

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA OM ULAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TK PEJAJARAN SURABAYA

Tinik Rahayu

(Princess_au@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Soeprajitno

(Ayik_52@yahoo.com)

Program Studi Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A di TK Pejajaran Surabaya dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak, yaitu kurangnya inovasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada usia ini seharusnya anak sudah dapat menyebut urutan bilangan 1-10, anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, serta anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10. Observasi awal menunjukkan bahwa (setelah dilakukan) pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 yang diberikan pada anak, ada anak yang belum bisa menyebut urutan bilangan 1-10 dengan benar, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, serta anak belum bisa menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan benar. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media *om ular* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-eksperimental Design* menggunakan *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pejajaran Surabaya. Sampel yang digunakan adalah jumlah keseluruhan anak kelompok A yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari jumlah laki-laki 12 anak dan jumlah perempuan 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, data yang terkumpul dianalisis melalui tabel uji *wilcoxon*.

Berdasarkan hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) adalah 147 dengan jumlah rata-rata 6,68 dan sesudah diberikan perlakuan (*pos test*) adalah 191 dengan jumlah rata-rata yaitu 8,68. Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 66$ pada taraf signifikan 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *om ular* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya.

Kata kunci: media *om ular*, lambang bilangan 1-10

Abstract

A group of research on children in kindergarten Pejajaran Surabaya motivated by low cognitive ability in children 1-10 numbers emblem, the cause is lack of learning innovation given by the teacher. The child should have been able to call the correct sequence of numbers 1-10, kids 1-10 can create a sequence of numbers with objects, and the child may appoint a symbol of numbers 1-10 correctly. The objectives of this study is to determine whether or not the influence of media use *om snake emblem* on the ability to know the numbers 1-10 in early childhood group A in kindergarten Pejajaran Surabaya.

This study used quantitative research methods to the type of pre-experimental design using the *One-Group Pretest-Posttest*. Subjects in this study were a group of kindergarten children Pejajaran Surabaya. The sample used was a saturated sampling, the total number of children in group A, amounting to 22 children consisting of a number of men and number of women 12 children 10 children. Data collection techniques using observation and documentation, the data were analyzed by *Wilcoxon test table*.

Based on data collection showed that the ability to recognize numbers 1-10 emblem in early childhood before being given treatment (*pre-test*) was 147 with an average number of 6.68 and after the treatment (*post test*) was 191 with an average number namely 8.68. Based on the analysis of these data shows that the value of $t = 0 < t_{table} = 66$ at significance level of 5%, so H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the results of these studies concluded that there is influence of media use *om snake emblem* on the ability to know the numbers 1-10 in early childhood group A in kindergarten Pejajaran Surabaya.

Keywords : media "snake om", symbol of numbers 1-10

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. (Sujiono, 2009: 6).

Pada usia pra sekolah ini anak mengalami masa peka, artinya masa yang paling berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga sangat menentukan kepribadian, watak, serta keadaan jasmaniahnya kelak dikemudian hari. Sesuai pendapat Berk (dalam Sujiono, 2009: 6) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Jadi pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan potensi dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pondasi bagi anak agar memiliki kesiapan untuk menuju ke jenjang selanjutnya. Dalam upaya memberikan kesiapan anak untuk menuju jenjang selanjutnya, dapat diawali melalui kegiatan di Taman Kanak-kanak. Kegiatan di Taman Kanak-kanak dimulai sejak usia 4-6 tahun. Dimana pada usia tersebut merupakan pengalaman pertama anak memasuki jenjang pendidikan.

Secara spesifik pada Kurikulum 2004 untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, meliputi : berbahasa, kognitif, fisik / motorik dan seni. Di dalam kurikulum 2004, lingkup perkembangan kognitif terbagi menjadi tiga yaitu (1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk,

warna, ukuran dan pola serta (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Lambang bilangan adalah lambang yang digunakan untuk menyatakan bilangan, lambang yang dimaksud adalah 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Mengenal lambang bilangan merupakan konsep berhitung matematika permulaan yang diajarkan untuk anak usia dini. Pengetahuan tentang lambang bilangan perlu dikenalkan kepada anak sedini mungkin agar memahami lambang bilangan, akan tetapi dengan cara dan kaedah yang benar. Pengenalan mengenai lambang bilangan pada anak berkembang seiring waktu dan kesempatan yang diperoleh anak. Menurut kurikulum 2004, lambang bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, yaitu kemampuan dalam membilang angka 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda dan menunjuk lambang bilangan 1-10.

Sudono (2000: 44) menyatakan bahwa agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Digunakannya media dalam pembelajaran yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga anak dapat memahami apa yang disajikan guru. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, karena menurut pendapat dari Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan anak akan berlangsung secara efektif dan efisien. media pembelajaran yang digunakan dapat berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar. Begitu besar peran media dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Berlo (dalam Badru, 2007: 4.9) yang mengemukakan bahwa: "Kurangnya penggunaan media, alat maupun bahan pembelajaran dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga dengan kurangnya minat belajar siswa, maka anak mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep/ materi pembelajaran".

Terbukti bahwa terdapat beberapa anak di TK Pejajaran Surabaya yang sudah lancar dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, tetapi anak tersebut masih mengalami kebingungan, ketika diminta untuk menunjukkan bilangan tersebut dan diperoleh data bahwa lebih banyak anak yang meminta bantuan guru dalam mengerjakan LKA, yaitu dari 22 anak didik yang hadir, terdapat 15 anak yang meminta bantuan guru

dalam mengerjakan LKA tersebut. Selain itu, pada waktu kegiatan hafalan bilangan 1-10 hanya beberapa anak saja yang bisa hafalan dengan urut dan benar.

Rendahnya tingkat keberhasilan anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Pejajaran Surabaya, dikarenakan kurangnya media yang dapat merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari hasil diskusi dengan guru, guru juga mengakui kurangnya media pembelajaran di TK Pejajaran Surabaya. Keadaan yang demikian akan membuat perkembangan anak terhambat, sehingga proses belajar mengajar berjalan tidak optimal. Jika hal ini terus berlanjut, maka kemampuan yang dimiliki anak tidak akan berkembang.

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru di TK Pejajaran Surabaya dalam mengajarkan lambang bilangan kurang variatif karena cenderung menekankan pada metode pemberian tugas dalam mengenalkan lambang bilangan, seperti mengerjakan LKA. Hampir setiap hari ketika pembelajaran kognitif tentang lambang bilangan kegiatan yang dilakukan anak hanya diberikan lembar kerja yang berisi angka-angka, seperti menebali garis titik-titik, menjumlah gambar, menulis angka dibuku kotak kecil. Hal ini sesuai dengan penelitiannya Sriningsih (2008: 1), yang mengungkapkan bahwa beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang menekankan pada penguasaan angka melalui latihan dan praktek-praktek/*paper-pencil test*. Kegiatan seperti itu sangatlah membosankan bagi anak sehingga tidak jarang anak yang mengantuk dan merasa capek pada saat belajar. Dengan demikian, pembelajaran matematika yang terjadi tidak bermakna bagi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba menggunakan media *om ular* dalam upaya mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Adapun alasan menggunakan media *om ular* yaitu media *om ular* merupakan media yang mendorong anak untuk menghitung dan mengenali lambang bilangan. Dimana *om ular* yang digunakan memiliki bentuk seperti ular dan terdapat lambang bilangan 1-10 dibagian tubuhnya untuk dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak saat pembelajaran berlangsung. (Lwin, 2008: 59). Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah Adakah pengaruh Penggunaan Media *Om Ular* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Usia Dini Kelompok A di TK Pejajaran Surabaya".

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah: Untuk membuktikan adakah pengaruh media *om ular* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pejajaran. Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi teoritik tentang pengaruh media *om ular* terhadap kemampuan kognitif anak yang dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan teori di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan ilmu dan pengetahuan secara praktis mengenai pengaruh media *om ular* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pejajaran..

b. Bagi Orang tua

Diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengatasi kejenuhan atau kebosanan belajar anak mereka.

c. Bagi guru

Diharapkan guru dapat menyediakan dan memberikan materi sesuai dengan taraf perkembangan anak, agar lebih berhasil membantu anak berpikir dan membentuk pengetahuan dengan menggunakan berbagai media belajar yang bervariasi, sehingga memungkinkan anak dapat aktif mengkonstruksi pengetahuan.

METODE

Desain penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Dimana dalam penelitian ini diperlukan observasi sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test* (Arikunto, 2010:124). Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah TK Pejajaran Surabaya dengan melakukan 4 kali pertemuan, dimana *pre-test* sebanyak 1 kali, *treatment* sebanyak 2 kali dan *post-test* sebanyak 1 kali. Subjek penelitian ditetapkan penelitian adalah anak kelas A yang berjumlah 22 anak.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebasnya adalah media *om ular*. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:61). Penelitian ini variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Penilaian pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan alat penilaiannya berupa lembar observasi. Instrumen untuk metode observasi adalah *check-list* (Arikunto, 2010:193). *Check-list* adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya jadi peneliti tinggal memberikan tanda (Arikunto, 2010:202).

Proses pengembangan instrumen dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun (Arikunto, 2010:205). Hasil observasi bisa didapat dari pengamatan yang dilakukan oleh guru secara langsung. Guru dapat melakukan penilaian sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat dan berdasarkan kriteria yang sudah dibuat. Kriteria yang telah dibuat menggunakan *rating scale*.

Rating scale yang digunakan dengan memberikan simbol berupa bintang. Misalnya bintang 1 cukup, bintang 2 cukup baik, bintang 3 baik, bintang 4 sangat baik. Pada penelitian ini kriteria penilaian

terlampir pada lembar kriteria yang telah dibuat. *Rating scale* digunakan guru sebagai acuan dalam memberikan penilaian pada anak. Jadi guru bisa memberikan penilaian pada anak melalui observasi secara langsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk menilai.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

variabel	Aspek	Rangkaian perkembangan	Indikator	Butir Instrumen	Bintang			
					1	2	3	4
Kemampuan kognitif	Kemampuan mengenal lambang bilangan	Mengenal lambang bilangan	Membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10	Membilang urutan bilangan 1-10 pada media om ular				
			Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan menempel angka pada media om ular				
			Menunjuk lambang bilangan 1-10	Menunjuk lambang bilangan 1-10 pada media om ular				

(sumber: kurikulum 2004)

Pada pelaksanaannya digunakan sebuah instrumen sebagai alat pengumpul data, dimana instrumen tersebut akan melewati beberapa tahapan. Instrumen yang sudah divalidasi selanjutnya akan diuji reabilitasnya, karena instrumen yang baik dan dapat dipercaya adalah instrumen yang sudah teruji validitasnya dan reabilitasnya. Hasil pengamatan digunakan teknik pengesanan H.J.X. Fernandes (Arikunto, 2010:244):

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

(Sumber: Arikunto, 2010: 24)

Tabel 2
Kontingensi Kesepakatan

Pengamat I		1	2	3	4	Jumlah amatan
Pengamat II	1					
	2		3			1
	3		(1)			
	4				1,3	2
					(2)	
	Jumlah		1		2	3

(sumber: Arikunto, 2010: 24)

Berdasarkan data sesuai tabel di atas kemudian dimasukkan kedalam rumus H.J.X Fernandes dengan perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{6}{3 + 3} = 1$$

(Sumber: Arikunto, 2010: 244)

Melalui uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, artinya instrumen lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur karena dapat mengamati kegiatan anak secara langsung dan telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan statistika non-parametrik, dimana data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal (*distribution free*). Menurut Sugiyono (2011:211) statistik *non-parametris* digunakan untuk menganalisis data domain dan ordinal.

Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal. Hipotesis komparatif merupakan dugaan ada tidaknya perbedaan secara signifikan nilai-nilai dua kelompok atau lebih (Sugiyono 2011:150). Dalam hal ini adalah perbedaan pengenalan konsep ukuran sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media realia.

Tabel 3

Tabel Penolong Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Nama	X	Y	Beda	Tanda Jenjang		
			X-Y	Jenjang	+	-
Jumlah						

(Sumber: Sugiyono, 2011: 150)

Keterangan:

X = nilai sebelum diberi perlakuan

Y = nilai sesudah diberi perlakuan

Langkah-langkah menganalisis tabel adalah sebagai berikut Sudjana (2005:450).

a. Memberi nomor urut untuk setiap harga mutlak selisih (Y-X). Harga mutlak yang paling kecil diberi nomor urut atau peringkat 1, harga mutlak selisih berikutnya diberi nomor urut 2, dan harga mutlak terbesar diberi nomor urut n. Jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama besar, untuk nomor urut diambil rata-ratanya.

b. Pada setiap nomor urut diberikan tanda yang didapat dari selisih (Y-X)

c. Menghitung jumlah nomor urut yang bertanda positif dan jumlah nomor urut yang bertanda negatif.

d. Untuk jumlah nomor yang didapat dari yang bertanda positif maupun negatif. Mengambil jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. Menyebutnya jumlah ini dengan T. Jumlah T ini dipakai untuk menguji hipotesis, pengambilan keputusannya adalah: Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dari penelitian ini adalah peneliti melakukan pengukuran awal (*pre-test*) pemahaman konsep ukuran anak. Setelah mendapat data *pre-test*, peneliti memberikan *treatment* sebanyak 4 kali dan kembali melakukan observasi setelah perlakuan (*post-test*) dengan instrumen yang sama seperti *pre-test*.

Analisis Data Hasil Observasi Awal dan Hasil Observasi Setelah Perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data hasil observasi awal dan observasi setelah perlakuan tentang pengaruh penggunaan media om ular terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya, kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*wilcoxon matchpairs test*). Berikut perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon*.

Tabel 4

Rekapitulasi hasil *Pre Test* dan *Post Test* kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	MHPW	9	10
2.	MA	10	11
3.	YHS	8	9
4.	ACD	4	6
5.	BAF	5	7
6.	FFN	6	10
7.	AS	9	11
8.	IA	8	9
9.	RSA	6	9
10.	TSR	6	8
11.	SRF	9	11
12.	MPN	8	9
13.	RKAP	7	8
14.	FMPS	5	7
15.	MAB	6	9
16.	MBAPS	8	9
17.	ATBPP	6	8
18.	BDK	8	10
19.	AT	3	6
20.	RDNS	7	9
21.	FAR	3	6
22.	AIS	6	9

(Sumber: Sudjana: 2005: 450)

Tabel 5

perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon*

	Nilai Pre-Test (X)	Nilai Post-Test (Y)	Beda		Tanda Jenjang	
			(Y-X)	Jenjang	(+)	(-)
1.	9	10	1	4,0	+4,0	-
2.	10	11	1	4,0	+4,0	-
3.	8	9	1	4,0	+4,0	-
4.	4	6	2	12,0	+12,0	-
5.	5	7	2	12,0	+12,0	-
6.	6	10	4	22,0	+22,0	-
7.	9	11	2	12,0	+12,0	-
8.	8	9	1	4,0	+4,0	-
9.	6	9	3	4,0	+4,0	-
10.	6	8	2	12,0	+12,0	-
11.	9	11	2	12,0	+12,0	-
12.	8	9	1	4,0	+4,0	-
13.	7	8	1	4,0	+4,0	-
14.	5	7	2	12,0	+12,0	-
15.	6	9	3	19,0	+19,0	-
16.	8	9	1	4,0	+4,0	-
17.	6	8	2	12,0	+12,0	-
18.	8	10	2	12,0	+12,0	-
19.	3	6	3	19,0	+19,0	-
20.	7	9	2	12,0	+12,0	-
21.	3	6	3	19,0	+19,0	-
22.	6	9	3	19,0	+19,0	-
Jumlah					T+=238	T0= 0

(Sumber: Sudjana: 2005: 450)

Hasil Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010:264) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel. Cara mengetahui t tabel yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 66. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 66 berarti t hitung < t tabel ($0 < 66$).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi awal dan setelah perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media om ular terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya, dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* 6,68 dan rata-rata hasil *post-test* 8,68. Teknik analisis

data yang diperoleh yaitu $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 66$.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang *Wilcoxon* sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 66$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_0 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 66$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 66$). Berdasarkan hasil perhitungan diatas, menjawab hipotesis bahwa pembelajaran menggunakan media om ular ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK Pejajaran Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 guru sebaiknya memperhatikan dan melaksanakannya sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengenalan lambang, yaitu mulai dari pengenalan konsep, tahap transisi dan tahap lambang agar kegiatan dengan menggunakan media yang dapat digunakan secara optimal dan anak juga dapat menerima materi yang diberikan dengan mudah.
2. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus aman untuk digunakan dan tidak melukai anak, nyaman untuk digunakan, serta menarik bagi anak seperti bentuk maupun warna yang merupakan media untuk membantu anak dalam mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badru, Zaman dkk 2007. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Dinas Pendidikan. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009*. Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan Pendidikan Khusus
- Dinas Pendidikan. 2010. *Pedoman Pembinaan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan Pendidikan Khusus
- Harjono, Hary Soedarto dan Sutrisno. 2005. *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Lwin, May, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Mas'udah. 2013. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa
- Monks dan Knoers. 1982. Terjemahan oleh Harditono, Siti Rahayu. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Nurlaela. 2007. *Kegiatan Belajar Mengenal Bilangan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta: PT Grasindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengatur dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogi
- Syamsiatin. 2004. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- TIM. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa Press
- Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press