

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka

MUTMAINNAH

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: mutmainnahadnanmks@gmail.com

WAHYUNI ISMAIL

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: wismail.shivdashany@gmail.com

M. RUSDI T

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: rusdi.tahir@uin-alauddin.ac.id

THAMRIN TAYEB

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: thamrin.tayeb@gmail.com

MUHAMMAD IKBAL

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: muh.ikbalmuhammad@gmail.com

*Article received: 25 Maret 2022, Review process: 25 Mei 2022,
Article Accepted: 28 Agustus 2022, Article published: 30 September 2022*

ABSTRACT

This study aims: 1) to describe the ability to recognize the concept of numbers before the number hunting game is applied to early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan; 2) to describe the ability to recognize the concept of numbers after a number hunting game was applied to early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan; and 3) to find out whether there is a difference in the average ability to recognize number concepts before and after the number hunting game is applied to early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan. This type of research uses quantitative research with experimental type using a census, namely the entire population is subject to research. The population in this study was group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan, totaling 6 people. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. The data analysis technique used descriptive data analysis with descriptive average (mean). The results of the descriptive test showed: 1) the ability to recognize the concept of numbers before the number hunting game was applied to early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan obtained an average score of 6.67. 2) the ability to recognize the concept of numbers after the number hunting game was applied to early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan obtained an average score of 13.83. 3) there is a difference in the

average ability to recognize number concepts in early childhood group A at Kindergarten Nurul Hidayah Lempangan after the number hunting game is applied. The implication of this research is that this research can add insight to children in recognizing the concept of numbers, educators can apply number hunting games in learning activities and can be used as an initial reference source by researchers who are researching the same.

Keywords: ability to recognize the concept of numbers; number hunting games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan; 2) untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan; dan 3) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan menggunakan sensus yakni seluruh populasi dijadikan subjek dalam penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan yang berjumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan analisis data deskriptif dengan deskriptif rata-rata (*mean*). Hasil uji deskriptif menunjukkan: 1) kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan memperoleh nilai rata-rata sebesar 6,67. 2) kemampuan mengenal konsep bilangan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan memperoleh nilai rata-rata sebesar 13,83. 3) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan setelah diterapkan permainan berburu angka. Implikasi penelitian ini bahwa penelitian ini dapat menambah wawasan anak dalam mengenal konsep bilangan, pendidik dapat menerapkan permainan berburu angka dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi awal oleh peneliti yang meneliti hal yang sama.

Kata Kunci: kemampuan mengenal konsep bilangan; permainan berburu angka

PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa keemasan (*golden age*). Pada masa tersebut anak mengalami perkembangan pesat yang berlangsung dari usia 0 sampai 6 tahun. Oleh karena itu, memberikan perhatian kepada anak merupakan sebuah keharusan bagi setiap orangtua. Salah satu bentuk perhatian yang di berikan kepada anak berupa pendidikan baik langsung dari orangtua sendiri atau melalui lembaga pendidikan. (Nurfitriana, 2018)

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Pendidikan Anak Usia dini menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu pendidikan yang ditujukan kepada anak untuk merangsang dan memaksimalkan berbagai aspek perkembangannya yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni (Patiung, 2019). Salah satu aspek yang perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu aspek kognitif yang terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan adalah sebuah persepsi tepat tentang lambang bilangan atas konsep konkrit (Rohaeni & Andi, 2018). Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari pengembangan aspek kognitif. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kemampuan yang dimiliki anak terkait ide tentang angka yang bersifat abstrak yang menjadi bagian dasar dari matematika yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, melalui kemampuan mengenal konsep bilangan dapat membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan diri anak dalam bergaul di lingkungan sekitarnya dan dengan pemberian stimulasi berupa kegiatan bermain seperti permainan. Terdapat berbagai ragam permainan yang dapat menambah wawasan anak yaitu permainan dengan gerak, lagu, angka dan permainan kreatif (Fauziddin, 2018). Salah satu permainan dengan angka yang dapat membantu anak dalam aspek perkembangan kognitifnya adalah permainan berburu angka (Dewi, 2017).

Permainan berburu angka adalah permainan yang dilakukan oleh anak dimana terdapat beberapa kartu angka yang disembunyikan pada tempat tertentu yang kemudian anak mencari dan mencocokkan jumlah bilangan yang terdapat pada gambar. Hal ini merupakan bagian dari model pembelajaran pada anak usia dini, dimana model pembelajaran ini merupakan komponen penting dari kegiatan pembelajaran (Saripudin & Faujiah, 2020). Permainan berburu angka dapat mengembangkan aspek kognitif anak dalam hal pengenalan konsep bilangan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di TK Nurul Hidayah Lempangan, selama pandemi kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem *rolling* sehingga pembelajaran anak disekolah kurang efektif. Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak masih kurang terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan. Hal tersebut membutuhkan perhatian lebih dari orangtua dan pendidik. Berdasarkan hal tersebut, salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu dengan permainan berburu angka.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan mengkaji tentang "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka pada Anak Usia Dini di TK Nurul Hidayah Lempangan".

METODOLOGI

Jenis Penelitian yang diterapkan berupa penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian yang diterapkan yakni pra eksperimental design

dengan *one group pretest and posttest*. Populasi pada penelitian ini 6 orang peserta didik TK Nurul Hidayah Lempangan. Teknik penentuan subjek dalam penelitian adalah sensus. Sensus yaitu menjadikan seluruh populasi sebagai subjek penelitian (Nursalam, 2011). Instrumen yang diterapkan yakni penelitian lembar pedoman observasi, lembar tes dan ceklis. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data yang berbentuk kuantitatif tanpa menyertakan pengambilan keputusan dengan hipotesis (Nursalam, 2011). Analisis deskriptif yang digunakan yaitu analisis deskriptif rata-rata (*mean*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

1. Gambaran Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Melakukan Permainan Berburu Angka

Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan sebelum melakukan permainan berburu angka belum maksimal. Berdasarkan grafik dibawah dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada setiap indikator belum maksimal dengan perolehan rata-rata sebesar 6,67. Pada indikator pertama yaitu kemampuan membilang angka 1-10, terdapat 3 orang anak dengan kriteria BB memperoleh skor 1 dan terdapat 3 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2. Indikator kedua menunjuk angka 1-10, terdapat 3 orang anak dengan kriteria BB memperoleh skor 1 dan terdapat 3 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2. Indikator ketiga menyebutkan jumlah buah-buahan yang terdapat pada gambar, terdapat 4 orang anak dengan kriteria BB memperoleh skor 1 dan terdapat 2 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2. Indikator keempat menuliskan jumlah buah-buahan yang terdapat pada gambar, terdapat 4 orang dengan kategori BB memperoleh skor 1 dan terdapat 2 orang anak dengan kategori MB memperoleh skor 2. Indikator kelima menghubungkan gambar dengan lambang bilangan 1-10, ke enam peserta didik masih dalam kriteria BB memperoleh skor 1.

2. Gambaran Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Setelah Melakukan Permainan Berburu Angka

Dari hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini di TK Nurul Hidayah Lempangan setelah melakukan permainan berburu angka mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata sebesar 13,83. Berdasarkan perolehan nilai *posttest* kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan setelah diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka pada setiap indikator mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *posttest* pada indikator pertama membilang angka 1-10, terdapat 4 orang anak dengan kriteria BSB memperoleh skor 3 dan terdapat 2 orang anak dengan kriteria memperoleh skor 4. Indikator kedua menunjuk angka 1-10, terdapat 1 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2, terdapat 3 orang anak dengan kriteria BSB memperoleh skor 3, dan terdapat 2 orang anak dengan kriteria BSH memperoleh skor 4. Indikator ketiga menyebutkan jumlah buah-buahan pada gambar, terdapat 2 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2, terdapat 3 orang anak dengan kriteria BSB memperoleh skor 3, dan terdapat 1 orang anak dengan kriteria BSH memperoleh skor 4. Indikator keempat menuliskan jumlah buah-

buah pada gambar, terdapat 4 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2, dan terdapat 2 orang anak dengan kriteria BSB memperoleh skor 2. Dan indikator yang kelima menghubungkan gambar dengan lambang bilangan 1-10, terdapat 1 orang anak dengan kriteria BB memperoleh skor 1, terdapat 3 orang anak dengan kriteria MB memperoleh skor 2, dan terdapat 2 orang anak dengan kriteria BSB memperoleh skor 3.

3. Perbedaan Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenali konsep bilangan melalui permainan berburu angka pada anak usia dini di TK Nurul Hidayah Lempangan. Sebelum melakukan permainan berburu angka diperoleh nilai rata-rata sebesar 6,67 dan setelah melakukan permainan berburu angka diperoleh nilai rata-rata sebesar 13,83. Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest pada setiap indikator. Pada nilai posttest mengalami peningkatan terhadap kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan setelah diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka.

b. Pembahasan

1. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Melakukan Permainan Berburu Angka

Kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak usia dini sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata yaitu 6,67, dengan nilai *pretest* yaitu skor terendah 5 dan skor tertinggi 9. Kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan masih kurang, karena masih terdapat beberapa anak yang belum mampu membilang dan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10 dengan benar, belum mampu menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan sesuai dengan jumlah yang terdapat pada gambar dengan benar dan belum mampu menghubungkan gambar dengan konsep bilangan dengan tepat. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya perhatian orang tua dalam hal menstimulus anak dalam mengenali konsep bilangan sehingga terkait dengan hal tersebut disimpulkan bahwa kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak masih kurang atau belum maksimal.

Kemampuan mengenali konsep bilangan setiap anak di TK Nurul Hidayah Lempangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada masing-masing indikator masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* kemampuan mengenali konsep bilangan pada indikator pertama yaitu membilang angka 1-10. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Mekar memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Faiqah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Farhan memperoleh skor 2 dengan skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), dan Zahra memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang). Perolehan nilai *pretest* pada indikator kedua yaitu menunjuk angka 1-10. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Mekar memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Faiqah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Farhan memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai Berkembang), dan Zahra memperoleh skor 2

dengan kriteria MB (Mulai berkembang). Perolehan nilai *pretest* pada indikator ketiga yaitu menyebutkan jumlah buah-buahan pada gambar. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Mekar memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Faiqah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Farhan memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), dan Zahra memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang). Perolehan nilai *pretest* pada indikator keempat yaitu menuliskan jumlah buah-buahan pada gambar. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Mekar memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Faiqah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Farhan memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), dan Zahra memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang). Dan perolehan nilai *pretest* pada indikator kelima yaitu menghubungkan gambar dengan lambang bilangan 1-10. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Mekar memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Faiqah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Farhan memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), dan Zahra memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang).

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sebelum diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka masih kurang atau belum maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasiana, 2021) bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini belum tepat dan sesuai dengan yang diharapkan sebelum diberikan perlakuan.

2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Setelah Melakukan Permainan Berburu Angka

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok A di TK Nurul Hidayah Lempangan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil *posttest* yang dihasilkan dengan nilai terendah yaitu 10, dan nilai tertinggi yaitu 18, dengan nilai rata-rata yaitu 13,83.

Kemampuan mengenal konsep bilangan setiap anak di TK Nurul Hidayah Lempangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada masing-masing indikator masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *posttest* kemampuan mengenal konsep bilangan pada indikator pertama yaitu membilang angka 1-10. Afifah memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Ahdira memperoleh skor 4 dengan kriteria BSB (Berkembang sangat baik), Mekar memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Faiqah memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Farhan memperoleh skor 4 dengan kriteria BSB (Berkembang sangat baik), dan Zahra memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan). Perolehan nilai *posttest* pada indikator kedua yaitu menunjuk angka 1-10. Afifah memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Ahdira memperoleh skor 4 dengan kriteria BSB (Berkembang sangat baik), Mekar memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Faiqah memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Farhan memperoleh skor 4 dengan kriteria BSB (Berkembang sangat baik), dan Zahra memperoleh skor 3

dengan kriteria BSB (Berkembang sesuai harapan). Perolehan nilai *posttest* pada indikator ketiga yaitu menyebutkan jumlah buah-buahan pada gambar. Afifah memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Ahdira memperoleh skor 4 dengan kriteria BSB (Berkembang sangat baik), Mekar memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Faiqah memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Farhan memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), dan Zahra memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang). Perolehan nilai *posttest* pada indikator keempat yaitu menuliskan jumlah buah-buahan pada gambar. Afifah memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Ahdira memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Mekar memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Faiqah memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Farhan memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), dan Zahra memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang). Dan perolehan nilai *posttest* pada indikator kelima yaitu menghubungkan gambar dengan lambang bilangan 1-10. Afifah memperoleh skor 1 dengan kriteria BB (Belum berkembang), Ahdira memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), Mekar memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Faiqah memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang), Farhan memperoleh skor 3 dengan kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan), dan Zahra memperoleh skor 2 dengan kriteria MB (Mulai berkembang).

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dapat meningkat dengan pemberian stimulus berupa kegiatan yang membuat anak aktif seperti kegiatan permainan berburu angka. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak mengalami peningkatan yang sangat pesat setelah diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Simanjuntak & Tialin, 2015) bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Negeri pembina Lubuk Basung masih sangat rendah, sehingga untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dilakukan melalui pemberian perlakuan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rianti, 2016) bahwa dengan permainan yang dirancang agar dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif yakni dalam mengenal konsep lambang bilangan.

3. Perbedaan Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum dan Setelah Melakukan Permainan Berburu Angka

Perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini di TK Nurul Hidayah Lempangan sebelum dan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang sangat jelas dan begitu cepat setelah diterapkan sebuah perlakuan yaitu permainan berburu angka. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, permainan berburu angka ini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan, yang dimana terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan setelah anak melakukan permainan berburu angka dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 6.666 dan nilai *posttest* sebesar 13,83. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak setelah melakukan permainan berburu angka.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini pada masing-masing anak disetiap indikator sangat jelas perbedaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan berburu angka. Dapat dilihat perbedaan perolehan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu permainan berburu angka pada masing-masing anak. Peserta didik atas nama Afifah memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 5 dengan perolehan skor untuk masing-masing indikator yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 10 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 3, indikator kedua yaitu 2, indikator ketiga yaitu 2, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 1. Ahdira memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 9 dengan perolehan skor untuk indikator pertama yaitu 2, indikator kedua yaitu 2, indikator ketiga yaitu 2, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 18 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 4, indikator kedua yaitu 4, indikator ketiga yaitu 4, indikator keempat yaitu 3, dan indikator kelima yaitu 3. Mekar memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 5 dengan perolehan skor untuk masing-masing indikator yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 13 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 3, indikator kedua yaitu 3, indikator ketiga yaitu 3, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 2. Faiqah memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 5 dengan perolehan skor untuk masing-masing indikator yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 13 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 3, indikator kedua yaitu 3, indikator ketiga yaitu 3, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 2. Farhan memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 9 dengan perolehan skor untuk indikator pertama yaitu 2, indikator kedua yaitu 2, indikator ketiga yaitu 2, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 17 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 4, indikator kedua yaitu 4, indikator ketiga yaitu 3, indikator keempat yaitu 3, dan indikator kelima yaitu 3. Dan Zahra Farhan memperoleh nilai *pretest* untuk semua indikator sebesar 7 dengan perolehan skor untuk indikator pertama yaitu 2, indikator kedua yaitu 2, indikator ketiga yaitu 1, indikator keempat yaitu 1, dan indikator kelima yaitu 1, sedangkan perolehan nilai *posttest* untuk semua indikator sebesar 12 dengan perolehan skor pada indikator pertama yaitu 3, indikator kedua yaitu 3, indikator ketiga yaitu 2, indikator keempat yaitu 2, dan indikator kelima yaitu 2.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan anak pada masing-masing indikator mengalami peningkatan yang sangat pesat, karena melalui permainan berburu angka dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ariani et al., 2020) bahwa setelah diberikan perlakuan berupa permainan sebagian besar kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan.

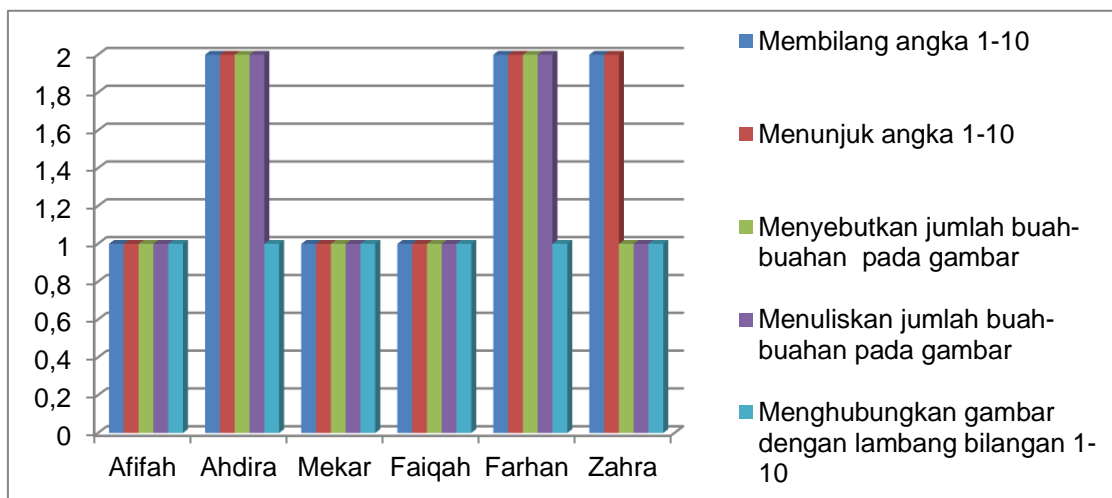
Perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilihat pada hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* datapenelitian diperoleh *mean* dari data *pretest* (sebelum diberikan perlakuan permainan berburu angka) lebih rendah yaitu 6,67 dibandingkan dengan perolehan *mean* dari dari *posttest* (sesudah diberikan permainan berburu angka) yaitu 13,83. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mu'tirokhmah, 2020) bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah diterapkan permainan ular tangga terdapat

perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sebelum dan setelah diberikan permainan berburu angka sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan.

Tabel 1: Nilai Rata-rata Kemampuan Mengenal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka

Kelas	Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest Permainan Berburu Angka	5	9	6,67	1,966

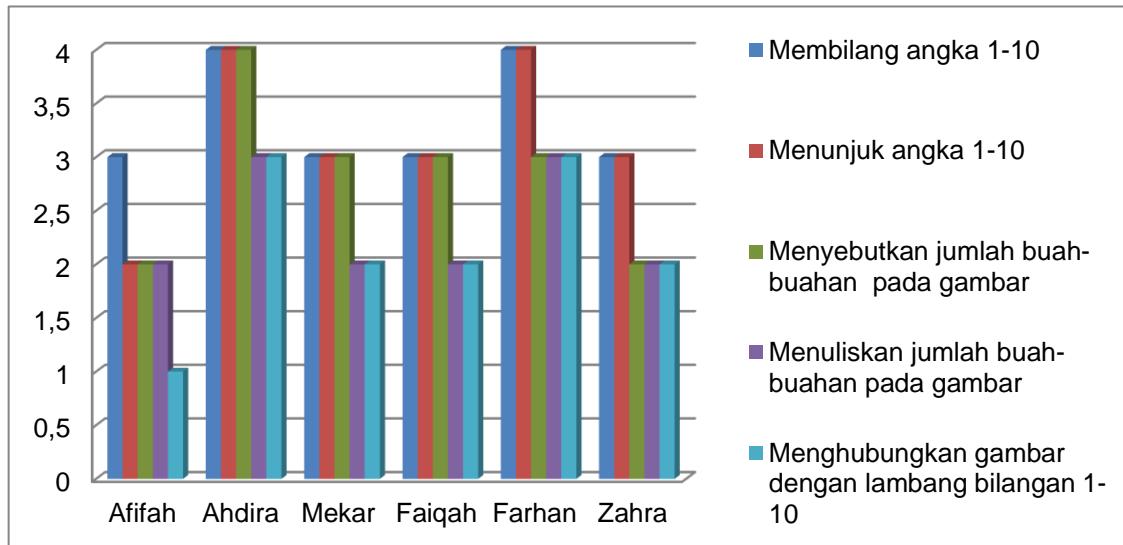
Grafik 1: Nilai Pretest Setiap Anak pada Masing-masing Indikator



Tabel 2: Nilai Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Setelah Melakukan Permainan Berburu Angka

Kelas	Peningkatan Kemampuan			
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Standar Deviasi
Posttest	10	18	13,83	3,060

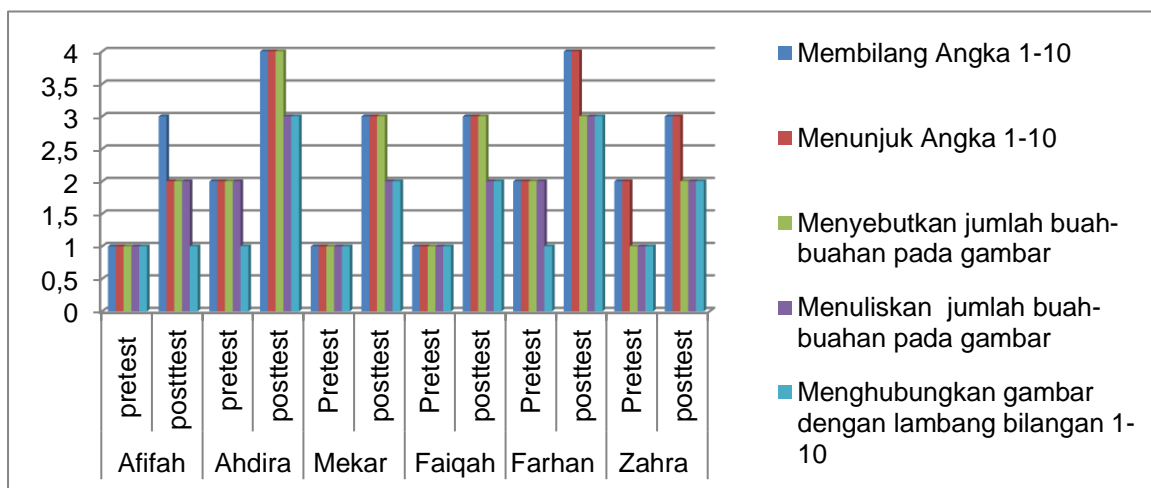
Grafik 2: Nilai *Posttest* Setiap Anak pada Masing-masing Indikator



Tabel 3: Perbedaan Nilai Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum dan Setelah Melakukan Permainan Berburu Angka

Kelas	Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	
	Pretest	Posttest
Permainan Berburu Angka	6,67	13,83

Grafik 3: Perbandingan *Pretest-Posttest* Setiap Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan



SIMPULAN

Gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum melakukan permainan berburu angka masih kurang. Pada hasil pengamatan peneliti sebelum diterapkan permainan berburu angka diperoleh nilai terendah sebesar 5 dan nilai tertinggi sebesar 9 dengan nilai rata-rata sebesar 6,67. Dikarenakan kurangnya pemberian stimulus dari orangtua sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih kurang atau belum maksimal. Gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak setelah melakukan permainan berburu angka mengalami peningkatan dari sebelumnya. Pada hasil pengamatan setelah diberi permainan berburu angka diperoleh nilai terendah sebesar 10 dan nilai tertinggi sebesar 18 dengan nilai rata-rata sebesar 13,83. Dimana dalam hal ini menunjukkan bahwa dengan pemberian rangsangan berupa permainan yang menyenangkan dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan. Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan berburu angka pada anak usia dini di TK Nurul Hidayah Lempangan melalui permainan berburu angka. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif mean pretest dan posttest yakni *mean pretest* 6,67 dan *posttest* 13,83. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sebelum dan setelah diterapkan permainan berburu angka terdapat perbedaan rata-rata sehingga dapat dikatakan mengalami peningkatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N., Novianti, R., & Febrialismanto. (2020). Pengaruh Permainan Number Ball Race Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cendana Rumbai Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–11.
- Dewi, R. I. (2017). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Melalui Mencari Harta Karun pada Kelompok B.1 di Raudhatul Athfal Al-Ulya 3 Raja Basa Bandar Lampung. *Skrripsi*, 21.
- Fauziddin, M. (2018). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early*. 2(2), 162–169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Media Kardus Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 226–237.
- Mu'tirokhmah, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Skrripsi*, 72.
- Nurfritiana. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Al-Quran. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 103–119.
- Nursalam. (2011). Statistik untuk Penelitian. In *University Alauddin Press*.
- Patiung, D. (2019). *Deteksi dini pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini*. 2, 25–38.
- Rianti, W. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini. *PAUD Tambusa*, 2(2), 36–42.
- Rohaeni, E. S., & Andi, G. (2018). *Issn : 2580 – 4197*. 2(1), 19–26.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment Dalam Pembelajaran*

PAUD. Rajawali Pers.

Simanjuntak, J., & Tialin, B. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asisi Medan T.A 2014/2015. *Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 1–8.