PENGARUH PERMAINAN KANCING TEMPEL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL

KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK PERMATA WARU SIDOARJO

**Intan Tri Wahyuni**

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: intantw2020@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang diajukan “Apakah Ada pengaruh permainan kancing tempel terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo?”. Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah rancangan *pre-ekperimental* *design* dengan *pre-test and post-tes one group design* dengan permainan kancing tempel untuk mengenal konsep bilangan sebagai bentuk perlakuan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A. Analisis data menggunakan statistik parametrik yaitu s*ign test*. Dari hasil analisis data dengan menggunakan *sign test* diperoleh nilai yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 10 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binominal dengan ketentuan N = 10 dan x = 0 (z), maka diperoleh p (kemungkinan harga di bawah Ho) = 0,001. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga 0,001 < 0,05, dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan kancing tempel dapat diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

**Kata Kunci: Permainan kancing tempel, mengenal konsep bilangan.**

**Abstract**

This study aims to answer the problems raised "Is there an influence of the game of button sticking on the ability to recognize the concept of numbers in group A children at TK Permata Waru Sidoarjo?". The research design in this study is a pre-experimental design design with pre-test and post-test one group design with sticky buttons game to recognize the concept of numbers as a form of treatment. The subjects of this study were students in group A. Data analysis used parametric statistics, namely the sign test. From the results of data analysis using the sign-test obtained values ​​that indicate positive signs (+) totaling 10 which act as N (number of pairs that show differences) and x (number of fewer signs) amount to 0. By looking at the binominal test table with the provisions N = 10 and x = 0 (z), we obtain p (the possibility of a price below Ho) = 0.001. If the α (error rate) of 5% is 0.05, it can be concluded that the price of 0.001 <0.05, thus Ho is rejected and Ha is accepted. So it can be said that the sticky button game can be applied in the introduction of the concept of numbers to group A children in TK Permata Waru Sidoarjo.

**Keywords: Sticky button game, recognize the concept of numbers.**

**PENDAHULUAN**

**Latar belakang**

Anak merupakan salah satu periode pertumbuhan dan perkembangan individu, setiap periode akan memiliki ciri atau karakteristik sendiri dengan baik dari aspek pertumbuhan maupun aspek perkembangan, aspek perkembangan yang perlu dirangsang salah satunya adalah kemampuan mengenal kognitif. *Woolfolk* (dalam Susanto, 2011:57) dalam kemampuan kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan kognitif dimaksudkan memegangkan peranan yang sangat penting dalam diri seseorang, kemampuan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar, aspek kemampuan kognitif yang memiliki peran penting adalah kemampuan mengenal konsep bilangan.

Pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu dapat mengembangkan segenap potensi yang pada ada diri anak, salah satunya pemahaman dalam mengenal konsep bilangan dengan baik sehingga dalam mengenal konsep bilangan dengan baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan menghitung benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak. Mengenal konsep bilangan bertujuan agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini. Susanto (2011:98) anak belajar dengan mengenal konsep bilangan dimulai dari lingkungan terdekat dengan diri anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yang mempunyai tahapan - tahapan belajar menurut Mernin dan Barata (dalam Sudono, 2006:22) mengatakan bahwa anak belajar menguasai matematika melalui tiga tahapan, salah satunya adalah tahapan konsep. Tahapan konsep menjelaskan bahwa anak melalui penghitungan segala macam dengan menggunakan benda yang dapat dihitung. Usia 4-5 tahun pada anak kelompok A pembelajaran mengenal konsep bilangan dimulai dari membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan denda benda 1-10) menunjukan urutan benda untuk bilangan 1 - 10, membuat urutan bilangan 1 - 10 dengan benda.

Pembelajaran mengenal konsep bilangan merupakan modal dasar bagi anak untuk belajar berhitung. Ruslani dalam Andriyani, dkk (2013.5) konsep belajar bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung sebuah pengertian, bilangan – bilangan ini mewakili suatu jumlah yang di wujudkan dalam benda konkret. Konsep bilangan selalu dikaitkan dengan benda sehingga belajar mengenal bilangan dimulai dari pengalaman disekitar lingkungannya. Diharapkan guru dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini terutama pada anak usia 4 - 5 tahun melalui permainan yang bervariasi menyenangkan. Minat belajar anak dapat tumbuh dengan menggunakan permainan, karena permainan merupakan salah satu cara dalam menyampaikan proses pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena proses pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini.

Berdasarkan kenyataan di TK tersebut maka perlu upaya dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A yaitu dengan permainan kancing tempel karena kancing tempel mudah dimainkan oleh anak-anak. Keunggulan tersebut anak dapat mengenal konsep bilangan 1 - 10 dengan benda yang melengkapi urutan-urutan bilangan 1-10 dengan kancing tempel.

Permainan kancing tempel dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu pembelajaran yang dapat menciptakan dan memberikan kemudahan bagi anak usia dini. Berdasarkan karakteristik anak usia dini yang bersifat unik, aktif melakukan berbagai kegiatan bermain, dan rasa ingin tahunya yang sangat tinggi, dan ingin mencoba hal-hal yang baru yang belum pernah dilakukakan oleh anak. Anak dapat diajarkan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain permainan kancing tempel dan memberi kesempatan pada anak untuk belajar dan bermain sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Permainan kancing tempel merupakan alat bermain berupa kancing berbagai warna yang ditempelkan dengan menyamakan angka sesuai permintaan apakah anak mengenal angka tersebut. Permainan kancing tempel tersebut juga dapat mampu mengenal angka atau mengenal konsep bilangan. Tujuan permain kancing tempel untuk dapat mengenal konsep bilangan dan pada dasarnya anak mampunyai kesiapan mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya secara kompleks, dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui permainan kancing tempel merupakan suatu proses permainan yang di tempel. Contohnya guru meminta anak untuk menempelkan kancing sesuai jumlah angka yang diminta, jika kancing tempel tersebut kurang atau tidak sama dengan angka yang diberikan maka anak tersebut kurang paham yang telah diberikan oleh guru. Pengenalan konsep bilangan tersebut anak mampu belajar mulai 1- 10 untuk dapat memahami konsep bilangan tersebut, apabila anak yang sudah mulai bisa mengenal angka 1-10 maka anak mampu mengerti. Selanjutnya untuk kegiatan melengkapi urutan bilangan 1-10 sama dengan kegiatan sebelumnya menggunakan permainan kancing tempel namun bedanya anak hanya mengarah pada angka dan sejumlah kancing tersebut.

Dalam latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian serta pengujian pengaruh permainan kancing tempel terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo. Penelitian permainan kancing tempel ini bisa mengembangkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan benar. Selain itu, anak mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

**Kajian Pustaka**

**Anak Usia Dini**

Karakteristik Anak Usia Dini

Kemampuan anak usia dini perlu dipertahankan, karena memiliki karakteristik yang khas secara langsung mampu tidak langsung yang mempengaruhi perkembanganya, antara lain masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa berekplorasi dan masa perkembangan (Sujiono, 2009:7). Masa peka ditandai dengan munculnya anak sering bermain yang terdapat atau memicu masa peka/tumbuh kembangkan potensi pada diri anak. Masa egosentris, di tandai dengan seolah-olah anak yang paling benar, keinginanya harus selalu dituruti dan sikap mau menang sendiri. Masa meniru, dimana masa ini proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang berada pada sekitarnya. Masa berkelompok masa anak-anak mulai belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial kelompok. Masa bereksplorasi, masa ini anak senang bereksplorasi dengan memanfaatkan benda-benda yang berada disekitarnya, trial and eror. Masa pembangkangan masa anak ketika anak membangkang karena bagaimana pun juga ini merupakan suatu masa yang akan dilalui setiap anak.

Berbeda fase yang terjadi pada usia anak-anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini menurut Hartati dalam Aisyah, dkk (2007:1.4) adalah sebagi berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. anak ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Hal ini apapun yang sedang terjadi, anak selalu ingin mengetahuinya.

1. Merupakan pribadi yang unik

Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetik (misalnya dalam hal ciri fisik) atau yang berasal dari lingkungan sekitar.

1. Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampu kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah anak dapat melihat atau mengalami sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja.

1. Menunjukan sikap egosentris

Egosentris berasal dari kata ego dan sentris. Ego artinya aku, sentris pusat. Jadi egosentris artinya “berpusat pada aku“, artinya anak usia dini pada umunnya hanya memahami suatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

1. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain. Hal ini terjadi terutama apabila kegiatan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatiannya.

1. Sebagai bagian dari makhluk hidup

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Anak mulai berlajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya.

1. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak

Bermain bagi anak merupakan proses mempersiapkan diri untuk masuk ke dalam dunia orang dewasa. Cara bagi anak untuk memperoleh serpihan atau pengetahuan tentang terbagi hal, untuk melatih pertumbugan fisik dan imajinasi, dan berlatih dan berinteraksi.

**Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini**

Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Susanto (2011:147) kemampuan kognitif adalah suatu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa, sedangkan menurut Sikandani dkk. (2014:2) mengemukakan kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, memulai, dan mempertimbangkan sesuatu yang dapat berpengaruh pada aktivitas anak dalam beradaptasi dengan lingkungan, terhadap pendapat lain, menurut Sujiono (2014:7) kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk memperoleh pengetahuan, informasi yang disediakan oleh indra, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa secara sederhana, selain itu kemampuan kognitif dapat berpengaruh pada aktivitas anak dalam beradaptasi dengan lingkungan.

Tahap Perkembangan Kognitif

Aspek perkembangan kognitif memang peranan yang sangat penting dalam diri seorang. Aspek perkembangan kognitif dengan melalui belajar anak diharapkan mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya mampu mengebangkan pemikiran - pemikiran dalam rangka menghubungkan sesuatu peristiwa lainnya. Sesuai dengan pendapat Binet (dalam Susanto, 2011:51) mengetahui aspek kemampuan kognitif yaitu, 1) memutuskan pikiran kepada suatu pemecahan masalah 2) adaptasi atau penyesuaian masalah yaitu dihadapinya 3) bersifat kritis.

1. Tahap Sensori motor (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini ditandai dengan kemajuan yang besar dalam kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan dengan memulai gerakan-gerakan dan tindakan fisik-motorik. Seperti menghisap jari, melihat, mendengar, menggengam, menggun cang-ngguncangkan mainan yang menimbulkan bayi, dan sebagainya.

1. Tahap Pra operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata bayangan dan gambaran-gambaran. Mulai muncul pemikiran mental, dan egosentrisme. Suatu keterbatasan pemikiran praoperasional adalah pemusatan perhatian pada suatu karakteristik dan pengabaian karakteristik lain.

1. Tahapan Operasional Konkret (usia 7-11tahun)

Pada hari ini anak mampu berpikir logis dari sebelumnya, karena pada saat ini anak dapat mengambil berbagai aspek dari situasi tersebut dalam pertimbangan. Contohnya, pemikiran dari anak oprasional konkret bahwa wadah yang berisi cairan minyak apabila diganti diwadah lainya volumenya tetap sama.

1. Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun-dewasa)

Pada tahapan ini anak mampu berpikir secara abstrak dan logis melalui pengalaman-pengalaman konkret. Dalam menyelesaikan persoalan, pemikiran individu anak lebih sistematis dan menggunakan pemikiran yang logis.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif diawali dengan penggunaan pancaindra, dan dilanjutkan mulai adanya proses kognitif dengan kemampuan dalam berfikir dan simbolis, lalu mulai berpikir secara konkret dalam memecahkan masalah, dan dilanjutkan tahap akhir yaitu dalam memecahkan masalah melalui pengalaman-pengalan konkret dan berpikir secara abstrak dan logis.

Mengenal konsep bilangan

Menurut Sujiono (2014:12) kemampuan yang perlu diterapkan untuk penguasaan konsep bilangan. Adanya kemampuan yang sangat dikembangkan, yaitu:

1. Membilang 1-10
2. Menyebutkan angka 1-10
3. Mengenal konsep dan simbol angka 1-10
4. Menghubungkan konsep bilangan dan lambangan bilangan
5. Mengenal konsep sama dan tidak sama

Berdasarkan Permendikbud nomer 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan usia 4-5 tahun dapat berpikir simbolik terdapat 4 tingkat dalam pencapaian perkembangan yang harus dicapai, yaitu:

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang dan huruf

Menurut Habsari (2015:64) dalam pengenalan konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun pada kelompok A, yaitu :

1. Membilang 1-10
2. Membilang 1-10 dengan menunjuk benda
3. Mengurutkan bilangan dari 1-10 dengan benda
4. Mengurutkan bilangan 10-1 dengan benda
5. Melengkapi urutan bilangan 1-10 dengan benda

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dengan disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenalkan konsep bilangan terdapat tingkat pencapaian perkembangan untuk pembelajaran. Sesuai dengan kemampuan anak yang dalam hal indikator dan proses pembelajaran mengenal konsep bilangan yaitu membilang dengan menunjukan benda, menunjuk urutan benda, membuat urutan bilangan benda dan melengkapi urutan bilangan dengan benda. Dengan adanya tingkat pencapaian perkembangan ini mempermudah guru untuk memberikan pembelajaran mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A dengan urut dan benar.

Cara Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini

Konsep matematika merupakan salah satu pembelajaran yang perlu dipelajari anak, salah satunya bilangan ini. Mengenalkan konsep bilangan ini diawali dengan mengenalkan konsep bilangan satu, dengan menggunakan bilangan ini juga mengurutkan bilang 1-10 dengan benda yang berbeda dan anak mampu menguasai atau melengkapi bilangan 1-10. Sesuai pendapat Sujiono (2014:28) bahwa mengenalkan konsep bilangan sesuai indikator dalam pembelajaran yaitu mengurutkan bilangan dari 1 sampai dengan 10, bilangan ini menunjukan benda dan menunjukan urutan bilngan.

Konsep bilangan merupakan pembelajaran yang paling mendasar dalam matematika. Semakin banyak pengalaman semakin anak mudah memahami konsep bilangan. Untuk itu, mengenal konsep bilangan dibuat pembelajaran pada anak usia dini untuk dengan cara menghitung. Pembelajaran konsep bilangan pada anak di TK dengan menggunakan alat peraga yaitu dengan meggunakan permainan. Widawati dalam novianti (2015:57) penggunaan permainan yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman terhadap konsep matematika khususnya mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan para ahli diatas bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan pembelajaran mendasar dalam matematika. Pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui permainan anak lebih mudah dalam mengenal konsep bilangan, karena pada dasarnya anak belajar dengan menggunakan permainan sehingga diharapkan anak belajar mengenal konsep bilangan melalui permainan karena pembelaran membuat anak tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran dan membuat anak untuk tertarik belajar.

**Permainan Kancing Tempel**

Pengertian permainan

Menurut Sudono (2006:1) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengembangan atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi anak. Menurut Frobel (dalam Kartono, 2007:124) bahwa permainan merupakan alat untuk bermain yang memberikan kesempatan pada anak untuk memuaskan kesenangan dan kesempatan dan melaksanakan fantasinya.

Menurut Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono, 2009:145) menyatakan bahwa permainan sacara langsung mempengaruhi seluruh perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa permainan adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memproleh kesempatan dalam mengembangkan potensi-potensinya, baik dengan menggunakan seluruh aspek pancaindranya untuk mendapatkan kepuasan dan kebahagiaan anak, memberikan informasi pada dirinya orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Selain itu permainan membuat anak untuk tertarik belajar karena pernainan memberikan suasana santai dan menyenangkan sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik.

Manfaat permainan

Permainan bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui permainan anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui permainan anak mampu melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran yang sesuai dengan jenis kelamin, menyesuaikan perbendaharaan kata, yang menyalurkan perasaan tertekan. Permainan ini juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak yang secara keseluruhan. Montolalu (2014:1.19-1.22) mengatakan manfaat permainan bagi anak dapat memunculkan gagasan-gagasan yang baru sebagai berikut:

1. Permainan memicu kreativitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, permainan memicu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dengan permainan dan kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam permainan.

1. Bermain manfaat mencerdaskan otak

Permain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Permainan memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir yang membukakan jalan yang menuju berbagi pengalaman yang tentu apa saja yang memperkaya cara berpikiran anak.

Tahap Perkembangan Permainan

Menurut Parten (dalam Tedjasaputra, 2007:21-24) permainan ini memiliki tahapan perkambangan yang terdapat enam perkembangan sebagai berikut:

1. Unoccupied atau menetap

Pada tahapan ini anak hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak ikut bermain dengan anak yang bermain. Anak akan menyimbulkan diri dengan berbagi hal seperti memainkan anggota tubuh.

1. Solitary independent play atau bermain sendiri

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya. Anak tidak memperdulikan kehadiran teman yang ada disekitarnya. Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri lain tidak ada usah untuk berinteraksi dengan anak lain.

1. Onloocker atau penonton/pengamat

Pada tahap ini anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermainan dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Dapat juga anak yang belum kenal dengan anak lain dan lingkungan baru.

1. Parallel activity atau kegiatan parallel

Tahap ini anak bermain dengan permainan yang sana dengan temannya. Anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya.

1. Associative play atau bermain dengan teman

Pada tahap ini anak sudah mulai berinteraksi, saling tukar menukar permaina. Meskipun anak bermain bersama dengan kegiatan yang sama, tidak dapat di aturan yang mengikat dan belum terjadi diskusi untuk mencapai tujuan bersama.

1. Cooperative organized supplementary play atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan

Pada tahap ini anak bermain saling bekerja sama, lebih terorganisasi dan menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Seperti bermain dokter-dokteran, berkerja satu sama lain, bekerja sama membantu suatu karya bangunan balok-balok.

Berkaitan keenam tahap ini di atas tampak dengan jelas bahwa dalam permainan anak mengembangkan kemampuan dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Sedangkan menurut (dalam Montolalu (2014:2,112-2.14) mengembangkan kemampuan dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan permainan bagi anak sebagai berikut :

1. Tahap manipulative

Pada tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-13 tahun, Dengan alat atau benda yang dipegangnya, anak melakukan menyelidikan dengan cara meraba, melempar dan menjatuhkan. Tahap ini dapat anak belajari untuk mengetahui apa yang diperbuat dengan benda atau alat.

1. Tahap simbolis

Pada tahap ini usia 3-4 tahun, tahap ini anak tidak ada perbedannya karena anak yang sudah pada tahap simbolis kadang-kadang kembali melakukan kegiatan yang pernah dilakukan ditahap manipulatif.

1. Tahap eksplorasi

Pada tahap eksplorasi anak senang bermain sendiri, anak lebih bermain sendiri. Kegiatan bermain ini dilakukan berulang-ulang. Pada tahap ini juga anak mulai memperoleh penemuan-penemuan baru yang belum pernah anak temui.

1. Tahap eksperimen

Pada tahap ini anak berusia 4-5 tahun anak memperoleh pengalaman-pengalaman baru, mulai belajar melakukan percobaan-percobaan. Dengan bereksperimen anak belajar menyamakan bentuk dan ukuran dan memiliki bentuk yang akan digunakan dalam kegiatan permainan.

1. Tahap dapat dikenal

Pada tahap ini anak berusia 5-6 tahun, anak membangun bentuk - bentuk yang realistis dan bentuk yang sudah dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk- bentuk yang dibuat oleh anak sudah dapat dimengerti orang lain karena sudah mendekati pada bentuk yang sengguhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang tahap perkembangan permainan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan permainan yang dilalui anak sesuai dengan tahap pengembangan anak. Perkembangan anak bermain melalui dari mengamati teman bermain, bermain sendiri, mulai adanya ketertarikan untuk ikut bermain, bermain dengan teman yang memiliki permainan sama, bermain dengan temen yang mempunyai tujuan yang sama serta memiliki aturan-aturan dalam permainan. Permainan kancing tempel memiliki beberapa tahapan perkembangan permainan yaitu tahap manipulatife, anak belajar mengetahui apa yang diperbuatnya. Tahap simbolis, anak masih senang dengan kegiatan pada tahap manipulatif dan mulaui berbicara sendiri sesuai fantasinya. Tahap eksplorasi, anak senang bermain sendiri dan mulai mempunyai pengalaman baru. Tahap eksperimen, anak melakukan percobakaan. Tahap dapat dinekal, anak sudah mampu membuat bentuk yang bisa dimengerti orang lain.

Jenis-jenis Permainan

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang memiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan. Montolalu (2014:6.15- 6.18) jenis permainan berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain aktif

Kegiatan bermain aktif merupakan kegitan yang memberikan kesenengan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerak-gerakan tubuh. Macam-macam kegiatan bermain aktif beserta manfaat yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dari kegiatan tersebut:

* Bermain bersama dengan teman

Jenis permainan ini terjadi apabila anak bermain bersama temannya dan terlibat dalam kegiatan sosial secara aktif. Saat bermain anak berbicara, untuk meminjam mainan atau membicarakan mainannya dimainkan oleh temanya. Kegiatan yang termasuk di dalamnya, antara lain, bermain balok, bermain pasir, bermain air, bermain ayunan, dan sebagainya.

* Bermain kelompok

Jenis permainan ini terjadi apakah aktivitasnya sudah memiliki organisasi dan tujuan serta terdapat seorang anak yang berfungsi sebagai pemimpin yang mengontrol kegiatan tersebut. Kegiatan yang termasuk bermain kelompok antara lain, bermain tali, bermain sepak bola, dan bermain bola basket.

1. Kegiatan bermain pasif

Bermain pasaif dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang memasuki remaja. Jenis bermain pasif merupakan pelengkap terhadap bermain pasif beserta aspek-aspek yang dapat dikembangkan sebagai berikut:

* Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan ceita yang dibacakan orang lain dari kegiatan ini secara psikologis, yaitumembuat anak lebih percaya diri, lebih mandiri , menambah keahlian membaca, dan mendorong kreativtas seseorang. Manfaat tersebut tentu saja tergantung dari bahan bacanya.

* Menonton film

Kemamjuan teknologi membuat anak-anak dapat menikmati filim tidak hanya dibioskop, tetapi juga dirumah, dampak dari kemajuan teknologi tersebut adalah anak mempunyai kesempatan lebih besar untuk menonton film tanpa pergi ke bioskop aau menunggu jam tayang di TV. Menonton film atau acara yang ditayangkan televise akan mempunyai damapk positif maupun negatif.

* Mendengarkan musik

Kegiatan ini dinikmati oleh bayi sebagai suau hal yang dapat mengibur dan menyenangkan. Bayi serta anak-anak yang lebih kecil lebih mempunyai musik yang sederhana,ritme lagu yang lincah serta kata-kata yang mudah dipahami. Anak- anak yang sudah bersekolah sering kali merasa lebih mudah belajar atau mengajarkan tugas-tugas sekolah sambil mendengarkan musik. Mendengrkan musik akan membawa pengaruh positif pada anak dalam arti anak dapat menyenangkan diri sendiri.

Berkaitan dengan jenis permainan di atas terdapat pendapat lain menurut Berger dalam Tedjasaputra (2007:30-35) jenis-jenis permainan sebagai berikut:

* Sensory Motor Play ( Bermain yang Mengenalkan Indra dan Gerak-gerakan tubuh)

Sensory Motor Play sedah tampak sejak berusiah bulan, keasyikan yang diperoleh bayi, misalnya saat ia mengamati, mendengar suatu di sekelilingnya, merasakan sesuatu dengan melutnya. Keasyikan ini juga terlihat pada anak pra sekolah, misalnya keasyikan saat mereka mendengar suara air yang ditiup dengan sedotan, bunyi yang terjadi pada saat mereka menghisap mie. Anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan lilin, tanah liat, pasir atau adonan terigu.

* Master Play ( Bermainan untuk Menguasai Keterampilan Tertentu)

Bermain untuk menguasai keterampilan tertentu merupakan latihan bagi anak utuk menguasai keterampilan- keterampilan yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak. Saat anak mulai lancer berjalan, anak juga suka berguling-gulingan, melompat, berputar-putar dan sebagainya. Hal-hal tersebut dirasakan anak sebagai tantangan yang harus diatasi dengan keterampilan motoriknya usia dan dilakukan tanpa bosan.

* Social play (Bermain Bersama)

Bentuk kegiatan bermain yang juga sering tampak pada anak ialah Rough and tumble play seperti bergelut, bergulingan, saling dorong dan sebagainya. Bentuk kegiatan permainan menunjang perkembangan sosial anak, karena perminan ini hanya dilakukan diantara teman-teman yang sudah cukup dikenal baik.

* Social play (Bermain Bersama)

Social play merupakan tonggak penting dalam tahapan perkembangan sosial anak, mulai tampak pad usia pra sekolah. Melalui kegiatan bermain sosial tampak bahwa egosentrisme anak semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Misalnya sekelompok anak secara bersama-sama akan tertawa ketika melihat temannya menumpahkan minum dan meloncat-loncat.

* Dramatic play ( Bermain Peran atau Khayal)

Dramatic play mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk simbolik. Dalam bermain peran atau khayal ini, misalnya anak tampak sedang memyuapi boneka, mengajak bicara dan bermain , mengajari boneka binatangnya berpakaian, dan sebagainya. Sekelompok anak dapat bekerja sama menciptakan jalan cerita sendiri dalam kegiatan bermain ini. Misalnya berperan sebagai ibu dan ayah, main sekolah-sekolahan , ada yang berperan sesuai tokoh kesukaannya seperti Ksatriya Baja Hitam atau Power Rangers, pilot, penari dan sebagainya.

Berdasarkan jenis-jenis permainan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis permainan berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh meliputi, kegiatan bermain aktif dan kegitan bermain pasif. Kegiatan bermain aktif mempunyai manfaat dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu bermain bersama dengan teman dan bermain kelompok. Sedangkan bermain pasif, manfaat dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu membaca, menonton film, dan mendengarkan musik. Anak-anak lebih suka bermain aktif dari pada bermain pasif, tetapi ketika anak sudah remaja cenderung anak lebih suka bermain pasif dari pada bermain aktif. Selain itu, jenis permainan juga dapat menggunakan gerakan, menguasi keterampilan gerak, bermain kasar dan bermain bersama, dan bermain peran.

**Karakteristik Permainan Kancing Tempel Dengan Mengenalkan Konsep Bilangan Anak Usia Dini**

Mengenal konsep bilangan merupakan hal sangat diperlukan bagi anak yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri anak terutama belajar dari lingkungan sekitarnya, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki kehidupan bermasyarakat. Sesuai dengan pendapat Sujiono (2014:9,4-9,5) mengenal konsep bilangan pada anak salah satu kemampuan dasar yang diperoleh belajar, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, kemampuan menyesuaikan kehidupan dengan masyarakat, dan memahami konsep ruang dan waktu. Anak dapat mudah mengenal konsep bilangan apabila anak belajar dengan merasa senang dan tidak tertekan untuk itu membuat suatu pembelajaran mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun yaitu melalui permasalahan yang menyenangkan. Berpengaruh dalam peningkatan kualitas aktif anak mengenalkan hal-hal yang baru untuk lebih mudah mengingat.

**Penelitian Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Armayanti dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf pada anak kelompok B TK Masyithoh ngasem Sewo Bantul Yoyakarta, penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa dengan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal dan konsonan. Penelitian ini menunjukan bahwa penerapan permainan kancing huruf kegiatan pembelajaran lebih maksimal. Hal tersebut ditunjukan dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dari pratidakan 48,68% pada siklus 1 menjadi 60,94% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 83.95%.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Rusmayani dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 melalui penggunaan media kancing baju pada anak kelompok B PAUD Azzahro Jongbiru kecamatan Gampengrejo kabupaten Kediri, penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kancing baju dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Armayanti dengan judul peningkatan kemampuan mengenal huruf vocal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewo Bantul Yogyakarta dan penelitian yang dilakukan oleh Indah Rusmayani dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 melalui penggunaan kancing baju pada anak kelompok B PAUD Azzahro Jongbiru kecamatan Gampengrejo kabupaten Kediri, dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya karena penelitian tersebut memberikan kontribusi yang positif dalam kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

**Kerangka Berpikir**

Pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada diri anak, salah satunya pemahaman dalam mengenal konsep bilangan denga baik sehingga dalam mengenal konsep bilangan dengan baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan menghitung benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak. Dalam mengenal konsep bilangan yaitu agar anak dapt berpikir logis dan sistematis sejak dini. Menurut Susanto (2011:98) anak belajar dengan mengenal konsep bilangan dimulai dan lingkungan terdekat dengan diri anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yang mempunyai tahapan-tahapan belajar menurut Mernin dan Barata (dalam Sudono, 2006:22) mengatakan bahwa anak belajar menguasi matematika melalui tiga tahapan, salah satunya adalah tahapan konsep. Pada tahapan konsep anak melalui penghitungan segala macam dengan menggunakan benda yang dapat dihitung. Pada usia 4-5 tahun pada anak kelompok A pembelajaran mengenal konsep bilangan dimulai dari membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan denda benda 1-10) menunjukan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Pembelajaran mengenal konsep bilangan merupakan modal dasar bagi anak untuk belajar, dalam konsep belajar bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung sebuah pengertian. Bilangan –bilangan ini mewakili suatu jumlah yang di wujudkan dalam benda konkret. Konsep bilangan selalu dikaitkan dengan benda sehingga belajar mengenal bilangan dimualai dari pengalaman pengalaman disekitar lingkungannya. Diharapkan guru dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini terutama pada anak usia 4-5 tahun memalai permainan yang bervariasi dapat anak menyenangkan. Dalam minat belajar anak dapat tumbuh dengan menggunakan permainan. Karena permainan merupakan alat dalam menyampaikan proses pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena proses pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini.

Permainan kancing tempel dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu pembelajaran yang dapat menciptakan dan memberikan kemudahan bagi anak usia dini. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat unik, aktif melakukan berbagai kegiatan bermain, dan rasa ingin tahunya yang sangat tinggi, dan ingin mencoba hal-hal yang baru yang belum pernah dilakukakan oleh anak. Melalui permainan kancing tempel anak dapat diajarkan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain dan memberi kesempatan pada anak untuk belajar dan bermain sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pada akhirnya permainan kancing tempel diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelas A di TK Permata Waru Sidoarjo.

**Hipotesis**

Pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada diri anak, salah satunya pemahaman dalam mengenal konsep bilangan denga baik sehingga dalam mengenal konsep bilangan dengan baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan menghitung benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak. Dalam mengenal konsep bilangan yaitu agar anak dapt berpikir logis dan sistematis sejak dini. Menurut Susanto (2011:98) anak belajar dengan mengenal konsep bilangan dimulai dan lingkungan terdekat dengan diri anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yang mempunyai tahapan-tahapan belajar menurut Mernin dan Barata (dalam Sudono, 2006:22) mengatakan bahwa anak belajar menguasi matematika melalui tiga tahapan, salah satunya adalah tahapan konsep. Pada tahapan konsep anak melalui penghitungan segala macam dengan menggunakan benda yang dapat dihitung. Pada usia 4-5 tahun pada anak kelompok A pembelajaran mengenal konsep bilangan dimulai dari membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan denda benda 1-10) menunjukan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Pembelajaran mengenal konsep bilangan merupakan modal dasar bagi anak untuk belajar, dalam konsep belajar bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung sebuah pengertian. Bilangan –bilangan ini mewakili suatu jumlah yang di wujudkan dalam benda konkret. Konsep bilangan selalu dikaitkan dengan benda sehingga belajar mengenal bilangan dimualai dari pengalaman pengalaman disekitar lingkungannya. Diharapkan guru dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini terutama pada anak usia 4-5 tahun memalai permainan yang bervariasi dapat anak menyenangkan. Dalam minat belajar anak dapat tumbuh dengan menggunakan permainan. Karena permainan merupakan alat dalam menyampaikan proses pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena proses pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini.

Permainan kancing tempel dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu pembelajaran yang dapat menciptakan dan memberikan kemudahan bagi anak usia dini. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat unik, aktif melakukan berbagai kegiatan bermain, dan rasa ingin tahunya yang sangat tinggi, dan ingin mencoba hal-hal yang baru yang belum pernah dilakukakan oleh anak. Melalui permainan kancing tempel anak dapat diajarkan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain dan memberi kesempatan pada anak untuk belajar dan bermain sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pada akhirnya permainan kancing tempel diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelas A di TK Permata Waru Sidoarjo.

**Tujuan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan pengaruh permainan kancing tempel terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan pada kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yaitu positivis modern atau post positivis. Metode post positivis bersifat kausalitatif, yaitu hubungan sebab-akibat. Metode post positivis berbasiskan data (*sense datum*) dan metode verifikasi, yaitu uji hipotesis. Sementara metode observasinya adalah eksperimen.

Metode observasi yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2008:72) penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *pre-experimental design* karena peneliti tidak memakai variabel kontrol dan sampel tidak di pilih secara random (Sugiyono, 2008:74). Bentuk rancangan *pre-experimental design* ini memakai *one group pre-test – post-test design*, yaitu jenis rancangan yang memakai pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah dengan memberikan stimulasi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan permainan kancing tempel untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Arikunto (2009:90) mengemukakan “Subyek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subyek penelitian inilah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti”. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel x (permainan kancing tempel) dan y (kemampuan mengenal konsep bilangan), untuk menjelaskan pengertian agar penelitian lebih baik atau terfokus maka akan dijelaskan definisi istilah antara lain.

1. Permainan kancing temple

Permainan kancing tempel dalam variabel ini adalah proses permainannya untuk menempelkan kancing pada baju sesuai angka yang diminta, permainan kancing tempel untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo. langkah-langkah penggunakannya yaitu anak terlebih dahulu melihat angka yang diminta kemudian anak mengambil kancing sejumlah angka tersebut dan ditempelkannya pada baju. baju yang digunakan terbuat dari kain flannel, kancing yang ditempelkan pada baju diberi perkat agar dapat kancing dapat mudah dilepas pasang.

1. Kemapuan mengenalkan konsep bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan dalam variable ini adalah mengurutkan bilangan 1 - 10 dengan benda dan melengkapi urutan bilangan 1 - 10 dengan benda.

1. Anak usia dini

Anak usia dini pada penelitian ini berada pada usia 4 - 5 tahun yang akan diteliti sejumlah 10 anak pada aspek perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal konsep bilangan masih kurang pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

Pengukuran menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah berupah angka dan lebih fleksibel untuk mengukur proses kegiatan dalam sebuah pembelajaran dengan model pembelajaran. Mengamati begaimana pemahaman anak kelompok A maka digunakan beberapa kriteria penilaian sebagai beikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian



Sumber : Suminah, dkk(2015:5)

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh penelitian dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematika yang lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203 ). Sedangkan pendapat Sugiyono (2013:148) bahwa instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengobservasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo dan alat penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, agar instrument tercapai dengan baik dan sistematis, maka perlu adanya penyusun kisi-kisi instrument agar mempermudah dalam menyusun instrument, menurut Arikunto (2010:205) kisi-kisi instrument adalah sebuah tabel yang menunjukan hubungan antara hal-hal yang disebut dalam kolom, kisi-kisi penyusunan instrument menunjukkan kaitan antara variable yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, Manfaat kisi - kisi instrument adalah dapat memberikan kemudahan dalam penyusunan instrument sehingga memiliki gambaran yang jelas dan lengkap pada penelitian ini, berikut kisi - kisi instrument tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A usai 4-5 tahun sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A usia 4-5 Tahun

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bidang Perkembangan** | **Tingkat pengembangan pencapaian** | **Indikator** | **Butir pernyataan(Sub Indkator)** | **Kriteria Penilaian** |
| (Kognitif) kemmpuan mengenal konsep bilangan  | Anak Tk A mampu mengenal konsep bilangan 1-10 setelah diberi contoh oleh guru dengan benar dan urut  | Mengenal konsep bilangan  | Membilang 1-10  | BSB : Anak TK A mampu mengurutkan bilangan dengan benar 10 melalui benda dengan urut dan tepat.BSH : Anak TK A mampu mengurutkan bilangan dengan 7-8 melalui benda dengan urut dan tepat.MB: Anak TK A mampu mengurutkan bilangan dengan benar 5-6 melalui benda dengan urutan dan tepat.  |
| Membilang 1-10 dengan menunjuk benda  |
| Mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda |
| Mengurutkan bilangan 10-1 dengan benda  |
| Melengkapi urutan bilangan 1-10 dengan benda |

Sumber ( Hapsari, 2015:64)

Tabel 3. Lembar Observasi Pengaruh Media kancing tempel Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak TK Permata Waru Sidoarjo



Untuk menentukan keberhasilan tindakan dari hasil data penilaian kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan kriteria belajar tuntas, penelitian ini dikatakan tuntas apabila anak memperoleh nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH), kegiatan kancing tempel dan penelitian ini dikatakan berhasil jika persentasi banyaknya anak yang memperoleh nilai minimal BSH adalah 80% untuk setiap aspeknya artinya minimal 8 anak telah masuk dalam kategori baik.

Teknik analisis data penelitian ini berjutuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan konsep bilangan anak. Penggunakan permainan kancing tempel sudah menunjukan peningkatan anak dalam mengenal konsep bilangan. Penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

**O₁ X O₂**

Keterangan:

* O₁ adalah *Pre-test* atau observasi awal kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
* O₂ adalah *Post-test* atau observasi akhir kemampuan mengenal konsep bilangan sesudah diberi perlakuan (*treatment*).
* X adalah Pemberian treatment dengan permainan kancing temple.
* O₂ - O₁ adalah Pengaruh permainan kancing tempel terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A.
* Menerapkan analisis statistik yang sesuai, dalam hal ini untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan mengenal bilangan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Uji tanda.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data melalui *pre-test*

*Pre-test* dilakukan 1 kali pertemuan dengan mengobservasi anak untuk melihat kemampuan motorik halus yang memiliki anak, *pre-test* dilakukan 1 hari dimana anak diajak untuk melakukan kegiatan mengurutkan lambang bilangan dengan benda.

1. Pemberian perlakuan / *treatment*

*Treatment* atau perlakuan adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada 10 anak yang menjadi *sample* dalam penelitian ini dengan dibagi menjadi 2 kelompok dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A dengan menggunakan permainan kancing tempel. Penelitian ini memberikan *treatment* sebanyak lima kali pertemuan, kegiatan *treatment* diberikan ketika proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengobservasi kemampuan mengenal konsep bilangan, adapun penjabaran pemberian treatment sebagai berikut:

1. Perlakuan / *treatment* I
* Pemberian perlakuan hari pertama kelompok 1 (5 anak) dan kelompok 2 (5 anak) terdapat 1 kegiatan yaitu membilang angka 1 - 10, *treatment* ini digunakan untuk memberikan stimulasi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan verbal dan jari tangan.
* Guru meminta anak secara bergantian untuk menyebutkan angka 1 – 10.
1. Perlakuan / *treatment* II
* Pemberian perlakuan hari kedua terdapat dua kegiatan yaitu untuk melakukan pengulangan kegiatan *treatment* I untuk menstimulasi anak dan dilanjutkan kegiatan *treatment* II yaitu membilang angka 1 - 10 dengan menunjuk benda berupa kartu angka.
* Guru meminta anak untuk mengulang kembali kegiatan pada *treatment* I dan menjelaskan kegiatan kedua yaitu memperkenalkan angka 1 - 10 melalui kartu angka, kemudian guru meminta anak secara bergantian untuk menyebutkan angka satu sampai dengan sepuluh dengan menunjuk kartu angka.
1. Perlakuan / *treatment* III
* Pemberian perlakuan hari ketiga dan keempat terdapat tiga kegiatan yaitu untuk melakukan pengulangan kegiatan *treatment* I dan II untuk menstimulasi anak dan dilanjutkan dengan kegiatan *treatment* III yaitu membilang dan mengurutkan angka 1 - 10 dengan menunjuk benda berupa kartu angka dan kancing angka.
* Guru meminta anak untuk mengulang kembali kegiatan pada *treatment* II dan menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu memperkenalkan angka 1 - 10 melalui kancing angka, kemudian guru meminta anak secara bergantian untuk mengurutkan angka 1 - 10 dengan menunjuk kancing angka.
1. Perlakuan / *treatment* IV
* Pemberian perlakuan hari kelima dan keenam terdapat empat kegiatan yaitu untuk melakukan pengulangan kegiatan *treatment* I, II dan III untuk menstimulasi anak dan dilanjutkan dengan kegiatan *treatment* IV yaitu membilang dan mengurutkan angka 10 - 1 dengan menunjuk benda berupa kartu angka dan kancing angka.
* Guru meminta anak secara bergantian untuk mengulang kembali kegiatan pada *treatment* III dan menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu mengurutkan angka 10 - 1 dengan menunjuk kancing angka kemudian menempelkannya pada papan gambar baju.
1. Perlakuan / *treatment* V
* Pemberian perlakuan hari ketujuh dan kedelapan terdapat lima kegiatan yaitu melakukan pengulangan kegiatan *treatment* I, II, III dan IV untuk menstimulasi anak dan dilanjutkan kegiatan *treatment* V yaitu mengurutkan dan melengkapi urutan angka 1 - 10 dengan menempelkan kancing angka pada papan baju.
* Guru meminta anak secara bergantian untuk mengulang kembali kegiatan pada *treatment* IV dan menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu melengkapi urutan angka 1 - 10 dengan menunjuk kancing angka kemudian menempelkannya pada papan baju.
1. Pengumpulkan data *post-test*

Pemberian *post-test* dilakukan sama dengan kegiatan *pre-test*, kegiatan *post-test* dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan antara sebelum dan setelah diberikan *treatment*.

1. Tahap pengumpulan data, analisis data, dan laporan hasil penelitian

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian data yang dikumpulkan dari hasil eksperimen dianalisis menggunakan uji tanda (*Sign Test*) dengan rekapitulasi data hasil observasi dari dua observasi sebagai peneliti.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah selesai dilakukan sesuai prosedur di TK Permata pada tanggal 12 Agustus – 22 Agustus 2019 yang yang dibagi menjadi 2 kelompok masing – masing 5 anak. Kegiatan sebelum permainan kancing tempel dilakukan 12 agustus 2019 kemudian kegiatan sesudah permainan dilakukan tanggal 13 agustus 2019.

Populasi dalam penelitian adalah semua anak kelompok A di TK Permata waru sidoarjo dengan kemampuan mengenal konsep bilangannya masih kurang dengan jumlah sampel sebanyak 10 anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan dalam hal mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda dan melengkapi urutan 1-10 dengan benda. Adapun pelaksaan selama penelitian berlangsung yaitu kegitan sebelum permainan kancing tempel dan kegitan pemainan kancing tempel sebagai berikut.

**Hasil Observasi Awal (*pre-test*)**

Observasi kemapuan permainan kancing tempel pada anak kelompok A di TK Permata waru sidoarjo dilaksanakan pada tanggal 12 agustus 2019, pada pengambilan skor sebelum perlakuan ini data yang diambil adalah seberapa jauh anak dapat membilangkan angka 1 - 10, dan anak membilangkan angka 1 - 10 dengan menunjuk benda, mengurutkan bilangan 1 - 10 dengan benda, mengurutkan bilangan 10 - 1 dengan benda, melengkapi urutan 1 - 10 dengan benda. Secara umum seluruh anak dapat membilang angka 1 – 10 dan ada sedikit anak yang masih sedikit kurang mampu untuk membilang angka 1 – 10.

Berdasarkan *pre-test* pada kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo dan didapatkan hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 8 . Hasil Sebelum Perlakuan (*Pre-test*)



Keterangan :

1. Membilang angka 1 - 10
2. Membilang angka 1 - 10 dengan benda
3. Mengurutkan bilangan 1 - 10 dengan benda
4. Mengurutkan bilangan 10 - 1 dengan benda
5. Melengkapi urutan bilangan 1 - 10 dengan benda

**Data Hasil Kegiatan Perlakuan (Treatment)**

Setelah diperoleh data hasil observasi pengukuran awal, selanjutnya dilakukan pemberian perlakukan (*treatment*) berupa kegiatan eksperimen menggunakan kegiatan kancing tempel anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo, *treatment* dilakukan dengan jumlah 10 anak dengan 5 kali pertemuan yang ditetapkan pada kisi - kisi instrumen.

Pemberian *treatment* diberikan sebanyak lima kali, pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2019, pertemuan kedua tanggal 14 Agustus 2019, pertemuan ketiga tanggal 15 dan 16 Agustus 2019, pertemuan keempat tanggal 19 dan 20 Agustus 2019, pertemuan kelima tanggal 21 dan 22 Agustus 2019. Berikut uraian hasil kegiatan selama pemberian perlakuan (*treatment*).

Tabel 9. Hasil Perlakuan I (*Treatment* I)



Tabel 10. Hasil Perlakuan II (*Treatment* II)



Tabel 11. Hasil Perlakuan III (*Treatment* III)



Tabel 12. Hasil Perlakuan IV (*Treatment* IV)



Tabel 13. Hasil Perlakuan V (*Treatment* V)



**Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan (*post-test*)**

Data hasil penelitian setelah perlakuan (*post-test*) dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan mengenal kancing angka anak setelah diberi pelakuan berupa kegiatan kancing tempel.

Hasil kemampuan mengenal konsep bilangan sesudah permainan kancing tempel (observasi akhir/ *post-test*) diperoleh dari hasil pengamatan mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo dengan sejumlah 10 anak, dengan satu observasi mencakup 2 aspek yang ditetapkan pada kisi - kisi instrument yaitu kemampuan dalam hal mengurutkan bilangan 1 - 10 dengan benda dan mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda. Observasi akhir (*post-test*) berlangsung pada hari Jumat 23 Agustus 2019 pada pukul 07.30 – 09.00. Berikut adalah hasil kegiatan sudah permainan kancing tempel pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

Tabel 14. Data Observasi Kemapuan Mengenal konsep bilangan sesudah permainan kancing tempel pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo (*post-test*)



**Pembahasan Analisis Data**

Setelah diperoleh hasil pre-test dan post-test, maka peneliti membandingkan hasil pre-test dan post-test kemudian mengadakan analisis data agar diketahui hasil penelitian dengan cermat dan teliti serta untuk mengetahui benar atau tidaknya hipotesis yang digunakan. Analisis data yang digunakan adalah Uji Tanda.

Sesuai dengan judul penelitian dan teori yang ada, maka hipotesis statistik yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

Ho= Permainan kancing tempel tidak dapat diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

Ha = Permainan kancing tempel dapat diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

Untuk menganalisis data peneliti menyiapkan tabel hasil analisis statistik sebagai berikut:

Tabel 16. Tabel Analisis *Pre-test* dan *Post-test*



Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 10 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binominal dengan ketentuan N = 10 dan x = 0 (z), maka diperoleh p (kemungkinan harga di bawah Ho) = 0,001. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga 0,001 < 0,05, dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan kancing tempel dapat diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data dengan menggunakan uji tanda (*sign test*) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada skor kemampuan permainan kancing tempel terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Hal ini berarti hipotesis yang berbunyi pengaruh permainan kancing tempel terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A di TK Permata Waru Sidoarjo diterima dan dinyatakan berhasil karena pencapaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) mencapai lebih dari 80%

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan guru TK dapat mempergunakan permainan ini sebagai salah satu jenis permainan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal konsep bilangan untuk mengatasi masalah siswa yang mengalami kesulitan dalam membilang dan mengurutkan bilangan maupun masalah lainnya yang serupa.

Selain itu hendaknya peneliti selanjutnya lebih memperhatikan lama waktu pelaksanaan *treatment* dalam penelitian ini, semakin banyak *treatment* yang dilakukan maka hasilnya akan semakin baik karena semua tergantung dari kempuan masing – masing anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, Siti, dkk. 2007*. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Andriyani, dkk. 2013. Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Di TK Widya Suta Kerti Sulanyah*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 (1): hal 1-12.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010*. Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Armayanti, Yesy. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul*. Yogyakarta: Skripsi FIP UNY.

Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik Jilid 1*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Hapsari, Yustiana Arum*.* 2015*. Pengaruh permainan bola warna modifikasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Pertiwi Srono Banyuwangi.* Skiripsi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Surabaya: pps Universitas Negeri Surabaya.

Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak Psikologi perkembangan.* Bandung: Mandar Maju

Khoiroh, Tuchfatin. 2016*. Pengaruh permainan komedi putar terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sidomukti Bungah Gresik*. pps Universitas Negeri Surabaya.

Montalalu, dkk. 2014*. Bermain dan Permainan Anak.* Banten: Universitas Terbuka*.*

Novianti, Ria. 2015*. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun.* EDUCHILD. Vol. 4 (1): hal. 56-63.

Permendikbud. 2014*. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Permendikbud.

Rusmayanti, Indah. 2016*. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenalkan Konsep Bilangan 1-20 Melalui Penggunaan Media Kancing Baju pada Anak Kelompok B PAUD Azzahro Jongbiru Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.* Kediri: Skripsi FKIP PG-PAUD.

Sudono, Anggani. 2006*. Sumber Belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Jakarta : Grasindo.

Sugiyono. 2010*. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta*.*

Sugiyono. 2013*. . Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta*.*

Sugono, Dendy. 2008 *Kamus Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa.

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009*. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode pengembangan Kognitif .* Banten:Universitas Terbuka . Jakarta : Grasindo.

Susanto, Ahmad.*2011 Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta :Prenada Media Group.

Tedjasaputra, Mayke. 2007*. Bermain, mainan , dan permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Jakarta : Grasindo.