

**THE EFFECT OF GAME MAKE A MATCH (LOOKING COUPLE)
ABILITY TO KNOW NUMBERS CONCEPT OF CHILDREN 5-6 YEARS IN
TK IT INSAN UTAMA I PEKANBARU**

Hasanah Melwa, Zulkifli, Enda Puspitasari
Hasanah_melwa@yahoo.com, 082285368118 pakzul.n@yahoo.co.id,
enda_puspitasari@yahoo.com

Pengajians Program Teacher Education Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

***Abstract:** The investigation is based on the observation in the field of the ability to know the concept of the number of children aged 5-6 years are still low. So it is necessary to make a match game usability to improve the ability to know the concept of numbers. This study aims to determine the effect of the game make a match in the ability to know the concept of the number of children aged 5-6 years in IT Tadika INSAN MAIN 1 Pekanbaru. The sample used in this study is 17 people. The data collection techniques were used that observation. Data were analyzed using t-test exam using SPSS 16.0. Hypothesis of the study is that there is a very significant influence on the ability to know the concept of the number of children aged 5-6 years in kindergarten IT INSAN MAIN 1 PEKANBARU after executing the game make a match. It can be seen from the results of data analysis diperoleh $t = 18.796$ and $p = 0.000$. Because $p < 0.05$ then it can be concluded that there are distinction ability to recognize the concept of number of children aged 5-6 years are very striking after using the game make a match in play activity. So, it means H_0 is rejected and H_a accepted indicate a very striking distinction between before and after the experiment using a make-game match against the ability to know the concept of the number of children aged 5-6 years in Tadika INSAN MAIN 1 Pekanbaru.*

Keywords: Games Make A Match, Capabilities Concept Numbers

PENGARUH PERMAINAN *MAKE A MATCH* (MENCARI PASANGAN) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT INSAN UTAMA I PEKANBARU

Hasanah Melwa, Zulkifli N , Enda Puspitasari
Hasanah_melwa@yahoo.com, 082285368118 pakzul.n@yahoo.co.id
enda_puspitasari@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yang masih rendah. Sehingga perlu dilakukan penggunaan permainan *make a match* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *make a match* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 17 Orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun Di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU setelah menerapkan permainan *make a match*. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 18,796$ dan $p = 0,000$. Karena $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan *make a match* dalam kegiatan bermain. Jadi, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menggunakan permainan *make a match* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun Di TK INSAN UTAMA 1 PEKANBARU.

Kata Kunci: Permainan *Make A Match*, Kemampuan Konsep Bilangan

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal (Undang-undang sistem pendidikan Nasional/USPN Nomor 20 tahun 2003) yang diperuntukkan bagi anak usia dini usia 4-6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak (dalam suyadi dan Maulidya Ulfah, 2013). Aspek perkembangan anak meliputi aspek moral agama, sosial, emosional, kemampuan berbahasa, kemandirian, fisik atau motorik, seni serta kemampuan kognitif. Menurut Montessori masa prasekolah ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima melalui panca indra. Menurut Gasel dan Amatruda (dalam Yuliani (2008) usia 5-6 tahun yaitu masa belajar matematika dalam tahap ini sudah mulai belajar matematika sederhana menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan kecil dari benda benda. Upaya pembinaan yang dilakukan oleh pendidik di dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak bisa dilakukan melalui berbagai media pembelajaran salah satunya dengan permainan (Suryanti,2012:2). Kemampuan mengenal konsep bilangan permulaan dilatih dan dikembangkan sejak anak Taman Kanak-kanak melalui permainan penggunaan metode yang tepat. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti anak.

Dalam pembelajaran di TK perlu penerapan berbagai macam model pembelajaran agar anak tidak bosan salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match*, tidak selalu menggunakan model klasikal saja. Karena pembelajaran klasikal itu dapat membuat anak bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyanto (2009) prinsip-prinsip model *make a match* antara lain: Anak belajar melalui berbuat, anak belajar melalui panca indra, anak belajar melalui bahasa, anak belajar melalui bergerak. Menurut Benny (2009) sebelum guru menggunakan *make a match* guru harus mempertimbangkan indikator yang ingin dicapai, kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa efektifitas ruangan, alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Permainan ini menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak anak bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan anak dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK IT Insan Utama 1 Pekanbaru peneliti melihat gejala sebagai berikut a) anak belum dapat mengenal angka dengan baik b) masih terdapat anak yang belum dapat berhitung c) guru memberikan pembelajaran dengan cara klasikal dan tidak menggunakan permainan yang dapat membuat anak tertarik dan mengerti dengan konsep bilangan yang diberikan kepada anak.

Setelah melihat gejala-gejala yang diatas, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan mengambil judul : “Pengaruh permainan *Make A Match* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh permainan *make a match* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU. Metode penelitian ini dengan rancangan desain satu kelompok atau *one group pre test-posttest* design. Populasi dalam penelitian ini adalah

anak TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU usia 5-6 tahun kelas B yang terdiri dari 17 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Menurut nanang (2010) sampel jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi dipilih sebagai sampel. Maka sampel penelitian yaitu seluruh anak 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU yang berjumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan yang sesuai untuk metode eksperimen yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2000). Oleh sebab itu rumus yang digunakan adalah menggunakan rumus *uji t-test* berkorelasi. Seperti berikut ini:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari devisiasi (d) antara posttest dan pretest
 Xd = Perbedaan devisiasi dengan mean devisiasi (d-Md)
 df = atau db adalah N-1
 N = Banyaknya Subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Insan Utama 1 pekanaru Sebelum Menggunakan Media permainan *make a match* (mencari pasangan) (*Pretest*)

Pengukuran terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Utama 1 Pekanbaru dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dengan 4 indikator yang diberikan kepada 17 orang anak. Berdasarkan hasil *pretest* dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun Di TK IT Insan Utama 1 pekanbaru berada dalam kategori kurang. Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun sebelum bermain menggunakan permainan *make a match* (mencari pasangan) dengan media kartu bergambar bentuk geometri dan kartu angka dapat dilihat pada grafik berikut:

Tabel 1 Gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun sebelum bermain menggunakan *make a match* (mencari pasangan) dengan media kartu bergambar geometri dan angka

No	Kategori	Rentang	F	%
1.	Baik	>12	0	0%
2.	Cukup	8 – 12	6	35,29%
3.	Kurang	<8	11	64,71%

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.3, maka jumlah dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Utama 1 Pekanbaru sebelum bermain menggunakan media kartu bergambar geometri dan angka bahwa tidak ada satu anakpun yang terdapat pada kategori baik atau 0%, sedangkan pada kategori cukup sebanyak 6 anak atau 35,29% dan pada kategori kurang sebanyak 11 anak atau 64,71%.

Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Insan Utama 1 Pekanbaru Setelah Menggunakan Permainan *Make A Match* (mencari pasangan) (*Posttest*)

Langkah selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan permainan *make a match* untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang dilakukan mulai tanggal 12 – 23 Oktober 2015. Setelah dilakukan *treatment* peneliti melakukan *posttest* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Utama 1 Pekanbaru setelah menggunakan permainan *make a match* (mencari pasangan)

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Baik	>12	11	64,71%
2.	Cukup	8-12	6	35,29%
3.	Kurang	<8	0	0%
Jumlah			17	100%

Sumber : Data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun setelah bermain menggunakan permainan *make a match* (mencari pasangan), pada kategori baik terdapat sebanyak 11 orang anak atau sebesar 64,71 % dan pada kategori cukup terdapat 6 orang anak atau sebesar 35,29 % dan tidak terdapat anak pada kategori kurang. Adapun gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah menggunakan permainan *make a match* .

Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttes*

Adapun hasil *pretest* dan *posttes* pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik di bawah ini:

Tabel 3 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttes*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	Baik	>12	0	0	11	64,71
2.	Cukup	8-12	6	35,29	6	35,29
3.	Kurang	<8	11	64,71	0	0

Sumber: Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan perbandingan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dan hasil grafik dapat diketahui bahwa seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yaitu dilihat dari yang semula tidak terdapat anak pada kategori baik atau 0% setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menjadi 11 orang anak atau 64,71 %. Pada kategori cukup sebanyak 6 anak atau 35,29 % setelah perlakuan walaupun masih terdapat 6

anak atau 35,29 % namun pada kategori kurang sebanyak 11 anak atau 64,71 % setelah diberi perlakuan tidak terdapat satu orang anakpun yang berada pada kategori kurang atau menjadi 0 %. Artinya setelah perlakuan tidak terdapat satu rang anak pun ang terdapat pada kategori kurang.

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan melakukan *pretest* kemudian perlakuan sebanyak 4x perlakuan dan *posttest*. Adapun paparan dari eksperimen yang dilakukan yaitu bermain dengan permainan *make a match* diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre test</i>	4	16	8	2	6	9	7,24	1,091
<i>Post test</i>	4	16	8	2	10	16	13,71	2,144

Sumber : Data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun meningkat setelah diberikan eksperimen (bermain dengan permainan *make a match* media kartu gambar dan kartu angka). Ini menandakan bahwa bermain dengan permainan *make a match* berpengaruh positif (meningkatkan) kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 5 Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum- sesudah	-6,471	1.419	.344	-7.200	-5.741	-18.796	16	.000

Sumber : Data olahan penelitian 2016

Dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak dan sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima Ha ditolak. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 6.471 dan nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000. Artinya nilai sig < 0,05 sehingga Ha diterima yaitu terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan mengalami peningkatan yang signifikan serta menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan analisis data dan hasil persentase terdapat pengaruh yang signifikan. Dapat dilihat dari hasil pretest (sebelum diberikan permainan *make a match*) diperoleh jumlah nilai sebesar 120 dengan rata-rata 7,05%. Kemudian melakukan eksperimen dengan menggunakan permainan *make a match*, selanjutnya melaksanakan post test dalam bentuk pengisian lembar observasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak. dari hasil posttest (setelah diberikan permainan *make a match*) diperoleh jumlah nilai sebesar 233 dengan rata-rata 13,70%.

Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberikan perlakuan maka berada pada kategori rendah 11 anak atau 64,71% pada kategori sedang 6 anak atau 35,29% dan tidak terdapat anak pada kategori baik. Dapat dilihat bahwa setelah perlakuan (*treatment*), kemampuan mengenal konsep bilangan anak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu terdapat anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 11 anak atau 64,71% dan terdapat anak yang berada pada kategori sedang 6 anak atau 35,29% dan tidak terdapat anak pada kategori rendah atau 0%.

Rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dikarenakan kurangnya permainan yang menarik saat kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2011) yang menyatakan bahwa pengenalan atau proses pengenalan tahapan konsep bilangan untuk anak usia dini, memerlukan pendekatan dengan menggunakan permainan yang baik dan benda kongkrit. Dengan demikian penggunaan permainan *make a match* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan *make a match* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. permainan *make a match* dalam pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan aktivitas belajar anak baik secara kognitif maupun fisik. Media pembelajaran yang Sangat menyenangkan karena terdapat unsur permainan dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Menurut Nining Sriningsih (2009) contoh dari media pembelajaran matematika ialah media kartu bergambar, kartu angka, puzzle, lego dan alat untuk menghitung.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada usia 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA 1 PEKANBARU pada kelompok B sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dinilai berada pada kategori rendah. Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan *make a match* kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK IT INSAN UTAMA PEKANBARU berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian juga menghasilkan koefisien determinan sebesar determinannya (r^2) = 0,649 t hal tersebut menunjukkan bahwa sumbangan efektif menggunakan permainan *make a match* dengan media kartu bergambar dan kartu angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah sebesar 64,9%, dan dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak dipengaruhi oleh faktor lain hanya sebesar 35,1%

Mengacu pada hasil penelitian, penulis akan memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun rekomendasi tersebut ditujukan bagi:

1. Pihak Sekolah
Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar pembelajaran matematika anak usia dini.
2. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan permainan *make a match* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menggunakan permainan yang edukatif dan dapat menarik anak untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami. Tentunya dengan media, metode dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan *make a match* dengan cara bermain dan media yang lebih menarik lainnya agar diperoleh hasil yang lebih efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning (Teori Dan Aplikasinya)* Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) 137*. Depdikbud. Jakarta.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*, cetakan ke-7 Universitas Terbuka: . jakarta.
- Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Nanang Martono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Nining Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. PT . Pustaka Sebelas: Bandung
- Riduwan. 2011. *Statistika Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Rita, Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan anak usia dini*. Cendikia insani. pekanbaru
- Ria, Novianti. 2010. *Asesmem Perkembangan Anak Usia Dini*. cendikia Insani: Pekanbaru
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT . Pustaka Insan Madani: Yogyakarta
- Yudrik Jahja.2011. *Psikologi Perkembangan*. Kencana Prenada Media: Jakarta