

PENGARUH PERMAINAN JEPIT ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI

Eva Aryanti Ramadhani, Rifa Suci Wulandari

STKIP PGRI Ponorogo
evaariyanti415@gmail.com

Diterima: 3 April 2021, **Direvisi:** 20 Mei 2021, **Diterbitkan:** 2 Juni 2021

Abstrak

Pembelajaran matematika terutama kegiatan berhitung menjadi pembelajaran yang sulit bagi anak usia dini. Pembelajaran matematika pada AUD membutuhkan alat bantu media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh para pendidik untuk menarik daya pikat anak dalam menerima materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media permainan jepit angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di TK Muslimat NU 089 Kepatihan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan teknik analisis data menggunakan *simple paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* meningkat secara signifikan. Dari uji *pretest* didapatkan hasil 57.25 dan dari uji *posttest* di dapatkan hasil 75.00. Sehingga dengan hasil yang didapat ini menunjukkan bahwa permainan jepit angka berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Diharapkan permainan jepit angka dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK tersebut dan penggunaannya disesuaikan dengan kriteria kegiatan dan tingkat usia anak.

Kata kunci: Permainan Jepit Angka; Kemampuan Berhitung; Anak Usia Dini

Abstract

Mathematics, especially counting is a difficult thing to study for the early childhood children. Learning mathematics at AUD requires an attractive learning media tool for the children. This learning media is really needed by educators to attract the children's interest in receiving material. The aim of this research is to find out whether "Jepit Angka" game has an influence on the children's numeracy ability in TK Muslimat NU 089 Kepatihan. This study used an experimental method with one group pretest posttest research design. The data collection techniques used observation. The data was then analyzed using simple paired t-test. The results showed a significant influence on the development of children's numeracy ability. The results of the pretest and posttest scores were significantly increased. From the pretest, the result was 57.25 and from the posttest the result was 75.00. It can be concluded that "Jepit Angka" game has an influence on the children's numeracy ability. It is hoped that the use of "Jepit Angka" game can develop children's numeracy ability adjusted to the activity criteria and the children's age level.

Keyword: *Jepit Angka* Game; Numeracy Competence; Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dimulai dari pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini saat ini sudah banyak bermunculan di kalangan masyarakat, baik dalam pendidikan formal maupun non formal. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional berupaya untuk menggalakkan pendidikan anak usia dini di berbagai daerah. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 84 Tahun 2014 Pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Satuan PAUD di Indonesia diselenggarakan dengan 3 jalur yaitu PAUD formal yang terdiri dari TK (Taman Kanak – Kanak), RA (Raudhatul Athfal), BA (Bustanul Athfal), PAUD non formal yang terdiri dari KB (Kelompok Bermain), TPA (Tempat Penitipan Anak), SPS (Satuan PAUD Sejenis), dan yang terakhir PAUD informal adalah PAUD yang diselenggarakan oleh sekelompok masyarakat seperti Taman Posyandu (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 28).

Pentingnya pendidikan anak usia dini yang paling pokok ialah anak usia dini merupakan masa yang paling cemerlang untuk dilakukan dan diberikan rangsangan pendidikan. Anak pada usia 0-6 tahun disebut masa keemasan atau *golden age* (Zaenab, 2012:4-78). Pada kurikulum berbasis Kompetensi (KBK 2004) dinyatakan bahwa salah satu tujuan Taman Kanak-Kanak adalah membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak baik berupa pengembangan psikis maupun fisik meliputi aspek perkembangan bahasa, moral, agama, sosial, emosional dan kognitif. Pada fase ini pula kemampuan social

emosional anak penting untuk dikembangkan (Arkam dan Mulyono, 2020: 181).

Anak usia dini sangat peka terhadap informasi dari sumber manapun. Pada usia 0-5 tahun anak sebenarnya sudah siap untuk dikenalkan dengan matematika (berhitung). Ilmu hitung dapat diartikan dengan suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian dan waktu (Khadijah, 2016:143). Kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Permainan matematika pada anak usia dini dilakukan dengan cara bertahap diawali dengan menghitung benda atau pengalaman diri anak tersebut. Banyak orang tua muda yang merasa bangga dan sukses apabila memiliki anak yang sudah pandai dalam *calistung*. Desakan orang tua kepada anak agar cepat menguasai *calistung* sangat berakibat buruk bagi anak (Zaenab, 2012:6).

Belajar berhitung pada anak usia dini cukup dengan memberikan rangsangan, misalnya dengan mengajarkan menyebut bilangan satu sampai dengan sepuluh (Sujino, 2009:10-21). Lakukan kegiatan ini dengan kegiatan bermain, salah satunya dengan menggunakan permainan jepit angka. Dalam permainan jepit angka ini anak akan lebih tertarik dalam belajar matematika. Pada peraga jepit angka ini terdapat gambar-gambar menarik yang akan sukai oleh anak-anak. Melalui permainan ini anak akan cenderung nyaman dalam belajar matematika. Model pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan masa perkembangan mereka yang masih didominasi oleh permainan sebagai media transfer pengetahuan (Wulandari, 2016: 24).

Dari hasil observasi yang dilakukan di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Kecamatan

Ponorogo sudah ada beberapa upaya dari guru untuk mengembangkan pembelajaran berhitung pada anak. Permasalahan yang terjadi adalah anak kurang tertarik dan mengerti dalam kegiatan berhitung yang diberikan oleh gurunya. Faktor lain yang mempengaruhi yaitu salah satunya kurangnya alat peraga yang diberikan agar anak lebih memahami tentang konsep bilangan, terganggunya memori otak yang dimiliki anak karena kecanduan dalam bermain *gadget* dan menonton televisi, dan faktor keluarga yang terlalu sibuk dan membiarkan anak untuk bermain tanpa pendampingan yang baik.

Tujuan pembelajaran matematika di Taman Kanak-Kanak adalah anak diajarkan untuk berfikir logis dan sistematis dengan mengenalkan dasar-dasar berhitung sejak dini sehingga nantinya anak siap dalam menerima dan mengikuti pembelajaran berhitung di jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Depdiknas, 2000:2). Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (Suyanto, 2005:161) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logical mathematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Menurut Gardner (dalam Arifin, 2016: 219), kemampuan matematis merupakan salah satu kecerdasan penting bagi anak dalam proses berpikir untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Dalam praktiknya, tujuan utama pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya (Khadijah, 2016:14). Cara berfikir anak usia dini sangatlah berbeda dengan cara orang dewasa berfikir. Kadangkala cara berfikirnya membingungkan orang dewasa yang ada di

sekitarnya. Anak usia dini adalah pribadi yang unik.

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak harus belajar langsung tentang angka, penjumlahan, atau pengurangan. Pembelajaran berhitung pada anak usia dini haruslah secara bertahap agar anak lebih bisa mengerti. Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan berhitung pada anak usia dini sangatlah berproses yang artinya anak mampu memahami berhitung melalui berpikir yang konkret ke abstrak (Susanto, 2011:30). Pada kehidupan sehari-hari kemampuan berhitung sangatlah dibutuhkan, seperti contohnya pengamatan benda-benda dan gambar yang ada di sekitar anak.

Dalam pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran agar anak mudah memahami materi. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan sikap positif dimana pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan dapat mencapai hasil yang optimal. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi tetapi juga merupakan pelengkap untuk bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran. Media diartikan menjadi alat untuk menyampaikan materi ajar oleh guru kepada murid sehingga murid akan lebih memahami dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016:5-6). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh dan dampak yang besar terhadap minat dan motivasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi dan membelajarkan siswa.

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang berupa fisik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dalam minat belajar agar mencapai hasil optimal dalam belajar. Manfaat media pembelajaran yaitu memiliki pengaruh dan dampak positif terhadap minat belajar pada siswa dan memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Dalam pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses belajar dan pembelajaran serta karakter anak didik dan materi yang disampaikan.

Menurut Piaget (Kurnia, 2018:5) bahwa anak usia dini umur 2-6 tahun sudah mulai menggunakan simbol-simbol dalam mempresentasikan dunianya (lingkungannya) untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan sikap positif dimana pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan dapat mencapai hasil yang optimal.

Anak usia dini perlu diajarkan berhitung karena hampir di setiap kehidupan orang tidak akan terlepas dari hitung menghitung. Kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga dengan kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (Nining, 2008:63). Kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah suatu dasar dari ilmu kehidupan yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas sehari-hari tidak lepas dari kegiatan hitung menghitung. Karena begitu pentingnya kegiatan berhitung, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak usia dini dengan media dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan media dan metode yang tepat sesuai dengan perkembangan anak, maka otak anak akan

terlatih dan terus berkembang sehingga anak akan menguasai dan menyukai pembelajaran matematika. Anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung sesungguhnya. Pada usia ini anak masih perlu menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya dan situasi ketika pembelajaran yang menyenangkan agar anak mampu belajar dan bekerja dengan baik. Di lembaga Taman Kanak-kanak banyak media yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung ini, salah satunya media bermain jepit angka ini. Pada media jepit angka ini anak akan belajar berhitung dengan gambar yang nyata. Informasi yang didapat melalui media ini membuat anak akan lebih cepat memahami dan mengerti dengan mudah.

Pemilihan media bermain jepit angka ini merupakan salah satu hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK Muslimat NU 089 Kapatihan. Permainan jepit angka ialah suatu permainan yang dibuat untuk anak agar dapat memahami konsep berhitung dan cara berhitung yang lebih baik dan lebih mengenal bentuk angka. Dinamakan jepit angka karena angka yang akan dicocokkan pada gambar ditempelkan pada jepitan (Febrianty, 2014:3). Dengan media jepit angka ini diharapkan perkembangan kemampuan berhitung anak menjadi lebih baik. Anak-anak akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena media yang digunakan lebih menarik dan belum pernah digunakan di kelas tersebut. Selain itu media jepit angka akan mempermudah anak untuk mengingat bentuk angka karena anak berpartisipasi langsung dalam kegiatan ini.

Berdasarkan pemaparan di atas merupakan alasan bagi peneliti menggunakan permainan jepit angka yaitu untuk mengembangkan kemampuan berhitung

anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode permainan jepit angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Muslimat NU 089 Kepatihan setelah melakukan permainan yang diberikan. Kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal matematika yang dapat diasah secara terus menerus disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan berhitung ini dijadikan persiapan anak untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *Experiment Design* jenis *One Group Pretest-Posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan *Posttest* dilakukan sesudah diberikan perlakuan. Dengan metode ini akan diketahui perkembangan kemampuan berhitung yang lebih akurat. Membandingkan perkembangan kemampuan berhitung anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 X O_2$$

Keterangan:

O_1 : nilai sebelum diberikan perlakuan

X : diberikan perlakuan

O_2 : nilai sesudah di berikan perlakuan

Penelitian ini dilakukan di lembaga TK Muslimat NU 089 Kepatihan dengan mengambil subjek 20 anak di kelompok A, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena populasi yang digunakan

relatif kecil kurang dari 30 anak (Sugiyono, 2017:85). Teknik penelitian yang digunakan yaitu menggunakan observasi.

Dalam penilaian, data penilaian yang berlaku di Taman Kanak-kanak adalah menggunakan tanda bintang dengan keterangan sebagai berikut: bintang satu artinya bahwa anak tersebut belum mampu dalam mengerjakan tugas, bintang dua artinya bahwa anak tersebut mulai mampu dalam mengerjakan tugas dengan bantuan guru, bintang tiga artinya yaitu anak tersebut mampu mengerjakan tugas dengan bantuan guru, dan terakhir bintang empat yaitu anak sangat mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan.

Pada teknik analisis data, sebelum melakukan uji t-test untuk mengetahui hasil dari perkembangan kemampuan berhitung dilakukan dulu uji prasyarat yaitu menggunakan uji normalitas. Tujuan uji normalitas yaitu untuk mengetahui seberapa kenormalan distribusi data yang digunakan. Data yang diperoleh yaitu data melalui hasil penilaian yang menggunakan instrumen yang sudah dijelaskan sebelumnya. Data yang di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan peneliti. Untuk mengetahui keberhasilan permainan jepit angka ini dilakukan uji-t untuk sampel berpasangan.

Hasil yang didapat ditarik kesimpulan melalui hasil output SPSS dengan formula t-test sampel berhubungan. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan signifikan (Sig) hasil output SPSS 18 sebagai berikut: apabila nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima, dan sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 di terima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga TK Muslimat NU 089 Kepatihan adalah salah satu lembaga TK yang berada di Yayasan muslimat satu-satunya di lingkungan Kepatihan. TK Muslimat Kepatihan ini berlokasi di Jalan Anjani no 47 Kepatihan Ponorogo. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1989. Lokasi sekolah yang sangat strategis jauh dari keramaian jalan raya sangat membantu dalam menyampaikan pembelajaran.

Jumlah siswa pada kelompok A terdiri dari 20 anak. Pada penelitian ini seluruh siswa akan mendapatkan perlakuan yang sama dengan permainan jepit angka. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media jepit angka dalam perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Perlakuan pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan waktu 1 bulan. Setelah diberikan perlakuan peneliti memberikan uji *posttest* untuk mengetahui pengaruh yang muncul dari permainan jepit angka.

Pada awal sebelum diberikan perlakuan, hasil yang didapat sangat rendah yaitu seperti gambar pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	20	40.00	80.00	58.7500	10.49749
Valid N (listwise)	20				

Nilai minimal dari 20 anak didapatkan dengan 40,00 dan nilai maksimal 80,00 dengan nilai rata-rata 58,75. Setelah mendapatkan data nilai tersebut peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas data *pretest* yaitu:

Tabel 2 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.103	20	.200 [*]	.978	20	.912

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Hipotesis yang diuji pada uji normalitas tes awal yaitu:

H_0 : data *pretest* pada kelompok A TK Muslimat Kepatihan berdistribusi normal.

H_a : data *pretest* pada kelompok A TK Muslimat Kepatihan tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai Sig. *Kolmogorov Smirnov* > 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak

Jika nilai Sig. *Kolmogorov Smirnov* < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima

Dengan menggunakan nilai Sig. *Shapiro Wilk* kriteria pengambilan keputusan yaitu: jika nilai Sig. *Shapiro Wilk* > 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai Sig. *Shapiro Wilk* < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tabel *Test of Normality* diketahui nilai Sig. *Kolmogorov Smirnov* sebesar 0,200 (>0,05) dan Sig *Shapiro Wilk* Sebesar 0.912 (>0.05). Berdasarkan hal ini keputusan yang diambil yaitu menerima H_0 dan menolak H_a . Kesimpulannya bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

Selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, peneliti memberikan perlakuan secara sama kepada seluruh anak dengan menggunakan permainan jepit angka. Alat permainan ini dianggap tepat karena permainan ini baru didapatkan oleh anak. Dalam praktik bermain ini, guru memperkenalkan nama-nama gambar dan angka yang ada di papan permainan. Setelah anak mengetahui semua, guru memberikan papan tersebut dan anak akan menghitung gambar yang ada di papan dan menjodohkan dengan jepit jemuran yang sudah diberikan beberapa angka.

Tabel. 3 Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
POSTEST	20	45.00	100.00	79.0000	13.13893
Valid N (listwise)	20				

Setelah semua anak mendapatkan perlakuan tersebut dilakukan kembali uji terakhir yaitu *posttest*, dari hasil uji ini nanti didapatkan hasil terakhir dari pengaruh permainan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak. Data hasil uji *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTEST	.180	20	.087	.952	20	.398

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 18* pada data sesudah diberikan perlakuan atau *posttest* didapatkan jumlah nilai rerata = 79,00 nilai minimum = 45,00, nilai maksimum = 100,00, dan simpangan baku 13,13.

Setelah mendapatkan hasil data tersebut peneliti menguji kembali uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas yang didapat dari data tersebut yaitu:

Kriteria pengambilan keputusan: Jika nilai Sig. Kolmogorov Smirnov > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai Sig. *Kolmogorov Smirnov* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan menggunakan nilai Sig. *Shapiro Wilk* kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai Sig. *Shapiro Wilk* > 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai Sig. *Shapiro Wilk* < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil tabel *Test of Normality* diketahui nilai Sig. *Kolmogorov Smirnov* sebesar 0,087 (>0,05) dan Sig. *Shapiro Wilk* sebesar 0.398 (>0.05). Berdasarkan hal ini keputusan yang diambil yaitu menerima H_0 . Kesimpulannya data *posttest* pada kelompok A

TK Muslimat NU 089 Kepatihan berdistribusi normal. Berdistribusi normal artinya sebagian besar responden kelompok A memiliki skor *posttest* yang dekat dengan nilai normal.

Setelah dilakukan uji awal dan uji akhir penelitian, dan pada uji awal dan uji akhir berdistribusi normal selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk mendapatkan hasil dari pengaruh perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : permainan jepit angka tidak dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak

H_a : permainan jepit angka dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak

Kriteria dalam pengambilan kesimpulannya yaitu jika nilai Sig (*2-Tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan menerima H_a , dan sebaliknya jika nilai Sig (*2-Tailed*) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel. 5 Paired Samples Test

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Paired	PRETEST -	-	10.572	2.3640	-	-	-	19	.000
r 1	POSTEST	20.25000	43	7	25.19805	15.30195	8.566		

Dari hasil output *SPSS 18* dihasilkan ringkasan uji *paired simple T-test* sebagai berikut:

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai rata-rata dari *pretest* dan *posttest* yaitu 20,25. Pada taraf signifikan (*2 tailed*) didapatkan hasil 0.000, yang artinya taraf signifikan (*2 tailed*) < 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Yakni permainan jepit angka dapat

berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis terhadap pengaruh permainan jepit angka pada perkembangan kemampuan berhitung anak dapat disimpulkan bahwa anak memiliki daya tarik untuk belajar berhitung. Hal tersebut dikarenakan dalam penggunaan media permainan jepit angka anak tidak dituntut langsung dengan berhitung secara angan-angan tetapi dilibatkan dalam kegiatan permainan yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa permainan jepit angka memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. Hal ini dibuktikan dengan uji *simple paired t-test* mendapatkan hasil 0,000 (<0.05). Artinya bahwa pada penelitian ini H_a diterima dan H_0 ditolak. Bukti lain dari penelitian ini dapat dilihat dari selisih rata-rata yang didapat dari uji *pretest* dan uji *posttest*. Hasil uji *pretest* yaitu 58,75 dan hasil uji *posttest* yaitu 75,00 dan selisih dari uji tersebut yaitu 16,25. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa simpulan uji hipotesis yaitu permainan jepit angka ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak. Pembelajaran matematika di TK akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak dengan metode permainan ini. Metode permainan ini tidak akan menjenuhkan bagi anak yang baru mengerti tentang konsep berhitung dan matematika. Permainan jepit angka ini akan menjadikan anak lebih paham dengan cara berhitung yang baik dan mengingat bentuk-bentuk angka dengan

baik. Adanya bukti bahwa permainan jepit angka berpengaruh positif maka diharapkan permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dan disesuaikan dengan kriteria kegiatan dan tingkat usia anak.

REFERENSI

- Arifin, Adip. 2016. Recognizing the Students' Intelligences Earlier. *Deiksis*, Vol. 8 No. 3 hal. 217 – 225. Diakses online dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/691>
- Arkam, Rohmad dan Mulyono. 2020. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Berbasis Kearifan Lokal di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Jurnal Konstruktivisme*, Vol. 12(2) hal. 179-184. Diakses secara online dari <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/1106>
- Depdiknas. 2002. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta: Depdiknas.
- Febrianty, Sonia Noor. 2014. *Pengaruh Alat Permainan Montesori terhadap Kemampuan Berhitung Anak*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publising.
- Kurnia, Rita, & Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Nining, Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfa Beta.
- Sujino, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Wulandari, R.S, & Hurustyanti, H. 2016. Character Building Anak Usia Dini melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya Lokal. *Journal Indonesian Language Education and Literature* Vol. 2, No. 1, 2016 IAIN Cirebon.
- Zaenab, Siti. 2012. *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*. Yogyakarta: Deepublish.