



## Pengaruh Permainan Memancing Angka terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango

Hajira Burui<sup>1</sup>, Setiyo Utoyo<sup>2</sup>, Icam Sutisna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

Email: [hajiraburui@gmail.com](mailto:hajiraburui@gmail.com)

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2021

Disetujui Maret 2022

Dipublikasikan Maret 2022

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode praeksperimen dan menggunakan teknik pengumpulan data *test performance*, serta subjek penelitian ini adalah anak TK Pertiwi yang berjumlah 22 orang. Analisis data yang dilakukan terdiri dari dua bagian, deskriptif dan kuantitatif digunakan dalam membandingkan nilai tes kondisi awal (*pre-test*) dan kondisi akhir (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: sebelum digunakan media permainan cenderung tinggi yang belum bisa mengenal konsep bilangan, dibandingkan dengan sesudah digunakan media permainan anak sudah bisa mengenal konsep bilangan.

**Kata kunci:** Permainan memancing angk; Konsep bilangan

### Abstract

*The purpose of this study was to find out the influence of number fishing games on the ability of the concept of numbers of children aged 5-6 years. This study is a quantitative study with experimental methods and using test performance data collection techniques, the subjects of this study are 22 students. Data analysis consists of two parts, descriptive and quantitative used in comparing the test value of the initial condition (pre-test) and the final condition (post-test). The results showed that: before the use of game media tends to be high who cannot know the concept of numbers, compared to the use of children's game media can know the concept of numbers.*

*Keywords:* Number fishing game; concepts of number



## **PENDAHULUAN**

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam proses pembelajaran ini guru harus mengasah kemampuan anak dalam berfikir dan menggunakan semua kemampuan fisik motorik, kognitif, dan bahasa, guru harus memberikan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Untuk menstimulus semua kemampuan tersebut guru harus memahami konsep dan metode pembelajaran untuk diterapkan pada saat proses pengajaran (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002:164). Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mengatasi pengalaman traumatic, coping terhadap frustrasi. Sedangkan menurut Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna (Utoyo & Arifin, 2017).

Menurut Rahmi dan Saputri (2022) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara

langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Aspek kognitif yang dapat distimulasi kepada anak salah satunya adalah matematika. Dalam hal ini kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut Suyanto (dalam Daryanti, 2013, fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Menurut Takdikron (dalam Fau, 2016) angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Seperti contohnya bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan diperlukan media yang menarik, konkrit dan menyenangkan untuk anak. Guru dapat memberikan alat permainan yang bisa menarik perhatian anak sehingga anak tertarik dan memahami apa yang disampaikan. Dalam hal ini permainan yang akan digunakan yaitu permainan memancing angka. Menurut Kayvan dalam Ulum (2014:58) Permainan memancing angka adalah permainan yang berhubungan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik anak usia dini. Oleh sebab itu, pendidik harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam hal mengenalkan bilangan pada anak usia dini. Untuk itu sebaiknya guru menggunakan media yang konkrit, dengan menggunakan media yang konkrit anak bisa dengan mudah untuk memahami suatu bilangan. Dalam penggunaan media kongkrit anak bisa menggunakan inderanya yaitu melihat, mendengar, meraba, merasakan, secara langsung (Pratiwi, Novianti, & Chairilsyah, 2021). Semakin banyak anak menggunakan beberapa inderanya dalam melakukan pembelajaran anak semakin paham apa yang sedang ia pelajari. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mencari tau lebih jelas mengenai pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Bone, Kabupaten Bone Bolango.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimen, dengan menggunakan 1 kelas. Untuk pemilihan sampel digunakan metode *purposive sampling*, dengan treatment dilakukan selama delapan pertemuan. Untuk penilaian digunakan analisis deskriptif statistik dari hasil pre-dan post-test. Berkaitan dengan hal ini, Sugiyono (2018:107) mengemukakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode ini, dapat dilihat masalah yang akan diteliti pada masing-masing variabel, baik variabel X (*Independent Variabel*) maupun variabel Y (*Dependent Variabel*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang melalui instrument tes dalam memancing angka terhadap kemampuan anak ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post Test* Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Data	Variabel	
	Pre -Test	Post-Test
Skor Max	11	18
Skor Min	7	11
Mean	8,27	15,27
Varians ( $s^2$ )	1,54	4,30
Standar Deviasi (s)	1,26	2,074

Tabel di atas menunjukkan bahwa data *pre-test* kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diberikan perlakuan media permainan memancing angka memiliki nilai maximum (Max) adalah 11 dan nilai minimum (Min) adalah 7, sehingga diperoleh nilai mean (X) adalah 8,27, nilai varians ( $s^2$ ) adalah 1,54 dan nilai standar deviasi (S) adalah 1,26. Sedangkan data untuk nilai *post-test* kemampuan mengenal konsep bilangan diperoleh nilai maximum (Max) adalah 18 dan nilai minimum (Min) adalah 11, sehingga diperoleh nilai mean (X)

adalah 15,27, nilai varians ( $s^2$ ) adalah 4,30 dan nilai standar deviasi (S) adalah 2,074.

Data kemampuan awal sebelum diberi perlakuan (*Pre-Test*) diperoleh dengan hasil menggunakan Test Performance yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yakni Mengenal Bilangan dan mencocokkan benda dengan Lambang Bilangan Selanjutnya hasil analisis kemampuan mengenal bilangan anak sebelum diberi perlakuan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Mengenal Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1-10, menyebutkan angka 1-10 secara undur, menunjuk angka dan kemampuan mengurutkan angka. Data hasil test performance dapat dijabarkan pada tabel berikut :

**Tabel 2 Data Hasil Test Performance Indikator Ke mampuan Konsep Bilangan**

Kategori	F Frekuensi	Presentase (%)
4= Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
3= Berkembang Sesuai Harapan(BSH)	4	18
2= Mulai Berkembang (MB)	5	23
1= Belum Berkembang (BB)	13	59
<b>Jumlah</b>	22	100

Data di atas menunjukkan bahwa kemampuan Mengenal Bilangan anak baik dalam kemampuan menyebutkan angka, menyebutkan angka secara undur, menunjuk angka, dan mampu mengurutkan bahwa dari 22 anak yang di beri test bahwa sebanyak 4 anak atau 18% yang masuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak atau 23% yang masuk Dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 13 anak atau 59% masuk dalam kategori belum berkembang sedangkan Kemampuan anak dalam menyebutkan angka secara undur, menunjuk angka, dan mengurutkan angka yang masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) Belum ada.

Selanjutnya hasil analisis kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media Permainan Memancing Angka dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Kemampuan Mengenal Bilangan

Kemampuan Mengenal Bilangan dapat diukur dengan kemampuan menyebut angka 1-10, menyebutkan angka 1-10 secara undur, kemampuan menunjuk angka 1-10 dan kemampuan anak mengurutkan angka 1-10. Data hasil pemberian Test diperoleh dapat dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3 Data Hasil Test Performance Indikator Kemampuan Konsep Bilangan

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
<b>4= Berkembang Sangat Baik (BSB)</b>	5	23
<b>3= Berkembang Sesuai Harapan(BSH)</b>	10	45
<b>2= Mulai Berkembang (MB)</b>	7	32
<b>1= Belum Berkembang(BB)</b>		
<b>Jumlah</b>	22	100

*Sumber Olahan Data 2021*

Data di atas menunjukkan bahwa kemampuan Mengenal Bilangan anak baik dalam kemampuan menyebutkan angka, menyebutkan angka secara undur, menunjuk angka, dan mampu mengurutkan bahwa dari 22 anak yang di beri test bahwa sebanyak 5 anak atau 23% yang masuk pada kategori Berkembang Sesuai Baik (BSB), 10 anak atau 45% yang masuk Dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak atau 32% masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sedangkan Kemampuan anak dalam menyebutkan angka secara undur, menunjuk angka, dan mengurutkan angka yang masuk pada kategori Belum Berkembang (BB) Belum ada.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian atau hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dengan penggunaan permainan memancing angka diperoleh nilai rata-rata sebesar 8.27. Sedangkan pada pelaksanaan *post-test* setelah diberi perlakuan penggunaan permainan memancing angka diperoleh nilai rata-rata 15.27. Hal ini berarti bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak lebih berkembang dibandingkan dengan kemampuan konsep bilangan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan memancing angka. gambar dibawah ini.

Rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan setelah diberi perlakuan (*Post-test*) lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan memancing angka dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus related berpasangan diperoleh hasil uji signifikan diperoleh nilai  $T_{hitung}$  13,62 sedangkan nilai  $T_{tabel}(\alpha) = 0,05$  yakni sebesar 41, 79. Jadi  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$   $13,62 \leq 41, 79$   $p_{value} > \alpha$   $22 > 0,05$  dengan kata lain  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh permainan memancing angka terhadap konsep bilangan anak di TK PERTIWI Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango

Dalam menggunakan permainan memancing angka merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada usia TK dan RA (Utoyo & Arifin, 2017). Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk berkepsplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak menurut pendapat Sujiono (2008:2).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Konsep Bilangan pada Anak di TK Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* menunjukkan skor tertinggi 11 dan skor terendah 7, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 8,27 dan nilai standar deviasi 1,26 sedangkan pada *post-test* menunjukkan skor tertinggi 18 dan skor terendah 11, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 15,27 dan nilai standar deviasi 2,074. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata dari tes awal hingga tes akhir.

## **REFERENSI**

- Fauziddin, M. & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand for Optimalize Cognitivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), 162-169. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/76>
- Izzaturrohmaniyah, K. A. (2019).” Penerapan Peramainan Memancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Al Amin Bonangan Pakis Malang”. Volume 1 no 2 <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/3216>
- Pratiwi, Y. M, Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2021). Pengembangan Media Permainan Rumbocur Pada Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tahfidz Al-Munawarah Desa Kualu Nenas. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 5 (2), 2873-2881.
- Rahmi, A., & Saputri, H. (2022). Pembelajaran Matematika Melalui Kegiatan Memancing Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Twin Course Pasaman Barat. *JURNAL PAUD*, 1(01), 9-14.
- Sugiyono. 2018. “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta



Utoyo, S., & ARIFIN, I. N. (2017). Model Permainan Kinestetik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 323-332.