

THE INFLUENCE OF BALLS NUMBER LOT GAME IN ABILITY TO IDENTIFY SYMBOL NUMBER at 5 to 6 YEARS OLD CHILDREN AT AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL V PEKANBARU PLAYGROUP

**Romi Syapitri ¹, Zulkifli.N ², Hukmi ³
STUDENT PG PAUD FKIP UR**

ABSTRACT

ROMI SYAPITRI (0905120852) “The Influence Of Balls Number Lot Game In Ability To Identify Symbol Number at 5 To 6 Years Old Children At Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru Playgroup”.

Based on result of real observation showed that children still hard to identify the symbol of a number, and the game of the balls number lot need to be play. Analysis purposed to know the influence of playing the balls number lot game at a children ability to identify the symbol of a number in a range of 5 to 6 years old children. Analysis conducted on 18 children on Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru Playgroup. The technique of collecting data based on an observation. T-test used to analyze data with SPSS 16 Software. The result showed that there is significant influence of a children ability to identify the symbol of a number after the balls number lot game played. This can be seen on calculating result showed that t_{Hitung} at 22,77 is bigger than t_{Tabel} at 1,753. So it can be concluded that a children ability to identify the symbol of a number before n after the balls number lot game played on Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru Playgroup is different.

Keyword: ability to identify the symbol of a number, balls number lot game.

¹ Romi Syapitri is Student of Early Childhood Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education Riau University

² Drs. Zulkifli.N, M.Pd is 1st Lecture Guidance at of Early Chilhood Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education Riau University

³ Hukmi, S.Sn, M.Hum is 2nd Lecture Guidance at of Early Chilhood Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education Riau University

**PENGARUH BERMAIN UNDIAN BOLA-BOLA ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL
ATHFAL V PEKANBARU**

**Romi Syapitri ⁴, Zulkifli.N ⁵, Hukmi ⁶
Mahasiswa PG PAUD FKIP UR**

ABSTRAK

ROMI SYAPITRI (0905120852) “Pengaruh Bermain Undian Bola-Bola Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru”. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih sulit dalam mengenal lambang bilangan. Sehingga perlu dilakukan bermain undian bola-bola angka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain undin bola-bola angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. Sampel yang digunakan ini 18 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi. Teknik analisis data menggunakan *uji-t* dengan menggunakan program *SPSS 16*. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan setelah diberikan perlakuan bermain undian bola-bola angka. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data yang diperoleh t_{Hitung} sebesar 22,77 lebih besar dari nilai t_{Tabel} 1,753. Artinya dalam penelitian ini terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum dengan sesudah bermain undian bola-bola angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal lambaang bilangan, Bermain Undian Bola-Bola Angka

⁴ Romi Syapitri adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

⁵ Drs. Zulkifli.N, M.Pd adalah Dosen Pembimbing I Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

⁶ Hukmi, S.Sn, M.Hum adalah Dosen pembimbing II Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP-UR

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang sangat penting untuk membina dan mengembangkan potensi anak usia dini. Untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, guru taman kanak-kanak harus memahami karakter kemampuan yang di miliki oleh anak tersebut.. Dalam pemberian ransangan kepada anak sangat menentukan peranan seorang guru, sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya yang dilakukan untuk memberi bekal kepada anak agar mereka bisa menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Th 2003 Bab 1 Pasal 1 butiran 14, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan mencakup aspek-aspek struktur intelektual yang di perlukan untuk mengetahui sesuatu hal. Kognitif merupakan suatu kemampuan yang di peroleh melalui proses pembelajaran dan stimulasi. Untuk mengingat sesuatu hal seseorang harus memiliki kemampuan agar apa yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan harapan. Salah satu kemampuan yang di kembangkan di taman kanak-kanak adalah kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dengan melalui jumlah benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, yang lainnya seperti dengan kartu angka, dan lain-lain. Meskipun anak dapat mengenal angka dengan sendirinya, namun untuk sampai pada tahap memahami bentuk angka tersebut di butuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan keluarga, sekolah. Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan bermain undian bola-bola angka, karena dengan bermain undian bola-bola angka yang berwarna-warni tersebut dapat menarik minat anak.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak, hal ini sesuai dengan prinsip di taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Penelitian ini berfokus pada masalah pengaruh bermain undian bola-bola angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru sebelum penerapan bermain undian bola-bola angka. 2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru setelah penerapan

bermain undian bola-bola angka. 3) Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru sebelum dan sesudah penerapan bermain undian bola-bola angka.

B. KAJIAN TEORETIS

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

a. Penegertian kemampuan

Kemampuan berasal dari kata yang berarti kuasa, bisa, sanggup melakukan sesuatu (Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991: 622). Menurut Amran dalam Rita (2010: 6) kemampuan adalah kecakapan dan kesanggupan. Kesanggupan dan kecakapan anak dalam bermain tidaklah sama pada seriap anak, hal ini dapat di akibatkan oleh faktor keluarga, ekonomi, kesehatan, dan latar pendidikan orang tua dan keluarga.

Menurut Ambariani dalam Depertemen Pendidikan Nasional (2011: 7) kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep, teransisi, dan lambang yang terdapat di semua jalur matematika, yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri, estemasi, dan statistik.

b. Pengertian Mengenal Lambang Bilangan

Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu mendengar istilah bilangan. Secara sederhana bilangan dapat diartikan sebagai angka. Depdikbud (2002: 150) bilangan atau angka diartikan sebagai satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, di tambah atau dikalikan. Menurut pakasi (Nurlaela, 2009: 27 dalam Zamriani, 2012: 10) bilangan atau angka merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti, nama, urutan, lambang, dan jumlah. Menurut Sujiono (2007: 11) dalam Zamriani (2012: 11) mengemukakan bahwa ada 4 aspek bilangan yaitu sebagai berikut :

1. Penguasaan konsep jumlah
2. Pemahaman konsep
3. Menghitung
4. Membedakan angka dengan menunjukan angka atau nomor

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Kemampuan Lambang Bilangan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor-faktor eksternal ini meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

2. Bermain Undian Bola-Bola Angka

a. Pengertian Bermain

Menurut Rita (2011: 2) bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yaitu keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan.

b. Fungsi Bermain

Menurut Rita (2009: 49) pendapat para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak, menurut Conny R. Semiawan (2002), ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebih, jika Catron dan alleh (1999) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan semua aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

c. Ciri-Ciri Bermain

Menurut Rita (2011: 6) Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakan dari kegiatan lain, kegiatan bermain pada anak-anak, menurut beberapa ahli, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Bermain selalu menyenangkan (pleasurable) dan dinikmati anak-anak atau mengembirakan (enjoyable).
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena ingin melakukannya.
3. Bermain bersifat spontan dan suka rela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
5. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memilih aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan.
7. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif.
8. Bermain bersifat fleksibel. Artinya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

d. Faktor-Faktor Bermain

Menurut Rita (2009: 60) Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi. Pendek kata, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Garvey, 1990).

3. Undian Bola-Bola Angka

Undian adalah suatu cara untuk menentukan sesuatu dengan mengambil nomor yang berisi angka yang akan di acak. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Contohnya, bilangan satu, dua, tiga, empat, lima dan seterusnya dapat dilambangkan menggunakan angka 1, 2, 3, 4, 5 dan seterusnya. Jadi yang dimaksud dengan undian Bola-bola angka adalah sejenis alat permainan bola yang ada bertulisan lambang bilangan angka-angka yang akan di gunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam pembelajaran anak usia dini dengan cara diacak.

Alat permainan undian bola-bola angka ini termasuk alat permainan yang di mainkan di dalam kelas tetapi bisa juga di mainkan di luar kelas. Yang bertujuan untuk mengembangkan dimensi-dimensi perkembangan anak seperti motorik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan, Arikunto (2006: 3). Metode penelitian yang di gunakan yaitu pra-eksperimen dengan rancangan desain *pra test* pasca test satu kelompok atau one-grup pretest-posttest design. Dengan kata lain peneliti melakukan suatu perlakuan pada subjek secara sengaja terkontrol dalam menentukan kejadian yang berhubungan dengan pengaruh bermain undian bola-bola angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru". Populasi dalam penelitian ini pada kelompok B1 dengan jumlah populasi atau subjeknya 16 anak yang terdiri dari 8 perempuan dan 8 anak laki-laki. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi tentang kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap bermain undian bola-bola

angka. Yang dikembangkan dari aspek tingkat pencapaian perkembangan (PERMEN 58) menjadi indikator sebanyak enam item pertanyaan.

Lembar Observasi Anak Mengenal Lambang Bilangan Usia 5-6 Tahun

Nama :

Kelas : Kelompok B 1

No	Aspek Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Penilaian perkembangan			
			BM	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan bilangan 1 – 10	a. Anak dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 10.				
		b. Anak dapat membilang dengan benda-benda sampai 10.				
		c. Anak dapat membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda.				
2.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	a. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
		b. Anak dapat mengumpulkan/ memasang benda dengan lambang bilangan.				
		c. Anak dapat membedakan jumlah bilangan banyak dan sedikit.				

Keterangan :

1. BM (Belum Muncul) : Apabila anak belum mampu melakukan kegiatan yang di berikan guru. (skor 1)
2. MB (Mulai berkembang) : Apabila anak mulai bisa melakukan kegiatan yang berikan guru. (skor 2)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Apabila anak telah bisa melakukan kegiatan bermain yang diberikan guru. (skor 3)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : Apabila anak sudah bisa melakukan kegiatan bermain dengan baik yang di berikan guru. (skor 4)

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *one group design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel : 1
Pretest Dan Posttest

Skor Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak

Subjek	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Arya Fadllah	8	16
Ayunda Salsabilla	7	15
Chelianta Shakilah. R	12	24
Dini Amelia Putri	11	23
Dita Nadhini	10	23
Fadil Rahman Syahputra	8	20
Ihsan Fadilla	7	14
Khuanzi Al-Qatani	9	20
Khalilath Oktaviana	8	21
M. Dwika Bryanda	10	23
M. Fatir Ramadhan Dipo	10	22
M. Arya Davra	9	20
Mutiara Ramadhani	11	24
Tengku Nailah Zalfa	9	20
Tiffani De Edsi	8	18
Abiyon Hasan	7	17
Rata-rata	144 : 16 = 9	320 : 16 = 20

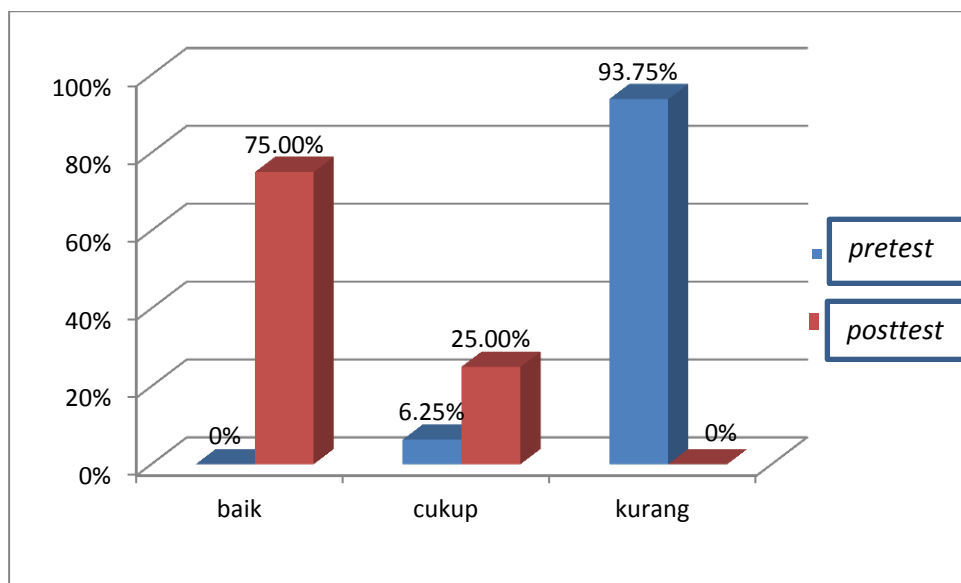
Dari hasil *pretest* diperoleh rata-rata 9. Setelah melaksanakan *treatment* dengan bermain undian bola-bola angka maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari hasil *posttest* diperoleh rata-rata 20.

Tabel : 2

Rekapitulasi Kemampuan mengenal lambang bilangan anak Sebelum Dengan Sesudah Menggunakan Bermain Undian Bola-Bola Angka

No	Kategori	Rentang skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	Baik	$X > 16,66$	0	0 %	12	75 %
2.	Cukup	$13,34 < X < 16.66$	1	6,5%	4	25 %
3.	Kurang	$X < 13,34$	15	93,75%	0	0 %

Berdasarkan tabel perbandingan sebelum dengan sesudah tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang bermain undian bola-bola angka, mengalami peningkatan yang semula berada pada kategori kurang sebanyak 15 orang anak atau 93,75%, cukup 1 orang anak atau 6,25%, dan tidak terdapat anak yang berkategori baik atau 0%. Kemudian terjadi peningkatan sebanyak 12 orang anak pada kategori baik atau 75%. Sedangkan anak yang berada pada karegori cukup sebanyak 4 orang anak atau 25%. Dan tidak terdapat anak yang berkategori kurang atau (0 %). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar : 3 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Sebelum Dan Sesudah Bermain Undian Bola-Bola Angka

Berdasarkan tabel dan diagram perbandingan sebelum dengan sesudah bermain undian bola-bola angka di atas semua anak berada pada kategori kurang sebanyak 15 orang anak atau 93,75%, cukup 1 orang anak atau 6,25%, dan tidak terdapat anak yang berkategori baik atau 0%. Selanjutnya, setelah bermain undian bola-bola angka sebagian besar anak berada pada kategori sebanyak 12 orang anak pada kategori baik atau 75%. Sedangkan anak yang berada pada karegori cukup sebanyak 4 orang anak atau 25%. Dan tidak terdapat anak yang berkategori kurang atau 0%.

Tabel : 3
Hasil Pengujian Hipotesis Perbedaan Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum - sesudah	-11.000	1.932	.483	-12.030	-9.970	-22.772	15	.000

Berdasarkan table diatas, diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = 22,77$ dan $p = 0,000$ karena $p < 0,01$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas kelompok B1 yang signifikan setelah diberikan perlakuan bermain undian bola-bola angka.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS 16 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan t_{table} yaitu dari hasil perhitungan *uji t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 22,77 dengan $df = N - 1 = 16 - 1 = 15$ sehingga nilai $t_{tabel} = 1,753$ pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Maka dapat dilihat harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{table} ($22,77 > 1,753$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum dengan sesudah bermain undian bola-bola angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. Maka dapat di interpretasikan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum dengan sesudah bermain bola-bola angka.

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum diberikan *treatment* masih kurang. Dan sesudah diberikan *treatment* kemampuan mengenal lambang bilangan menjadi baik.

Melalui bermain undian bola-bola angka dengan kegiatan proses bermainnya diperlombakan terhadap tiap kelompok yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan semua anak untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Guru membagi anak menjadi tiga kelompok selanjutnya di dalam permainan dengan bimbingan guru anak diminta untuk memasukan atau melempar bola-bola angka yang telah disediakan kedalam keranjang setelah aba-aba yang telah diberikan, setelah kegiatan bermain selesai anak disuruh menghitung bola-bola yang telah berhasil dimasukan kedalam

keranjang, kemudian setelah itu guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalaman bermain kepada anak.

Permainan ini dapat memotivasi anak untuk mengetahui lambang bilangan, anak sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10, anak dapat membilang dengan benda-benda, dan anak dapat membedakan jumlah banyak dan sedikit. Hal tersebut disebabkan anak mendapatkan pembelajaran dengan bermain undian bola-bola angka. Bermain undian bola-bola angka merupakan salah satu bentuk alat bermain anak dalam bekerja sama, bertanggung jawab, bersosialisasi. Melalui bermain undian bola-bola angka dapat menstimulasi motorik halus, motorik kasar, kognitif, motorik bahasa, sosial emosional. Bermain undian bola-bola angka bisa dilakukan pada proses pembelajaran karena bermain undian bola-bola angka merupakan pendekatan sistem bermain dalam perlombaan yang disukai anak yang bersifat menyenangkan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t dan teknik persentase sebagaimana dipaparkan pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) Sebelum bermain undian bola-bola angka pada anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas kelompok B1 berada pada kategori kurang. 2) Sesudah bermain undian bola-bola angka pada anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru di kelas kelompok B1 sebagian besar berada pada kategori baik. 3) Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan mengenal lambang bilangan anak antara sebelum dengan sesudah menggunakan bermain undian bola-bola angka pada anak kelas kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. Artinya data penelitian berlaku bagi seluruh populasi penelitian.

Mengacu pada hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan saran-saran yang ditujukan kepada pihak tertentu sebagai berikut : 1) Pimpinan TK, Pimpinan TK Dapat memberikan masukan atau pelatihan terhadap tenaga guru yang berada di TK tentang pembelajaran yang diberikan kepada anak yang bersifat menyenangkan tentang pengenalan lambang bilangan dengan menggunakan benda-benda yang dapat digunakan untuk memotivasi anak seperti bermain undian bola-bola angka. 2) Bagi guru, Guru hendaknya lebih kreatif dan menarik dalam menentukan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Pekanbaru. 3) Bagi peneliti selanjutnya, Diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam lagi tentang kemampuan mengenal lambang bilangan, agar dapat diperoleh gambaran lebih jelas dan dapat memberi masukan-masukan yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambariani. 2011. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Wajah Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Asmaul-Husna Gerbang Sari Kampar*. Skripsi FKIP UR: Pekanbaru
- Bambang Sujiono & Yuliani Nurani. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Lilis Madyawati. 2012. *Permainan dan Bermain 1 Untuk Anak*. Jakarta: Prenada
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan & Sunarto. 2011. *Pengantar Statistik*. Bandung: alfabeta
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani
- Rita Kurnia. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani
- Rita Sumarni. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak TK Melalui Bermain Kolam Pancing*. Skripsi Mahasiswa FKIP UR: Pekanbaru
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Zamriani. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bialangan Melalui Bermain Lotto Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Sorek 1 Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan*. Skripsi FKIP UR: Pekanbaru
- [Http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan](http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan) (di akses 5 Maret 2013)
- [Http://ekosuprpto.wordpress.com/2009/04/18/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-proses-belajar/](http://ekosuprpto.wordpress.com/2009/04/18/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-proses-belajar/) (di akses 8 April 2013)