

PENGARUH PERMAINAN “IKUTI JEJAKKU” TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA PUNGGUL SIDOARJO

Riska Maulia Aprilianti

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

Dr. Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan “ikuti jejakku” terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo. Subyek dari penelitian ini berjumlah 30 anak kelompok eksperimen dan 30 anak kelompok kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan menggunakan teknik analisis data yakni *Mann-Whitney U-Test*. Hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* menggunakan IBM SPSS versi 16, mendapatkan hasil yang diketahui nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000. Dengan dasar pengambilan keputusan apabila *Asymp.Sig. < α (0,05)* maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil Penelitian disimpulkan bahwa permainan “ikuti jejakku” berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul, Sidoarjo.

Kata Kunci: permainan “Ikuti Jejakku”, kemampuan mengenal lambang bilangan, anak usia dini

Abstract

This study aims to determine the effect of the game "ikuti jejakku" on the ability to recognize the number symbols on the B group children in TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo. The subject of this study is a group of 30 experimental children and 30 control children. In this study used a quantitative research approach with the design of the experimental design quasi research with the non-equivalent of control group design by using 2 groups of experiment and control groups. The data collection techniques used for observation and using Mann-Whitney U-Test data analysis techniques. The results of data analysis acquired by the Mann-Whitney U-Test calculations using IBM SPSS version 16, getting a known score of *asmp.Sig. (2 tailed)* that's 0,000. On the basis of decision-making by the *asmp. < α (0.05)* thus there is a significant difference between experiment groups and control groups where the value of the group of experiments is higher than the control group, which is therefore H_a acceptable and H_o rejected. The findings suggest that the "ikuti jejakku" has a significant influence on the ability to recognize the number symbols on the B group children in TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo.

Keyword: “ikuti jejakku” games, ability to recognize symbols of numbers, early childhood

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah seseorang yang sedang berada dalam masa perkembangan. Anak usia dini juga merupakan pribadi yang unik, serta memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Masa anak usia dini terjadi ketika anak berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa ini merupakan masa keemasan atau yang biasa disebut dengan *golden ages*. Pada masa tersebut anak mengalami perkembangan yang sangat pesat hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Sujiono (2009: 6) bahwa anak usia dini merupakan seorang yang tengah menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) aspek perkembangan anak ini memiliki enam aspek perkembangan, yakni: aspek kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa dan seni. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya yakni aspek perkembangan kognitif. Aspek kognitif memberikan pembelajaran pada anak tentang berfikir kritis mengenai sesuatu seperti halnya sebab akibat,

mengenai bentuk geometri, serta mengenali lambang bilangan.

Menurut Piaget aspek perkembangan kognitif akan berkembang dengan sangat pesat ketika anak usia dini berada dalam tahapan praoperasional dengan rentang usia 2-7 tahun (Suyadi, 2010: 86-88). Dalam tahapan ini anak telah dapat menggunakan simbol, dimana anak dapat menggunakan simbol untuk mempresentasikan angka, benda, maupun bentuk tanpa menghadirkan secara langsung di depan anak. Kemampuan tersebut dapat juga disebut dengan kemampuan berfikir simbolik. Kemampuan simbolik dapat mempresentasikan mengenai angka-angka, benda-benda serta bentuk-bentuk yang telah diketahui oleh anak yang akan menumbuhkan suatu kecerdasan yang dinamakan dengan kecerdasan matematis-logis (*math-logical intelligence*).

Dari hasil observasi saat tugas mata kuliah bahwa 65% anak di lembaga PAUD mengalami kendala dalam mengenali lambang bilangan. Anak usia 5-6 tahun atau setara dengan TK kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan, rata-rata anak usia 5-6 tahun di beberapa TK hanya sebatas menghafal dalam menyebutkan lambang bilangan. Anak masih terlihat bingung saat diminta untuk menyebutkan beberapa lambang bilangan acak yang telah ditunjukkan oleh guru.

Kasus yang sama juga terjadi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul, dimana anak hanya menghafal lambang bilangan secara berurutan “satu, dua, tiga, empat, lima,.... dsb” sehingga anak masih mengalami kesulitan ketika guru menunjuk lambang bilangan secara acak. Pada TK yang sama juga masih terdapat anak yang kesulitan dalam mencocokkan bilangan pada lambang bilangannya, serta menuliskan lambang bilangan dengan kurang benar bahkan sering terbalik. Hal tersebut diperkuat dengan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung menggunakan pemberian tugas dan penyampaian secara lisan.

Dari permasalahan yang terjadi dilapangan tersebut tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, bahwasannya pada anak usia 5-6 tahun idealnya harus mampu berfikir simbolik diantaranya menyebutkan lambang bilangan 1-10, lambang bilangan untuk menghitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan tersebut diperlukan adanya alternatif lain salah satunya dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana yang menyenangkan. Permainan yang digunakan yakni permainan “ikuti jejakku”, yang mana permainan tersebut dimodifikasi dari permainan *maze* angka. Permainan ini menggunakan bahan banner besar berukuran 3x4 meter, gulungan berisi macam-macam jumlah bilangan serta terdapat bola-bola kecil sebagai benda konkretnya.

Dalam permainan *maze* angka tersebut memiliki beberapa manfaat seperti yang telah diungkapkan oleh Rosidah (2014: 287) yakni: (1) melatih koordinasi mata

dan tangan; (2) kesabaran; (3) melatih konsentrasi; (4) mengembangkan pengetahuan; (5) melatih motorik. Permainan *maze* tersebut dapat dimodifikasi serta disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang ingin dicapai. Salah satunya yakni permainan “ikuti jejakku”, ini merupakan modifikasi dari *maze* angka dengan ukuran alas lebih besar serta menggunakan benda-benda konkret untuk penguatannya. Permainan modifikasi ini juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya adalah (1) mengenali lambang bilangan; (2) menghitung benda konkret sesuai dengan lambang bilangan; (3) menguatkan daya pikir; (4) melatih konsentrasi dan kesabaran.

Melalui permainan yang menyenangkan anak dapat dengan mudah mengingat apa yang telah dilakukannya. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Piaget dalam Fitri (2017: 44) bahwa bermain bukan hanya mencerminkan sikap perkembangan kognisi, namun juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi tersebut. Dari proses bermainnya tersebut anak dapat mencoba memanipulasi lingkungannya dan mencoba hal-hal yang baru. Pada hakikatnya pembelajaran pada anak usia dini adalah pembelajaran yang berorientasi pada bermain, sehingga hendaknya pembelajaran pada anak usia dini menggunakan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak. Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi dilapangan, maka diperlukan suatu inovasi permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak. Salah satu permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan pada kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo yakni permainan “ikuti jejakku”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan “ikuti jejakku” terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dan jenis *Nonequivalent Control Group Design*, dalam penelitian ini memiliki dua kelompok yakni kelompok eksperimen (kelompok yang diberi treatment) dan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi treatment) yang dimaksudkan untuk membandingkan kemampuan mengenali lambang bilangan anak kelompok B. Berikut ini merupakan gambaran desain penelitian dari *Nonequivalent Control Group Design*:

E	O_1	X	O_2
K	O_3	-	O_4

Gambar 1. Rumus *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono (2017: 79))

Keterangan :

X : Treatment atau perlakuan

O_1 : Nilai pre-test kelompok eksperimen

- O_3 : Nilai *pre-test* kelompok kontrol
 O_2 : Nilai *posttest* kelompok eksperimen
 O_4 : Nilai *posttest* kelompok kontrol

Lokasi penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo dan RA Bina Insan An-Najiyah. Dengan subjek penelitian yang digunakan sebanyak 60 anak yakni diperoleh dari 30 anak di TK Dharma Wanita Punggul sebagai kelompok eksperimen dan 30 anak dari RA Bina Insan An-Najiyah sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, metode observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017: 145). Pengambilan data observasi ini menggunakan jenis observasi *non-participan* yakni pada jenis tersebut peneliti tidak terlibat langsung dengan kegiatan yang dilakukan serta peneliti hanya sebagai pengamat sehingga dapat lebih fokus terhadap perlakuan yang diberikan pada subyek.

Penggunaan metode observasi dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan pengujian menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013: 211). Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan *Internal Consistency*, dimana pengujian tersebut dilakukan dengan mengujicobakan instrumen satu kali saja yang kemudian data diperoleh dan dianalisis menggunakan teknik tertentu (Sugiyono, 2013: 131). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan kriteria koefisien reliabilitas menurut Guilford (Ruseffendi, 2005:106) sebagai berikut.

Tabel 1 Koefisien Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

(Sumber: Ruseffendi, 2005:106)

Teknik analisis data kuantitatif diolah dengan menggunakan data statistik yang berupa angka-angka. Untuk menentukan teknik analisis data yang sesuai perlu diketahui data tersebut distribusi normal dan homogen atau tidak dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Saphiro-Wilk*. Adapun syarat-syarat agar data tersebut dapat dikatakan normal jika nilai Signifikansi dari uji *Saphiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05) (Sujianto, 2009). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol. Apabila nilai signifikansi lebih

besar dari 0,05 atau (Sig) > 0,05 maka data bersifat homogen dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau (Sig) < 0,05 maka data tersebut bersifat tidak homogen. Perhitungan homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene* (Hidayat, 2013).

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian data diolah dengan menggunakan data statistik non-parametrik (*Mann-Whitney U-Test*). Uji statistik *Mann-Whitney U-Test* digunakan untuk menguji hipotesis dimana data diolah menggunakan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil Sig < α (0,05) maka terdapat pengaruh yang signifikan, namun apabila hasil Sig > α (0,05) maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan “Ikuti Jejakku” terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Punggul Sidoarjo” telah dilaksanakan pada tanggal 15 Juli–8 Agustus 2019 dengan prosedur yang telah ditentukan dari uji validitas dan reliabilitas yang kemudian dilanjutkan pada rangkaian penelitian yakni pengukuran awal sebelum perlakuan (*pre-test*), data hasil perlakuan (*treatment*), serta data pengukuran akhir setelah perlakuan (*post-test*).

Validitas instrumen digunakan untuk menentukan lembar observasi tersebut valid atau tidak saat digunakan dalam pengukuran kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B. Instrumen tersebut divalidasi oleh dosen PG PAUD Unesa, sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik uji reliabilitas *Alpha Cronbach*, yang diolah menggunakan IBM SPSS versi 16.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.666	.669	32

(Sumber: Data diolah SPSS 16)

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil uji reliabilitas sebesar 0,666 menunjukkan bahwa instrumen kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B memiliki reliabilitas yang **sedang** (sesuai tabel 1 Koefisien Reliabilitas *Alpha Cronbach*).

Setelah melakukan uji reliabilitas tahapan selanjutnya adalah proses penelitian yang dimulai dari pengukuran awal sebelum perlakuan (*pre-test*), data hasil perlakuan (*treatment*), serta data pengukuran akhir setelah perlakuan (*post-test*).

Tahapan pertama adalah melakukan *pre-test* di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo pada Jumat, 19 Juli 2019 dan di RA Bina Insan An-Najiyah pada Senin, 22 Juli 2019. Kegiatan yang dilakukan berupa tanya jawab mengenai lambang bilangan secara acak menggunakan kartu angka, menghitung stik es krim sesuai dengan lambang bilangan, dan menuliskan lambang bilangan, kegiatan ini berlangsung selama 120 menit.

Tahapan selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak 4 kali perlakuan (*treatment*) dengan 8 kali pertemuan tatap muka pada tanggal 23 Juli-01 Agustus 2019. *Treatment* hanya dilakukan di TK Dharma Wanita Punggul, sedangkan di RA Bina Insan An-Najiyah tidak diberikan *treatment* karena pada RA Bina Insan An-Najiyah hanya sebagai pembanding. *Treatment I* yaitu tentang pengenalan permainan “ikuti jejakku” yang dimulai dari alat dan bahan hingga aturan permainan. *Treatment II* berupa pengulangan dari permainan pada *treatment I* namun tanpa pendampingan dari guru. *Treatment III* yaitu anak diminta untuk memindahkan keranjang bola sesuai dengan urutan lambang bilangannya. Kemudian pada *treatment* terakhir atau *treatment IV* merupakan kegiatan penggabungan dari *treatment I, II, III* namun tanpa menggunakan benda konkret dan gulungan di dalamnya dan anak melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru.

Tahapan terakhir setelah dilakukannya *treatment* adalah melakukan *post-test* di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo pada Senin, 5 Agustus 2019, dan di RA Bina Insan An-Najiyah pada Selasa, 6 Agustus 2019. Kegiatan yang dilakukan sama dengan saat *pre-test*.

Setelah melalui proses penelitian diperoleh hasil data sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) yang pada tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan teknik analisis data.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*
Tests of Normality

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	pre-test kontrol	.928	30	.044
	post-test kontrol	.947	30	.138
	pre-test eksperimen	.961	30	.323
	post-test eksperimen	.922	30	.031

(Sumber: Data diolah SPSS 16)

Berdasarkan hasil uji *Shapiro Wilk* dari keempat keputusan tersebut menyatakan bahwa nilai *post-test* kontrol sejumlah 0,138 dan *pre-test* eksperimen sejumlah 0,323 lebih besar dari signifikansi yang dipakai yaitu 0,05 sehingga keduanya berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *pre-test* kontrol sejumlah 0,044 dan nilai dari *post-test* eksperimen sejumlah 0,031 lebih kecil dari

signifikansi yang dipakai yaitu 0,05 sehingga keduanya berdistribusi **tidak normal**.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Levene*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Based on Mean	23.911	1	58	.000
	Based on Median	17.855	1	58	.000
	Based on Median and with adjusted df	17.855	1	37.692	.000
	Based on trimmed mean	23.397	1	58	.000

(Sumber: Data diolah SPSS 16)

Berdasarkan uji homogenitas *Levene* menunjukkan bahwa nilai signifikansi based on mean dan based on median sebesar 0,000; dimana nilai tersebut kurang dari nilai signifikansi yang dipakai yaitu sebesar 0,05 atau $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut merupakan data yang **tidak homogen**.

Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa terdapat data yang berdistribusi tidak normal dan tidak homogen, sehingga analisis data tersebut berupa statistik non-parametrik dengan uji hipotesis *Mann-Whitney U-Test*.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney U-Test*
Test Statistics^a

	X
Mann-Whitney U	8.000
Wilcoxon W	473.000
Z	-6.527
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

(Sumber: Data diolah SPSS 16)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa Asymp.Sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,000. Dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika Signifikan lebih kecil dari 0,05 atau Asymp.Sig. $< \alpha$ (0,05) maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* yang dibantu oleh IBM SPSS versi 16 didapatkan hasil hitung Z sebesar -6,527 dan Asymp.Sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,000 $< 0,005$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* permainan “ikuti jejakku”, dimana kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dari kelompok kontrol. Maka,

sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada hasil uji *Mann-Whitney U-Test* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Melalui penerapan permainan “ikuti jejakku” ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul, Sidoarjo.

Berdasarkan hasil *post test* kemampuan mengenal lambang bilangan yang dilakukan pada 30 anak kelompok eksperimen menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan lambang bilangan. Dimana awalnya anak masih kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan yang sesuai serta anak juga mengalami kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan pada bilangannya.

Berdasarkan keberhasilan yang telah tercapai dalam penelitian ini juga terdapat hambatan-hambatan yang dialami peneliti ketika melaksanakan penelitian. Hambatan tersebut bersumber dari subyek penelitian dimana subyek penelitian merasa sangat senang ketika peneliti akan memberikan treatment dengan menggunakan permainan. Hal tersebut dikarenakan pada TK yang digunakan untuk penelitian ini jarang sekali menggunakan permainan dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang dilakukan pada TK tersebut hanya menggunakan buku dan majalah lembar kerja (LKPD), sehingga ketika peneliti akan melakukan penelitian awal dengan menggunakan permainan anak tidak dapat dikondisikan dengan baik saat peneliti menyiapkan peralatan permainan. Namun, ketika peneliti memulai kegiatan dengan menggunakan ice breaking kemudian menetapkan perjanjian dengan menggunakan adanya punishment dan reward penelitian berjalan dengan lancar dan anak-anak dengan tertib mengikuti permainan.

Adanya pengaruh dari permainan “ikuti jejakku” terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan ini dikarenakan permainan “ikuti jejakku” ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan yakni dengan bermain, karena pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Fadillah (2012: 161) bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengetahui serta memahami suatu pelajaran. Metode bermain merupakan metode yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang diungkapkan oleh Fadillah (2012: 168) bahwa metode bermain merupakan metode yang dalam pembelajarannya menerapkan suatu permainan sebagai mediana, dimana dengan permainan itulah yang membuat anak menjadi nyaman dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu Mustofa (2016: 124) mengungkapkan bahwa bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi lingkungannya. Oleh karena itu, permainan ikuti jejakku ini efektif untuk dilakukan karena dalam kegiatan bermainnya dapat menimbulkan kegembiraan tersendiri pada diri anak, dengan pembelajaran yang menyenangkan akan mempermudah

anak untuk menangkap informasi yang diberikan karena pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran yang berorientasi pada bermain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kelompok eksperimen menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah dilakukan pemberian perlakuan (treatment) dengan menggunakan permainan “ikuti jejakku” terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* yang dibantu dengan IBM SPSS versi 16, hasil yang di dapat dari uji *Mann-Whitney U-Test* diketahui nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000. Dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila *Sig.* lebih kecil dari 0,05 atau *Asymp.Sig. < α (0,05)* maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, saran yang dapat diberikan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru

Dalam mengoptimalkan kemampuan anak secara maksimal guru harus dapat memilih media maupun metode pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan bagi anak. Berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan permainan “ikuti jejakku” yang memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kiranya permainan ini dapat menjadi pertimbangan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak.

2. Bagi Sekolah

Permainan “ikuti jejakku” ini dapat dijadikan alternatif program pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan syarat mengikuti langkah-langkah permainan yang telah diberikan oleh peneliti serta perlu adanya penerapan punishment dan reward yang jelas pada awal permainan untuk menghindari kondisi yang tidak diinginkan (misalnya: mengganggu giliran teman, berlarian ketika dalam kegiatan bermain)

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini hanya terbatas pada kemampuan mengenal lambang bilangan, sehingga saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pada aspek yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fadlillah, Muhammad. 2012. Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitri, R. 2017. Metakognitif pada Proses Belajar Anak dalam Kajian Neurosains. Jurnal Pendidikan (Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017 hal. 44-52)
- Hidayat, A. (2013, Januari 23). Penjelasan tentang uji normalitas dan perhitungan uji statistik. Dipetik Februari 28, 2019, dari Penjelasan tentang uji normalitas dan perhitungan uji statistik: <http://www.statistikian.com>
- Mustofa, Bisri. 2016. Dasar Dasar Pendidikan Prasekolah. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Rosidah, Laily. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini melalui Permainan Maze. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Universitas Ageng Tirtayasa Banten (Volume 8 Edisi 2, November 2014).
- Ruseffendi. 2005. Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: Pedagogia.
- _____. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. 2014. Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

