

PENGARUH MEDIA DART BOARD MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN KELOMPOK A RA AMANATUL IZZAH KREMBUNG SIDOARJO

Aspri Mayella

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : asprimayella@mhs.unesa.ac.id

Nurhenti Dordina Simatupang

Dosen PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini tentang pengaruh media *dart board* modifikasi terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo yang dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif yang perlu ditingkatkan sehingga peneliti memberikan media *dart board* modifikasi dalam proses peningkatan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak kelompok A. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *dart board* modifikasi terhadap kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 yang berjumlah 18 anak dan A2 yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik nonparametrik dengan menggunakan uji *mann withney U-Test*. Hasil analisis data menggunakan uji *mann withney U-Test* dengan bantuan SPSS 24, maka hasil belajar anak dengan menggunakan media *dart board* modifikasi diketahui nilai signifikansi = $0.000 < 0,05$ yakni pada *Asymp.Sig. (2-tailed)* .000. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *dart board* modifikasi mempengaruhi kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo.

Kata kunci : Media *Dart Board* Modifikasi, Kognitif, Konsep Bilangan

Abstract

*This research is about the effect of modification board media on cognitive abilities to know the concept of group A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo which is motivated by cognitive abilities that need to be improved so that researchers provide media and board modifications in the process of increasing cognitive abilities to recognize the concept of group A children. This research is to find out how the influence of modification board media on cognitive recognizes the concept of group number A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. This research uses a quantitative research approach with experimental methods. The design used is the Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The population and samples in this study were children in the A1 group with 18 children and A2 with 18 children. Data collection techniques used are observation and documentation. Data analysis using nonparametric statistics using the mann withney U-Test. The results of data analysis using the mann withney U-Test test with the help of SPSS 24, then the learning outcomes of children using media modification board is known to have a significance value = $0,000 < 0.05$ which is on *Asymp.Sig. (2-tailed)* .000. so that H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of this study can be concluded that the media dart modification board influences cognitive abilities to recognize the concept of group A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo.*

Keywords: *Modified Dart Board, Cognitive Media, Number Concepts*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Menurut Mulyasa (2012:16) Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga

dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan.

Stimulasi yang diberikan kepada anak melalui lembaga-lembaga PAUD akan membuat neuron-neuron berfungsi optimal sehingga berguna bagi perkembangan sensori anak. Kompleksitas jaringan neuron antar sel di dalam otak anak secara otomatis akan memacu aspek-aspek perkembangan lain, seperti

kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan lain sebagainya (Ulfah dan Suyadi, 2013:4).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Suyadi, 2014 : 22). Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 dalam ranah kognitif terbagi menjadi tiga lingkup perkembangan yang menjadi kewajiban agar dikembangkan oleh guru. Ketiga lingkup perkembangan tersebut yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berfikir simbolik. Untuk anak kelompok usia 4-5 tahun, adapun tingkat pencapaian perkembangan dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengenal lambang huruf. Salah satu tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak adalah mengenal konsep bilangan merupakan bentuk yang menggunakan atau menggambarkan angka-angka dengan jumlah bendanya.

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin & Js. Sanan, 2010: 58). Berdasarkan pendapat Piaget (dalam Yuliani, 2005:1.17), perkembangan kemampuan kognitif sangatlah penting dikembangkan oleh guru untuk mengembangkan daya persepsi, ingatan pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dengar, rasa, raba, ataupun dia cium melalui panca indera yang dimilikinya.

Menurut Triharso (2013:49) kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu salah satu konsep matematika yang sangat penting dipelajari adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak pada hitung-menghitung. Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Konsep bilangan terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2018 di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo khususnya kelompok A terdapat permasalahan tentang kognitif yaitu mengenal konsep bilangan. Hal ini dibuktikan dengan salah satu kegiatan anak dalam menyebutkan jumlah gambar 1-10 pada LKPD, anak belum mampu sepenuhnya dalam mengerjakan, masih ada kesalahan dalam menyebutkan jumlah gambar dengan menghubungkan angka 1-10, anak masih belum tepat dalam menunjukkan gambar sehingga hasil hitungan anak menjadi salah. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga ketika anak diminta untuk mengaplikasikan ke dalam permainan, masih ditemukan anak mengalami kesulitan. Anak dapat menyebutkan bilangan yang dimaksud tetapi ketika dihadapkan kepada permasalahan benda konkrit anak tidak dapat mengasosiasikan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda yang ditunjukkan anak. Terlihat dari 18 anak dengan 10 anak perempuan dan 8 anak laki-laki yang hadir 10 diantaranya meminta bantuan guru dalam mengerjakan LKPD. Hal ini disebabkan karena kegiatan kurang bervariasi, anak mudah bosan dan penggunaan media kurang menarik serta kegiatan kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dalam mengenal konsep bilangan biasanya guru hanya menggunakan media LKPD dan hanya menulis konsep bilangan dipapan tulis, dalam hal ini guru kurang kreatif dalam media pengajarannya, sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih sangat rendah. Rendahnya tingkat keberhasilan anak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan, dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan mengenal konsep bilangan. Jika hal ini terus berlanjut kemampuan yang dimiliki anak tidak berkembang. Maka dari itu sebaiknya menggunakan media

pembelajaran yang menarik sehingga anak mudah memahami dan mengerti dalam mengenal konsep bilangan.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Gagne (dalam Sujiono, 2007:8.4) mengatakan media adalah berbagi jenis komponen yang dapat mendorong anak untuk belajar. Media pembelajaran anak usia dini pada umumnya merupakan alat-alat permainan yang berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

Untuk menanamkan penguasaan mengenal konsep bilangan kepada anak usia Taman Kanak-Kanak peneliti menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang menarik yaitu media *dart board*. Media *dart board* adalah media yang terbuat dari papan, yang mempunyai item-item seperti gambar-gambar dan simbol-simbol dimana dapat dengan mudah dipasang dan dilepas. Media *dart board* ini mempunyai tujuan dan manfaat untuk perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian serta pengujian media *dart board* modifikasi terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni Bagaimana pembelajaran kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A melalui media *dart board* modifikasi dan Adakah pengaruh media *dart board* modifikasi terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui pembelajaran kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A melalui media *dart board* modifikasi dan untuk mengetahui adanya pengaruh media *dart board* modifikasi terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. Manfaat dari penelitian ini yakni secara teoritis dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian para pembaca khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui media *dart board*. a) Bagi guru, penelitian ini dijadikan sebagai bahan masukan kepada guru dalam memberikan pembelajaran untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. b) Bagi anak, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi. c) Bagi penelitian

lanjutan, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan praktis untuk penelitian yang sejenis tentang kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan media *dart board* modifikasi.

Menurut Copley (Karim dkk, 2007:17) menyatakan bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Pengenalan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu banyak benda atau beberapa banyak benda.

Menurut Annisa (2015:34), *Dart* adalah sebuah permainan yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk bulat. *Dart board* adalah papan permainan berbentuk bulat yang digunakan sebagai target dalam *dart*. Papan permainan ini terdiri dari 20 petak segmen dan beberapa petak lainnya yang memiliki skor-skor berbeda. Token permainannya berupa *dart* atau panah kecil. Permainan ini melibatkan dua atau lebih pemain.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu tentang pengenalan konsep bilangan yang pernah dilakukan oleh Nuriyah (2012). Pada penelitian tersebut menggunakan media pohon hitung. Selain itu penelitian sejalan lainnya dilakukan oleh Yamrini (2013) yang penelitiannya menggunakan permainan kartu angka. Sementara dalam penelitian ini menggunakan media *dart board* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun (mengetahui konsep bilangan).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Quasy Experimental Design*. Rancangan penelitian menggunakan rancangan "*Nonequivalent Control Group Design*". Desain ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo yang beralamat di Jl. Raya Cangkring No. 12a, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur dengan keadaan sekolah menghadap ke timur jalan raya.

Populasi dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A1, A2, dan A3 di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo yang berjumlah 54 anak. Pada penelitian ini menggunakan sampel *purposive*, sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas A1 sebagai kelas eksperimen dan kelas A2 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Jenis observasi berperan serta (*non participant observation*) dimana peneliti tidak terlibat dengan kegiatan anak yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai data penelitian. dokumentasi yang digunakan berupa foto kegiatan selama *pretest*, *treatment*, dan *postest*. Peneliti juga menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data identitas guru dan anak kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo, seperti nama anak dan jenis kelamin. Sebagai data pendukung, peneliti mengumpulkan dokumen resmi berupa Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), lembar penilaian, lembar observasi penilaian mengenal konsep bilangan, kisi-kisi instrumen, data sekolah berupa profil sekolah, data anak yang digunakan sebagai pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar dilaksanakan.

Berdasarkan jenis data yang dianalisis, analisis dalam penelitian ini menggunakan Uji U yaitu *Mann-Whitney U-Tes*. Peneliti menggunakan uji U karena bentuk hipotesis yang ditetapkan oleh peneliti menggunakan komparatif dua sampel independen dengan bentuk ordinal. Uji U *Mann-Whitney U-Tes* digunakan untuk data yang berdistribusi tidak normal. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal sebelum data hasil *pre-test* dan *post-test* diolah, data tersebut dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan SPSS 20 untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,5 maka data tersebut berdistribusi normal tetapi jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media *dart board* modifikasi dapat mempengaruhi kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. Dalam penelitian ini, berlangsung 5 kali pertemuan dengan satu kali *pre-test*, tiga kali pemberian perlakuan (*treatment*), dan satu kali *post-test* dengan menggunakan instrumen pada pengukuran yang dilakukan pada awal penelitian *pre-test* di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo.

Penelitian tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kegiatan mengerjakan LKPD tentang

konsep bilangan. *Pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada 24 September 2018.

Setelah dilakukannya *pre-test*, langkah yang kedua yaitu memberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *dart board* modifikasi terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak kelas eksperimen. Media *dart board* modifikasi merupakan sebuah media yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke papan berbentuk bulat dan terdapat nomor-nomor sebagai target lemparan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak. *Treatment* tersebut hanya dilakukan pada kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol diberikan kegiatan lain untuk mengasah kemampuan kognitifnya mengenalkan konsep bilangan dengan media papan tulis.

Kemudian peneliti melakukan *post-test* pada kedua kelas dengan kegiatan mengerjakan LKPD sama seperti *pre-test*. *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada 8 Oktober 2018. Dari hasil data yang diperoleh sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) maka didapatkan hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media *dart board* modifikasi dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan. Hal tersebut membenarkan pendapat (Musfiqon, 2012:28) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari keseluruhan yang dijelaskan secara verbal.

Tabel 1 Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-test Ekperimen	.863	18	.014
Post-test Eksperimen	.812	18	.002
Pre-test Kontrol	.846	18	.007
Post-test Kontrol	.864	18	.014

Sumber : data diolah

Hasil uji normalitas dapat disimpulkan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang tidak normal. Dari hasil tersebut maka data yang diperoleh berbentuk statistik non parametrik. Dalam menganalisis data maka harus menggunakan tabel *U Mann Withney*. Uji normalitas merupakan salah satu dari uji persyaratan analisis yang harus dilakukan sebelum uji hipotesis (Sumanto, 2014:145). Uji normalitas dimaksudkan untuk memastikan bahwa data sampel dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Sumanto, 2014:146).

Tabel 2 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.080	1	34	.779

Sumber : data diolah

Hasil perhitungan homogenitas data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dibantu menggunakan SPSS. Hasil perhitungan homogenitas yaitu nilai signifikan dari perhitungan sebesar 0,779 maka nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,779 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan homogen. Uji homogenitas juga merupakan salah satu dari uji persyaratan analisis yang harus dilakukan sebelum uji hipotesis (Sumanto, 2014:145). Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kelompok atau lebih data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama (Sumanto, 2014:149).

Tabel 3 Ranks Test Nonparametrik Uji Mann-Whitney

Jenis Kelas		N	Mean Rank	Sum Of Ranks
Hasil Mengenal Konsep Bilangan	Kelas Eksperimen	18	24.92	448.50
	Kelas Kontrol	18	12.08	217.50
	Total	36		

Sumber : data diolah

Tabel 4 Teks Statistic

	Hasil
Mann-Whitney U	46.500
Wilcoxon W	217.500
Z	-3.792
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. {[2*(1-tailed Sig.)]}	.000 ^a

Sumber : data diolah

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilakukan uji *U Mann Withney* untuk menguji hipotesis atau uji beda. Pada tabel menunjukkan *mean rank* dan *sum of ranks* lebih tinggi kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa pada kelas eksperimen dapat diketahui nilai signifikansi = 0.000 < 0,05 yakni pada Asymp.Sig. (2-tailed) .000. sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.

Kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media *dart board* modifikasi menarik minat anak untuk mengerjakan sehingga untuk kegiatan (*post-test*) menggunakan LKPD

menghubungkan gambar pada angka. Anak tertarik untuk melakukannya karena anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media *dart board* modifikasi. Kegiatan menggunakan media *dart board* modifikasi menjadikan anak tertarik karena belum pernah dilakukan di RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo. Hasil penelitian tersebut juga mendukung pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014:15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak.

Penelitian ini berhasil karena media *dart board* modifikasi pada kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan secara baik pada anak. Hasil penelitian tersebut juga mendukung pendapat (Susanto, 2011:100) tahap-tahap kemampuan kognitif bermain hitung atau matematika anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Piaget tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap operasional berupa tahapan konsep, tahap transisi, dan tahap lambang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan dengan adanya hasil dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media *dart board* modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo.

Dari hasil analisis data menggunakan uji *Mann Withney U-Test* dibantu aplikasi SPSS, media *dart board* modifikasi Pada kelas eksperimen dapat diketahui nilai signifikansi = 0.000 < 0,05 yakni pada Asymp.Sig. (2-tailed) .000. sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Kesimpulannya media *dart board* modifikasi berpengaruh signifikan terhadap kognitif mengenal konsep bilangan kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo, terbukti bahwa dengan menggunakan media *dart board* modifikasi anak tertarik karena memiliki bentuk yang simple dengan beragam warna yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan ukuran yang cukup besar sehingga memberi pengaruh psikologi sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan media *dart board* modifikasi untuk pembelajaran lainnya misalnya mengenal konsep bilangan atau lainnya sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan menjadi referensi kajian pustaka dalam menggunakan media *dart board* modifikasi dan mengembangkan instrumen kognitif lebih baik lagi. Hasil penelitian ini tidak bisa digeneralisasi, karena perbedaan kondisi dan situasi.
3. Bagi Pengelola Taman Kanak-Kanak
Hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media *dart board* modifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhaer. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyas, H.E. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Permendiknas Republik Indonesia nomr 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, Yuliani N. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta : CAPS (Center Of Academic Publishing Service).
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini daalam kajian neurosains*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Triharso. 2013. *Permainan kreatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi.
- Ulfah, dan Suyadi. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M & Sanan, JS. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. G P Press.
- Yuliani, N.S dkk. 2005. *Pengemangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

