



MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh :

Chentiya, Zulminiati
 Program Studi PGPAUD
 Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Padang
 Indonesia

e-mail: Chentiyachen28@gmail.com, zulminiati@fip.unp.ac.id

DOI: [10.17509/edukids.v18i2.33992](https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992)

Abstrak: Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasy eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 anak terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok B1 (kelas eksperimen) dan kelompok B2 (kelas kontrol) di TK Hang Tua Padang. Sampel dalam penelitian ini dilakukan di dua taman kanak-kanak dikota padang kecamatan Nanggalo. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan test dengan 10 butir item instrument pernyataan. Teknik analisis dengan cara membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan uji t (t-tes) dengan bantuan program SPSS 22 for windows. Namun sebelumnya melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Hang Tua Padang, yaitu dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh media papan pintar lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah Padang.

Kata kunci : papan pintar, lambang bilangan, anak

Abstract: This research aims to determine: the effect of smart board media on the ability to recognize number symbols for children aged 5-6 years. This type of research is a quantitative study with an experimental method in the form of a quasy experiment. The population in this study amounted to 30 children divided into 2 groups, namely group B1 (experimental class) and group B2 (control class) in Kindergarten Hang Tua Padang. The sample in this study were two children in the city of Padang, Nanggalo sub-district. The sampling technique used in this research was saturated sampling technique. The data collection technique used a test with 10 item statement instrument items. The analysis technique is by comparing the differences between the two average values, so the t-test is carried out with the help of the SPSS 22 for windows program. But before doing the normality test and homogeneity test first. The results of this study indicate that: there is a significant effect on the ability to recognize number symbols for children aged 5-6 years in Hang Tua Padang, with the result that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can

be concluded that the influence of smart board media is more effective in developing the ability to recognize number symbols in children aged 5-6 years at Hang Tuah Padang Kindergarten.

Keywords: *Smart Board, Number Symbol, Children*

Copyright (c) 2021 Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini

Received May 4th 2021, Accepted July 5th 2021, Published August 1th 2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berumur 0- 8 tahun. Zianeda(2017: 3) berkata, Anak usia dini ialah orang yang lagi hadapi perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat baik raga ataupun mental, apalagi kerap pula diucap dengan masa keemasan (*golden age*), periode emas ini cuma berlangsung satu kali sejauh rentang hidup manusia. Pada masa ini, anak mempunyai keahlian belajar yang luar biasa, anak pula membuktikan rasa keingintahuan yang sangat besar.

Pendidikan anak usia dini, yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak dengan tujuan bisa menstimulasi bermacam aspek perkembangan serta pertumbuhan anak. Pada umur 5- 6 tahun ialah periode dimana masa perkembangan serta pertumbuhan anak wajib disiapkan untuk merambah sekolah kelas dini, sehingga sangat dibutuhkan stimulasi yang bisa meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak.

Perkembangan matematika merupakan salah satu aspek perkembangan dalam memahami lambang bilangan pada anak. Perkembangan matematika ialah salah satu aspek perkembangan dasar untuk anak yang sangat berarti untuk dikembangkan. Bagi Maya, dkk(2020: 98) bilangan merupakan sesuatu konsep matematika yang sesuai dengan symbol

bilangan serta konsep dari cabang-cabang matematika yang berarti di ajarkan pada anak usia dini salah satunya ialah keahlian memahami lambang bilangan. Keahlian memahami lambang bilangan pada anak usia dini merupakan keahlian anak dalam mengenali simbol-simbol bilangan.. Oleh karena itu, kemampuan mengenal lambang bilangan harus dikembangkan sedini mungkin untuk menghindari kesulitan belajar dalam pelajaran matematika di pendidikan selanjutnya.

Tujuan dalam meningkatkan keahlian memahami lambang bilangan pada anak ialah untuk memstimulasi kemampuan berpikir anak secara rasional, dimana kemampuan ini termasuk dalam intelegensi logical mathematical. Selain itu, pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan ini juga terdapat dalam capaian perkembangan anak yaitu peserta didik diharapkan dapat mengenal bentuk lambang bilangan dari 1- 20, mampu menyebutkan bilangan, serta bisa membiasakan antara lambang bilangan dengan jumlah bilangan. Sehingga bisa dikatakan jika keahlian memahami lambang bilangan ialah hal penting yang wajib dikembangkan pada anak, khususnya dalam pendidikan di taman kanak-kanak.

Salah satu media yang dapat meningkatkan keahlian memahami lambang bilangan pada anak ialah media

papan pintar. Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran. Media papan pintar juga merupakan sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Sehingga melalui media papan pintar anak diharapkan dapat mengetahui dan mengembangkan kemampuan lambang lambang bilangan terhadap anak usia dini. Dan kegiatan melalui media papan pintar ini juga dapat meningkatkan konsentrasi pada anak. seperti gambar berikut.



METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan bagian dari metode eksperimental. Sugiyono (2019: 107) metode eksperimen ialah tata cara riset yang bertujuan buat memperoleh pengaruh perlakuan tertentu dalam keadaan yang terkontrol. Populasi penelitian adalah seluruh murid di kelompok B TK Hang Tua Padang yang berjumlah 30 anak terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok B1 dan kelompok B2.

Adapun teknik pengambilan sample dalam metode quasi eksperimen, menggunakan teknik sampling jenuh, artinya sampel akan di ambil dari kelompok yang sudah ada. Sugiyono (2019:81) sampling jenuh merupakan

teknik pengumpulan sampel dimana penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi hendak dijadikan sampel. Dengan jumlah sampel buat tiap kelompok ialah kelompok B1 sebanyak 15 anak selaku kelompok eksperimen, serta kelompok B2 sebanyak 15 anak selaku kelompok kontrol(perbandingan).

Alat yang digunakan untuk mengukur penelitian disebut dengan instrumentasi penelitian. Arikunto (2015 : 136) instrument riset ialah sesuatu perlengkapan ataupun sarana yang hendak digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi supaya bisa memudahkan pekerjaan serta memperoleh hasil yang lebih baik, dalam makna lebih kilat, lengkap serta sistematis sehingga lebih gampang buat diolah. Instrument yang digunakan peneliti dalam riset ini merupakan uji hipotesis. Metode evaluasi yang digunakan dalam riset ini memakai skala likert alternative jawaban yang disistematikan dalam pernyataan positif dan negative yang pemberian skornya disesuaikan dengan pernyataan berupa kata-kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada hasil uji hipotesis terhadap keahlian memahami lambang bilangan anak umur 5- 6 tahun pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, diperoleh bahwa pada kelas eksperimen (kelompok B1) dengan jumlah anak 15 orang di peroleh skor tertinggi 40 dan skor terendah 33. Sedangkan pada kelas kontrol (kelompok B2) dengan jumlah anak 15 orang skor tertinggi 33 dan skor terendah 28.

Untuk mengetahui distribusi data dilakukan uji normalitas agar dapat melihat apakah data yang hendak diolah berasal dari data distribusi wajar. Buat melaksanakan uji normalitas peneliti memakai program SPSS 22. Untuk mengenali data riset berdistribusi wajar

ataupun tidak bisa dilihat dari table berikut:

Table.1 Uji Normalitas Tests Of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Eksperimen	.209	15	.076	.947	15	.473
Post Test Eksperimen	.155	15	.200*	.931	15	.279
Pre Test Kontrol	.177	15	.200*	.936	15	.336
Post Test Kontrol	.181	15	.200*	.886	15	.059

Bersumber pada table diatas dapat di jelaskan nilai signifikansi tiap- tiap kelas pre- test serta post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol

0, 05. Hingga dalam uji normalitas diatas bisa disimpulkan kalau informasi pada riset ini berdistribusi wajar.

Berikutnya, Uji homogenitas variansi(variance) sangat dibutuhkan saat sebelum melaksanakan perbandingan 2 kelompok ataupun lebih, perihal ini bertujuan supaya perbandingan yang terdapat tidak diakibatkan oleh perbandingan informasi besar(ketidak homegenan kelompok yang dibanding). Dalam riset ini peneliti melaksanakan uji homogenitas memakai program SPSS 22. Untuk mengenali informasi riset homogen ataupun tidaknya bisa dilihat pada table berikut:

Table 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Mean	3.277	1	28	.081

Anak Berdasarkan Median	3.025	1	28	.093
Berdasarkan Median and with adjusted df	3.025	1	26.923	.093
Berdasarkan trimmed mean	3.358	1	28	.078

Bersumber pada table diatas dapat dilihat jika nilai signifikansi 0, 05 hingga bisa dikatakan kalau informasi riset homogen. Sehingga bisa disimpulkan kalau informasi berasal dari kelompok yang homogen.

Setelah diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal dan bersifat homogen, kemudian dilanjutkan dengan uji t untuk melihat apakah hipotesis dilanjutkan dalam riset ini diterima ataupun tidak. Dalam riset ini peneliti memakai program SPSS 22 buat mengenali hasil uji t. Ada pula syarat dalam pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ialah:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Dan jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Untuk mengetahui hasil uji hipotesis pada penelitian maka dapat dilihat pada table berikut :

Table 3. Uji-t (Uji Hipotesis)

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Standard Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Ha: <i>Equal variances assumed</i>	3.277	.081	9.337	28	.000	6.405	.685	4.996	7.804
Ha: <i>Equal variances not assumed</i>			9.337	23.496	.000	6.405	.684	4.984	7.816

Karena data pada penelitian ini bersifat homogen maka di melihat pada *Equal variance assumed* pada baris pertama terdapat nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media papan pintar lebih efektif dalam mengembangkan keahlian memahami lambang bilangan pada anak umur 5- 6 tahun di TK Hang Buah Padang. Dengan demikian berarti ada perbandingan yang lebih berarti dari hasil keahlian memahami lambang bilangan pada anak

kelas eksperimen yang memakai media papan pintar.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis deskriptif penelitian menggunakan program SPSS 22. Juga dapat dilihat perbedaan yang signifikan sebagai berikut:

Table 4. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Standard Deviation
Pre test eksperimen	15	20	30	25.27	2.492
Post test eksperimen	15	33	40	35.93	2.251
Pre test Kontrol	15	22	30	25.80	2.366
Post test Kontrol	15	28	33	29.53	1.407
Valid N (listwise)	15				

Dari table diatas nampak kalau, kelas eksperimen mempunyai nilai minimum lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Tetapi, setelah diberikan perlakuan memakai media yang sudah disediakan dalam proses riset hingga nilai maksimum pada kelas eksperimen jauh lebih besar dengan nilai rata- rata 35.93. Sedangkan, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama memiliki nilai rata- rata 29.53.

Lambang bilangan ialah dasar untuk anak dalam memahami konsep matematika. Kemampuan memahami lambang bilangan maksudnya ialah, keahlian dalam kamus besar bahasa Indonesia merupakan kesanggupan, memahami berarti mengenali, lambang berarti simbol serta bilangan berarti jumlah ataupun banyak. Jadi, keahlian memahami lambang bilangan anak umur dini merupakan

kesanggupan anak dalam mengenali sesuatu symbol dari jumlah tertentu. Misyati(2013: 22) keahlian memahami lambang bilangan merupakan memahami suatu konsep matematika yang sangat berarti untuk dikuasi oleh anak usia dini. Kemampuan memahami lambang bilangan pula ialah keahlian dasar untuk anak dalam kemampuan pembedahan matematika didalam pembelajaran. Izzati(2018: 24) keahlian memahami lambang bilangan ialah keahlian yang dipunyai anak semenjak usia dini untuk meningkatkan pengetahuan matematika anak dalam memahami lambang bilangan sesuai dengan tahap perkembangan serta pertumbuhan anak. Jadi, keahlian memahami lambang bilangan tidak hanya memahami lambang bilangan untuk anak, namun pula mengenalkan arti dari bilangan tersebut pada anak.

Sehingga, penggunaan media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media papan pintar seperti media yang peneliti gunakan dalam penelitian di TK Hang Tua Padang. Hal ini sesuai dengan pendapat Sholahiyah (2015: 31) median papan pintar ialah media yang baik digunakan buat menyajikan pesan tertentu kepada target tertentu. Papan pintar digunakan buat melekat angka, papan pintar digunakan sebagai fasilitas modul yang bisa meningkatkan aspek- aspek pertumbuhan anak yang hendak di capai.

Media papan pintar adalah media yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. dengan menggunakan media ini dapat memudahkan anak mengetahui bentuk dan arti lambang bilangan. Media ini juga merupakan media yang dapat menarik perhatian anak karena memiliki berbagai macam warna yang menarik dan juga dapat disertai oleh benda-benda, gambar, serta symbol yang menarik sesuai dengan kebutuhan kegiatan proses pembelajaran.

Sehingga anak dapat dengan mudah memahami lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki anak sejak dini dalam konsep matematika untuk mengetahui symbol dari suatu jumlah tertentu yang disebut juga dengan lambang bilangan. Serta kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang bilangan bagi anak, namun juga mengenalkan makna dari bilangan tersebut pada anak.

Mengenal lambangan bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Namun, cara tersebut harus memiliki media, metode dan permainan yang dapat menarik perhatian anak agar anak senang dan tidak bosan melakukannya. Contohnya saja menggunakan media pohon hitung dan pohon angka, dengan menggunakan media serta permainan tersebut rasa ingin tauh dalam diri anak akan terpancing sehingga anak akan mengikuti setiap kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu masih banyak lagi cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan lambang biangan pada anak, salah satunya yaitu menggunakan media papan pintar yang anak dilakukan penulis.



Gambar 1. Media Papan Pintar

Media ini juga memiliki manfaat yang dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak, meningkatkan kemampuan mengingat anak, mengajarkan anak lebih mandiri dan juga melatih daya konsentrasi pada anak.

SIMPULAN

Bersumber pada hasil riset serta ulasan bisa disimpulkan kalau ada perbandingan yang signifikan dalam keahlian memahami lambang bilangan dengan memakai media papan pintar dibandingkan dengan yang tidak memakai media papan pintar. Perihal ini bisa nampak dari hasil uji t serta nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Secara totalitas media papan pintar mempengaruhi terhadap keahlian memahami lambang bilangan pada anak umur 5- 6 tahun yang terbuti pada hasil uji- t (uji hipotesis).

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka.
- Izzati, Alfiatul Irwan. 2018. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo*. Skripsi Diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Maya, Elpa Astuti, Ria Novianti, dan Febrialismant (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulative Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Alfarizky Kids Kabupaten Kampar*. Jurnal JRPP, 3 (1). 97-107
- Misyati, Eli. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Biangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sholahiyah, Maulidatus. 2015. *Penggunaan Media Papan Pintar Dalam Mengembangkan*

Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Siswa RA Muslimat Nu Mafatihul Huda Bae Kudus. Skripsi Diterbitkan. Universitas Islam Nahdatul Ulama.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Zianeda, Faradhiba Amaral (2017). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A Tk Muslimat Nu Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk*. Simki-Pedagogia, 01 (01). 1-6