

## **PENGARUH PERMAINAN CONGLAK MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK**

**Ratna Mardiani**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: ratnamardiani@mhs.unesa.ac.id

**Eka Cahya Maulidiyah**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: ekamaulidiyah@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Quasy-Eksperimental* dengan jenis *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Desain*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 anak di TK Idhata Unesa Surabaya. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Mann Whitney U-Test*, berdasarkan hasil uji *Mann Whitney U-Test* diketahui asymp<sub>t</sub> signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest – pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya.

**Kata Kunci:** Permainan, congklak modifikasi, kemampuan mengenal lambang bilangan.

### **Abstract**

This research aimed to review whether there is the effect of using modified congklak game toward the ability knowing number symbol for children in group A at TK Idhata Unesa Surabaya. This research was based on less optimum of children's ability in knowing number symbol 1-10. This research used experimental quantitative approach with research design of *Quasy-Experimental* with type of *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Method of collecting data used were observation and documentation. Subject in research were 28 children at TK Idhata Unesa Surabaya. Technique of data analysis in this research used *Mann Whitney U-Test*. Based on *Mann Whitney U-Test*, it was known significance asymp<sub>t</sub> of 0.007 in which it was smaller than significance alpha of 0.05. Thus, it can be conducted that there is the difference in the increase in the change in the value of the ability to recognize the symbol of the number of posttest results on the results of the pretest (*posttest - pretest*) between the control and experimental groups. It showed that alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted and zero hypothesis ( $H_0$ ) was rejected. Therefore, it can be concluded that there is effect toward modified congklak game method toward the ability of knowing number symbol for children in group A at TK Idhata Unesa Surabaya.

**Key Words:** Game, modified congklak, ability of knowing number symbol.

## PENDAHULUAN

Pengenalan lambang bilangan dirasa sangat penting bagi anak, karena lambang bilangan merupakan aspek dasar penguasaan operasi-operasi matematika serta disiapkan untuk mengikuti pendidikan dasar selanjutnya. Selain itu menurut Misyati (2013: 22) dengan mengenal lambang bilangan anak nantinya dapat mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 yang dipaparkan oleh Puspendik Kemendikbud, dimana studi yang diinisiasi oleh *the International Association for the Evaluation Educational Achievement* (IEA). Berdasarkan hasil TIMSS tahun 2015, yang mengukur kondisi kemampuan Calistung awal siswa Indonesia, menunjukkan bahwa Indonesia mendapatkan ranking 45 dari 50 negara yang ikut berpartisipasi dalam TIMSS tersebut. Adapun hal-hal yang berpotensi berhubungan dengan pencapaian skor matematika diantaranya yakni (1) untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia hanya sebanyak 28% siswa di Indonesia tidak mengikuti PAUD dibanding negara lain, hal ini merupakan jumlah ke-5 terbanyak dibandingkan negara lain; (2) untuk stimulus orang tua di Indonesia hanya 27% dalam menstimulus kemampuan numerasi dan literasi siswa, dll.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh TIMSS Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga berpengaruh terhadap pencapaian skor matematika terhadap hasil survei yang dilakukan oleh TIMSS pada tiga tahun terakhir ini. Hal itu menunjukkan bahwa pengenalan konsep matematika memang perlu diterapkan sejak dini, karena dengan belajar matematika mempunyai banyak manfaatnya, selain diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, pengenalan matematika sejak dini juga dapat dipersiapkan anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Konsep matematika memang perlu dikenalkan sejak dini atau pada usia Taman Kanak-kanak (TK), karena pada masa itu adalah masa peka berhitung pada anak, sehingga anak peka terhadap rangsangan yang diterima di lingkungannya. Selain itu, stimulus orang tua terutama dalam hal numerasi dan literasi siswa juga berpengaruh terhadap kemampuan calistung awal siswa, hal itu juga di dukung oleh penelitian Purpura, dkk (2011: 8) yang menunjukkan bahwa keterampilan keaksaraan primer berpengaruh pada keterampilan berhitung awal pada anak, terutama pada aspek fonologis. Hubungan antara fonologis dan matematika difokuskan pada penerapan prinsip-prinsip kesadaran fonologis untuk pembelajaran kata-kata angka. Misalnya: membedakan bahwa satu set memiliki lebih sedikit atau lebih banyak dari pada set lainnya, memahami masalah cerita lisan,

serta pada masa transisi dari pengembangan matematika informal ke formal yang mana konsep matematika yang diterapkan pada simbolisme tertulis.

Berdasarkan hasil paparan diatas menunjukkan bahwa orang tua memiliki pengaruh paling besar pada pengalaman awal anak-anak, hal itu sesuai dengan penelitian Le Fevre (2014: 15-16) dimana terdapat korelasi antara laporan kegiatan berhitung orangtua dengan kinerja berhitung anak-anak melalui aktivitas berhitung tidak langsung (permainan dan aktivitas cepat). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak yang mengalami paparan matematika langsung dirumah memiliki keterampilan berhitung awal yang lebih baik karena pengalaman dirumah dapat menjadi bagian dari alasan dalam keterampilan berhitung awal yang ditunjukkan oleh anak-anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Sesuai dengan Permendikbud No. 137 tentang Standar Nasional PAUD pada usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif yang berfikir simbolik terutama pada pengenalan lambang bilangan serta hasil survei yang dilakukan oleh TIMSS, maka peneliti mengobservasi 3 TK untuk mengetahui seberapa jauh pengenalan konsep matematika sejak dini serta metode dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Disini peneliti mengobservasi TK Idhata Unesa Surabaya, TK Kemala Bhayangkari Bangkingan Surabaya dan TK Hidayatullah Lidah Kulon Surabaya. Berdasarkan hasil observasi disekolah pertama, yakni di TK Idhata Unesa Surabaya menunjukkan bahwa dari 34 anak kelompok A hanya 14 anak (41%) yang bisa mengenal lambang bilangan dan 20 anak (59%) masih belum bisa mengenal lambang bilangan. Sedangkan hasil observasi di TK Hidayatullah Lidah Kulon Surabaya menunjukkan hasil yang cukup baik, karena 19 dari 22 anak kelompok A (86%) sudah bisa mengenal lambang bilangan, sedangkan 3 anak (14%) masih belum bisa. Dan hasil observasi di TK terakhir yakni di TK Kemala Bhayangkari Bangkingan Surabaya menunjukkan bahwa dari 26 anak kelompok A, 20 lainnya (77%) mampu mengenal lambang bilangan, sedangkan 6 anak (23%) belum bisa.

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya masih banyak yang belum bisa mengenal lambang bilangan, hal itu dikarenakan pembelajaran matematika awal yang jarang sekali dipelajarkan, karena pembelajaran mengenai konsep matematika hanya diajarkan seminggu dua kali serta metode yang digunakan juga dirasa kurang menarik, karena dilakukan melalui kegiatan menulis angka pada buku kotak kecil serta Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga mengakibatkan anak mudah bosan. Pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak melalui cara lain

seperti bermain jarang dilakukan. Pengenalan berhitung pada anak seyogyanya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan supaya dapat terwujud pendidikan yang bermakna bagi anak. Hal itu sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran di TK yakni belajar seraya bermain, karena melalui bermain anak dapat bereksplorasi dengan dengan objek-objek yang ada disekitar anak serta dapat membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya anak melalui cara yang menyenangkan, karena pada hakikatnya pada usia-usia tersebut anak mudah untuk menyerap informasi yang diterimanya jika melalui cara, strategi, metode, serta media yang menarik dan mudah dipahami anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan di TK Idhata Unesa Surabaya adalah melalui permainan congklak modifikasi. Congklak atau istilah lainnya adalah *dakon* atau *mokaotan* adalah permainan tradisional Indonesia. Melalui permainan congklak menurut Murtafi'atun (2018: 130) dapat melatih keterampilan baru dalam bentuk perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus, serta dapat membantu perkembangan berfikir (berhitung dan membaca). Permainan congklak dapat mengembangkan perkembangan berhitung karena pada saat permainan pemain dituntut untuk menghitung jumlah biji yang sudah didapatkannya di dalam lubang masing-masing pemain. Lebih lanjut berdasarkan penelitian Riyati dan Hasibuan (2018: 2) juga meneliti mengenai permainan congklak yang disertai kartu bilangan, dengan memainkan congklak yang disertai kartu bilangan anak dapat menghitung jumlah biji-biji congklak yang digunakan pada setiap lubang papan congklak dengan disertai kartu bilangan. Berdasarkan hasil penelitian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan memainkan permainan congklak bukan hanya mementingkan aspek kesenangan saja, namun juga dapat bermanfaat untuk mengembangkan kognitif, terutama pada anak usia dini karena belajar seraya bermain.

Permainan congklak adalah permainan tradisional Indonesia yang memiliki 5-9 pasang lubang ditambah 1 pasang lubang lumbung, dimana cara bermainnya adalah dengan memasukkan biji-biji ke dalam lubang congklak searah dengan jarum jam. Sedangkan congklak modifikasi adalah modifikasi dari permainan congklak pada umumnya, dimana permainan congklak modifikasi ini memiliki 10 pasang lubang, termasuk lubang lumbung, dimana di setiap lubang terdapat nomor 1-10 yang digunakan untuk masing-masing pemain untuk memasukkan biji ke dalam lubang yang sesuai dengan nomor yang ada di dalamnya. Untuk cara bermain congklak modifikasi ini sama seperti congklak pada umumnya, namun yang membedakan pada

awal permainan, dimana masing-masing pemain secara bersamaan memasukkan biji yang disesuaikan dengan nomor yang ada di lubang congklak. Alasan peneliti memberi nomor 1-10 pada masing-masing lubang congklak karena bertujuan untuk meneliti mengenai konsep lambang bilangan 1-10 pada kelompok A, hal itu sesuai dengan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 yang salah satu indikator berpikir simbolik yang menyatakan bahwa anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10. Biji congklak modifikasi yang digunakan masing-masing pemain berjumlah 55 biji, karena disesuaikan dengan nomor pada masing-masing lubang congklak tersebut.

Adapun penelitian yang menunjang penelitian peneliti adalah adanya salah satu penelitian serupa oleh Musdalifah (2016) yang berjudul "Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaalim". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan kegiatan bermain khususnya permainan tradisional congklak berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B semester II Baitul Muta'allim Tegallingsah Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas menunjukkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak tidak harus diajarkan dengan cara yang monoton atau dalam kata lain dengan menuliskan di papan tulis atau menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) saja, melainkan melalui media dan kegiatan yang inovatif juga dapat lebih mudah mengenalkan kepada anak mengenai lambang bilangan, supaya terjadi pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi anak yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK.

Berdasarkan pertimbangan dan alasan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bentuk desain quasi eksperimental dengan jenis *nonequivalent pretest-posttest control group desain*.

Sampel penelitian ini adalah 28 anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, adapun pertimbangannya untuk menentukan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan sistem acak (*lotre*), dimana sistem ini digunakan untuk mengambil jumlah

sampel khususnya pada kelompok kontrol, hal itu sesuai dengan pendapat Sugiono (2015: 135) yang mengatakan bahwa untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 s/d 20.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung, serta data yang didapatkan di lapangan kemudian dianalisis menggunakan *Mann Whitney U-Test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 April-14 Mei 2019 di TK Idhata Unesa Surabaya dengan 5 kali pertemuan, yaitu satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan atau *treatment* dan satu kali *posttest*. Kegiatan *pretest* dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak mengenai lambang bilangan, dimana kegiatan *pretest* peneliti menggunakan media kartu angka, kancing baju serta tempat minum yang diberi angka 1-10. Adapun skor total pada kegiatan *pretest* pada kelompok eksperimen adalah 19,28 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 20,78.

Setelah melakukan *pretest*, selanjutnya memberikan *treatment* pada kelompok eksperimen, kegiatan *treatment* dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan permainan congklak modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A. Pada observasi akhir (*posttest*) diperoleh hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah mendapat perlakuan pada anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya. Adapun skor total pada kegiatan *posttest* pada kelompok eksperimen adalah 23,14 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 22,5.

Berdasarkan uraian hasil perolehan data *pretest-posttest* tentang pengaruh permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Idhata Unesa Surabaya dengan jumlah sampel 28 anak, selanjutnya dianalisis dengan statistik non-parametrik menggunakan *Mann Whitney U-Test*. Alasan menggunakan *Mann Whitney U-Test* dikarenakan data *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil dari analisis *Mann Whitney U-Test*

**Tabel 1. Test Statistics<sup>b</sup>**

	Selisih_Kenaikan
Mann-Whitney U	40.500
Wilcoxon W	145.500
Z	-2.708
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.007 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Uji *Mann Whitney* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest – pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* diketahui *asympt* signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest – pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen.

**Tabel 2. Descriptive Statistics**

	N	Mean
Posttest_Kontrol	14	22.5000
Posttest_Eksperimen	14	23.1429
Valid N (listwise)	14	

Berdasarkan statistik nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol. Dimana nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 23,1 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kontrol sebesar 22,5. Dengan demikian pada penelitian ini memberikan informasi bahwa permainan congklak modifikasi terhadap hasil penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya.

### Pembahasan

Analisis uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p value) pada data selisih kenaikan nilai *posttest-pretest* kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa kurang dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini tidak berdistribusi normal, karena data yang tidak berdistribusi normal, karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal maka akan dianalisis uji beda statistika non parametrik yaitu *Uji Mann Whitney U-Test*, berdasarkan analisis menggunakan *Uji Mann Whitney U-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest – pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney U-Test* diketahui *asympt* signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest – pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Hasil penelitian pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya dengan menggunakan permainan congklak modifikasi menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Musdalifah (2016) yang berjudul "Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaalim" hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak Bali dapat berpengaruh terhadap pengenalan lambang bilangan, karena dengan memainkan permainan congklak anak melakukan kegiatan menghitung semua biji congklak, membagi semua biji ke masing-masing lubang dengan jumlah yang sama, serta menghitung masing-masing biji yang diperoleh pada lubang induknya, lebih lanjut penelitian yang juga menunjang adalah penelitian Heryati (2014) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan memainkan congklak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, misalnya pada tahap penguasaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan dengan cara menghitung biji congklak ke dalam lubang congklak.

Peneliti menggunakan permainan congklak modifikasi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya, peneliti memilih permainan congklak modifikasi untuk mengatasi permasalahan mengenai lambang bilangan pada anak kelompok A adalah karena dengan memainkan permainan congklak modifikasi anak memasukkan biji ke dalam lubang congklak yang disesuaikan dengan nomor yang ada di lubang congklak, hal itu sejalan dengan Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini bahwa pada usia 4-5 tahun anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

Penggunaan permainan congklak modifikasi diberikan di kelas eksperimen dimana dalam pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan kegiatan yang disesuaikan dengan butir instrumen yakni, (1) pertemuan pertama anak menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan yang disesuaikan dengan perintah guru, setelah anak mampu menunjuk kemudian anak memasukkan biji ke dalam lubang congklak yang telah ditunjuk tersebut; (2) anak belajar konsep lebih besar dan lebih kecil, dalam hal ini guru dibantu peneliti untuk memberikan instruksi kepada anak, setelah anak mampu memilih bilangan mana yang lebih besar atau kecil, kemudian anak memasukkan biji ke dalam lubang yang disesuaikan dengan pilihan tersebut; serta (3) pada *treatment* ke-3 anak memasukkan semua biji ke dalam lubang congklak yang disesuaikan dengan nomor yang

ada di lubang congklak secara bergantian, kemudian anak memainkan permainan congklak seperti pada umumnya.

Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar (23,14) hal itu menunjukkan hasil lebih baik dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (19,28). Hasil tersebut dapat dimaknai bahwa anak ketika belajar mengenai lambang bilangan melalui permainan congklak modifikasi akan lebih senang, karena anak mendapat pengalaman baru ketika belajar tentang lambang bilangan.

Hasil statistik nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol, dimana nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 23,1 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kontrol sebesar 22,5. Dengan demikian pada penelitian ini memberikan informasi bahwa penggunaan permainan congklak modifikasi terbukti signifikan berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Hasil analisis data dengan melakukan perhitungan Uji Mann Whitney dengan menggunakan SPSS maka diketahui *asympt* signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai ini lebih kecil dari batas *alpha* signifikansi 0,05 yang berarti berarti tingkat kesalahan pada penelitian ini adalah 5%. Sehingga tingkat kebenaran dalam penelitian ini sebesar 95%. Pengambilan keputusan adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan hasil *posttest* terhadap hasil *pretest* (*posttest* – *pretest*) antara kelompok kontrol dan eksperimen atau terdapat pengaruh metode permainan congklak modifikasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa Surabaya.

### **Saran**

Sehubungan dengan simpulan diatas, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam pemilihan media pembelajaran melalui permainan congklak modifikasi untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak, permainan congklak modifikasi dapat membantu anak untuk mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yakni belajar seraya bermain.

#### 2. Bagi Peneliti Lain

Penerapan permainan congklak modifikasi memberikan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Idhata Unesa

Surabaya, sehingga peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini namun dengan aspek perkembangan atau kemampuan anak yang berbeda dengan kemampuan yang telah digunakan peneliti dalam penelitian ini.

*Childhood Education Journal of Indonesia*. Hal. 1-9.

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

## DAFTAR PUSTAKA

Heryanti, Vera. 2014. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)". Bengkulu: Universitas Bengkulu.

LeFevre, Jo-Anne, dkk. 2014. "Do Home Numeracy and Literacy Practices of Greek and Canadian Parents Predict the Number Skills Kindergarten Children?". *International Journal of Early Year Education*. Vol 18 (1): pages. 55-70.

Misyati, Eli. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: C-Klik Media.

Musdalifah, Martiana. Dkk. 2016. "Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaalim". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 (2).

Permendikbud. 137. *Standar Nasional PAUD*. Jakarta: Permendikbud.

Permendikbud. 146. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Permendikbud.

Purpura, David J, dkk. 2011. "Early Literacy and Early Numeracy: The Value of Including Early Literacy Skills in the Prediction of Numeracy Development". *Journal of Experimental Child Psychology*. Vol. 1 (10): pages. 674-678.

Puspendik Balitbang. 2015. *TIMS*, (online), (<https://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/Hasil%20Seminar%20Puspendik%202016/TIMSS%20infographic.pdf>), diakses 25 Desember 2018.

Riyati, dan Rachma Hasibuan. 2018. "Pengaruh Permainan Congklak Berkartu Bilangan terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Konsep Banyak dan Sedikit pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Early*