 13,16. Setelah kelompok eksperimen mendapat *treatment* dan kelompok kontrol menerima pembelajaran seperti biasa, kedua kelompok diberikan *posttest*. Kelompok eksperimen mendapatkan total skor 328 dengan rata-rata

18,22 dan kelompok kontrol mendapat total skor 261 dengan rata-rata 13,74.

Setelah semua data terkumpul, sebelum dilakukan analisis data maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS 21. Hasil dari uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Uji Normalitas Data

Kelas	One Sample KS		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	,710	18	,694
Pretest Kontrol	,691	19	,727
Postest Eksperimen	1,586	18	,013
Postest Kontrol	,812	19	,525

(Sumber: SPSS versi 21)

Dari data di atas, menunjukkan ada data yang tidak berdistribusi normal yaitu data *posttest* kelompok eksperimen karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Hasil data yang diperoleh pada saat *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan perhitungan menggunakan *Mann-Whitney U Test* untuk mengetahui adakah perbedaan antara kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan taraf signifikansi 0,05 Dengan banyaknya sampel $n_1=18$ dan $n_2=19$ diperoleh harga $U_{tabel} = 94$. Dengan menggunakan SPSS 21 diperoleh output $U_{hitung} = 144$ lebih besar dari U_{tabel} ($144 > 94$), dengan demikian H_0 tidak dapat ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah skor *pretest* untuk kelompok eksperimen adalah 258 dengan rata-rata 14,33 dan jumlah skor *pretest* kelompok kontrol adalah 250 dengan rata-rata 13,16.

Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan media bakar sate dan kelompok kontrol mendapat pembelajaran seperti biasa dengan guru kelas. Setelah diberikan *treatment* menggunakan media bakar sate, kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* yang mengalami peningkatan pada masing-masing anak, meskipun ada 1 atau 2 anak yang tidak mengalami peningkatan (tetap sama dengan skor *pretest*). Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui pelaksanaan kegiatan mengenal lambang bilangan menggunakan media bakar sate berjalan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan data hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan metode *Mann-Whitney U Test* menggunakan SPSS 21. Dengan taraf signifikansi 0,05

dengan banyaknya sampel $n_1=18$ dan $n_2=19$ diperoleh harga $U_{tabel} = 94$. Hasil $U_{hitung} = 63$ lebih kecil dari U_{tabel} ($63 < 94$), dengan demikian H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadi, setelah kelompok eksperimen mendapat *treatment*, kemampuannya menjadi lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Jumlah skor *posttest* kelompok eksperimen adalah 328 dengan rata-rata 18,22 dan jumlah skor *posttest* kelompok kontrol adalah 261 dengan rata-rata 13,74.

Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media bakar sate dalam mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak dilakukan perhitungan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain didapatkan nilai 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo. Perubahan yang positif disini yaitu; 1) meningkatnya kemampuan anak dalam membilang. Awalnya anak ada yang membilang dengan tidak urut, ada yang membilang namun tidak memiliki kesesuaian antara benda yang ditunjuk dengan bilangan yang disebut, namun setelah mendapat *treatment* anak-anak sudah mampu membilang dengan baik sehingga mampu menguasai konsep bilangan dengan baik. 2) anak tidak hanya tahu lambang bilangan tapi juga tahu artinya, yaitu anak mengetahui bahwa lambang bilangan 5 mewakili 5 objek/benda. 3) anak yang sebelumnya belum hafal bentuk bilangan dengan baik kini sudah bisa, anak tidak lagi salah meletakkan bilangan 6 dan 9, atau 4 dan 5.

Perubahan positif tersebut dikarenakan *treatment* yang diberikan dengan menggunakan media bakar sate. Anak-anak dapat menguasai kemampuan membilang dan konsep bilangan karena seringnya menusuk sate sambil berhitung, ketika jumlah yang dibuat salah, anak mengoreksi lagi dan berhitung lagi sehingga kemampuannya terasah dengan baik. Anak dapat memahami arti lambang bilangan karena seringnya menghubungkan kartu lambang bilangan dengan satu tusuk sate dengan irisan daging sesuai jumlah. Awalnya anak-anak seringkali tidak teliti, namun karena terus diatih akhirnya anak-anak pun bisa memasangkan dengan benar. Anak juga paham peletakan bilangan karena dalam media bakar sate anak menata kartu lambang bilangan 1-10, jika ada yang salah, maka guru memberikan bimbingan pada anak.

Pengaruh tersebut juga tidak terlepas dari empat keunggulan media bakar sate yang dikemukakan pada kajian teori. Empat keunggulan tersebut, nampak dalam

pelaksanaan *treatment* yang teramati oleh peneliti. Pertama, sate merupakan makanan yang dikenal anak karena di lingkungan peneliti mudah sekali menemukan penjual sate sehingga anak pernah melihat orang membakar sate. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu sesuai dengan lingkungan sosial budaya anak (Kemendikbud, 2013:26). Karena anak-anak mengenal dekat makanan sate, maka anak-anak pun antusias saat pertama kali melihat mainan ini. Anak-anak pun tidak sabar ketika peneliti sedang membagikan mainan satu per satu. Mereka ingin segera memainkan media bakar sate ini. Dengan keunggulan ini, langkah awal anak untuk belajar dengan senang hati pun terpenuhi.

Kedua, media bakar sate dipilih berdasarkan prinsip pemilihan media bagi anak usia dini, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik (Zaman, dan Eliyawati, 2010:14). Anak sangat senang bermain, oleh karena itu media jenis permainan sangat disenangi anak. Dengan media jenis permainan, anak dapat belajar dengan rasa senang dan antusias. Seperti yang telah dikemukakan di atas, bahwa anak sangat senang ketika mereka mendapat mainan bakar sate satu per satu. Anak-anak tidak lagi belajar bilangan dengan LKA seperti biasa yang mengharuskan mereka menulis, melainkan mereka dapat bermain menusuk sate sambil belajar mengenal lambang bilangan.

Ketiga, anak usia dini sedang berada pada tahap bermain *symbolic* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura (Piaget, dalam Tedjasaputra 2007:25). Ketika memainkan media bakar sate ini, anak akan berimajinasi bahwa dirinya adalah penjual sate yang harus melayani pesanan pembeli sehingga pesannya tidak boleh salah. Ketika sedang bermain, anak-anak sangat senang ketika dirinya dipanggil dengan sebutan "Pak" atau "Bu" sebagai sebutan untuk penjual sate. Anak-anak tersenyum malu-malu dan senang ketika guru memanggil mereka "Pak Hendra, ayo mana satenya, itu Pak Bintang lho sudah jadi" maka anak yang bernama Hendra pun tidak mau ketinggalan dengan temannya yang sudah selesai membuat sate. Ini menunjukkan imajinasi anak berperan sehingga memotivasi diri mereka untuk menyelesaikan tugas.

Keempat, anak usia dini belajar bilangan melalui tahapan-tahapan mulai dari pemahaman konsep, menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, hingga tingkat terakhir yaitu tingkat lambang (Burns, dalam Mutiah, 2010:161). Dengan media ini, anak-anak dapat belajar sesuai tahapan-tahapan tersebut sehingga pemahaman anak tentang lambang bilangan akan tertanam kuat. Anak tidak hanya tahu dan hafal lambang bilangan, tetapi memahami makna lambang

bilangan tersebut, misalnya anak tahu bahwa lambang bilangan 5 mewakili 5 biji atau 5 benda. Peneliti menggunakan media ini selama 4 kali *treatment* dengan menyesuaikan tahapan mengenal lambang bilangan yang dikemukakan Burns.

Pada *treatment* 1, anak membuat sepuluh tusuk sate dengan irisan daging 1-10 lalu menghubungkan dengan kartu titik 1-10. Pada *treatment* ini, anak banyak diasah kemampuan membilangannya sehingga mereka dapat membilang dengan benar (memiliki kesesuaian antara bilangan yang disebut dan benda yang dipindah).

Pada *treatment* 2, anak membuat sepuluh tusuk sate dengan irisan daging 1-10 lalu menghubungkan dengan kartu titik 1-10, dan menghubungkan lagi dengan kartu lambang bilangan. Pada *treatment* ini, anak mulai menggunakan lambang bilangan (abstrak). Anak menghitung irisan daging, titik-titik pada kartu, dan mencari bilangan yang sesuai, dengan begitu anak akan terlatih untuk mengetahui nama-nama bilangan meskipun masih salah ketika mengidentifikasi lambang bilangannya. Ada beberapa anak yang sudah bisa, namun ada juga yang masih memerlukan bimbingan. Anak yang belum bisa biasanya memanggil guru atau peneliti jika ia selesai dengan satu bilangan, untuk menunjukkan apakah hasil pekerjaannya benar atau salah. Jika masih belum benar, maka guru/peneliti memberikan bimbingan.

Pada *treatment* 3, kartu titik sudah ditiadakan karena anak menghubungkan benda konkrit dan lambang abstrak saja (tanpa semi abstrak). Seperti pada *treatment* 2, anak menghitung sambil menusuk daging sate, lalu mencari bilangan yang sesuai jumlah. Beberapa anak mengalami kemajuan karena sering diasah ketika bermain media bakar sate pada *treatment* sebelumnya. Ketika anak mencari kartu lambang bilangan, berulang kali salah, lalu menemukan yang benar, anakpun menjadi ingat lambang bilangan yang sebelumnya ia masih bingung.

Pada *treatment* 4, awalnya anak mengurutkan kartu lambang bilangan 1-10 terlebih dahulu. Guru dan peneliti mengamati hasil pekerjaan anak dan memberi bimbingan jika ada yang masih salah. Setelah semua urutan lambang bilangan benar, anak membuat sepuluh tusuk sate dengan irisan daging 1-10 dan menatanya sesuai kartu lambang bilangan. Pada tahap ini, anak diharapkan sudah mampu mengenal lambang bilangan dan tahu maknanya.

Empat keunggulan tersebutlah yang mendukung media bakar sate berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Efektivitas media bakar sate dalam mengenalkan lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo termasuk kategori sedang. Hasil tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya; 1) kemampuan anak dalam memahami materi tidak semua sama, ada anak yang sekali mendapat bimbingan sudah

bisa, tapi ada juga yang membutuhkan bimbingan lebih banyak; 2) waktu belajar yang diperlukan setiap anak berbeda-beda, ada anak yang butuh lebih banyak waktu sementara teman-temannya sudah bosan; 3) mood anak mempengaruhi proses belajarnya, ada anak yang datang ke sekolah dengan mood negatif sehingga ia belajar dengan perasaan terpaksa/tidak nyaman, keesokan harinya ia datang dengan mood positif maka ia pun bisa menerima materi dengan baik; 4) faktor lingkungan keluarga, ada anak yang mendapat bimbingan orangtua di rumah, dan ada juga yang tidak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan, sedangkan setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media bakar sate, terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan analisis data dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media bakar sate terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo. Perubahan yang positif anak yaitu; 1) meningkatnya kemampuan anak dalam membilang. Awalnya anak ada yang membilang dengan tidak urut, ada yang membilang namun tidak memiliki kesesuaian antara benda yang ditunjuk dengan bilangan yang disebut, namun setelah mendapat *treatment* anak-anak sudah mampu membilang dengan baik sehingga mampu menguasai konsep bilangan dengan baik. 2) anak tidak hanya tahu lambang bilangan tapi juga tahu artinya, yaitu anak mengetahui bahwa lambang bilangan 5 mewakili 5 objek/benda. 3) anak yang sebelumnya belum hafal bentuk bilangan dengan baik kini sudah bisa, anak tidak lagi salah meletakkan bilangan 6 dan 9, atau 4 dan 5.

Efektivitas media bakar sate berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan hasil 0,68. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media bakar sate berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo dengan efektivitas media berkategori sedang.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul pengaruh media bakar sate terhadap kemampuan mengenal

lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Sidoarjo, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut: 1) guru diharapkan lebih interaktif ketika menerapkan media bakar sate dalam pembelajaran berupa dengan cara meminta anak mengangkat satu tusuk sate yang sudah dibuat, kemudian menanyakan berapa daging sate yang ditusuk sekaligus mengevaluasi secara langsung. 2) bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media bakar sate baik dari segi desain media, ataupun teknis bermain mengingat efektivitas media ini masih terkategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatib, Munif. 2014. *Orangtuanya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Erwin, Lilly T. 2009. *Aroma Rasa Kuliner Indonesia 25 Resep Sate Nusantara*. Jakarta: Gramedia.
- HR, Sugeng. 2013. *The Amazing of Indonesia 71 Keajaiban Indonesia yang Wajib Diketahui*. Jakarta: Anak Kita.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Meltzer, D.E (2002). The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics : A Possible "Hidden Variable" in Diagnostics *Pretest Scores*. *American Journal of Physics* [online]. Tersedia: <http://www.physics.iastate.edu/per/docs/AJP-Dec-2002-Vo.70-1259-1268.pdf>.
- Kemendikbud _____. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Kemendikbud _____. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Kemendikbud _____. 2013. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber belajar dan Alat Permainan Untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.