

PENGARUH PERMAINAN PAKASI (PANCING ANGKA EDUKASI) TERHADAP KEMAMPUAN MEGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA KELOMPOK A DI TK HARAPAN BLAJO KALITENGGAH LAMONGAN

Nidia Triwulandari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nidia.18018@mhs.unesa.ac.id

Sri Setyowati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai hasil *Pre test* dan *Post test* sebelum dan sesudah dilakukannya permainan memancing angka, serta bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenali konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre eksperimen yang menggunakan jenis *One Group Pre test-Post test design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 11 anak. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan statistik non parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil penelitian, perhitungan antara hasil *Pre test* dan *Post test* mengalami peningkatan yaitu dari nilai rata-rata *Pre test* sebesar 11,637, sedangkan nilai rata-rata dari *post test* meningkat sebesar 18,367. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada *Pre test* dan *Post test*, sebelum diberikan permainan memancing angka, dan setelah diberikan permainan memancing angka. Lalu pada hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon*, diperoleh hasil *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,003. Dimana $0,003 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil *Pre test* dan hasil *Post test* kemampuan mengenali konsep bilangan 1-10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan memancing angka edukasi atau pakasi terhadap kemampuan mengenali konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.

Kata Kunci: Permainan memancing angka, Mengenali Konsep Bilangan 1-10

Abstract

This study aims to determine how the value of the Pre test and Post test results before and after the number fishing game is carried out, and aims to determine the effect of number fishing games on the ability to recognize the concept of numbers 1-10 in group A children. This study uses a quantitative approach with a research design pre-experiment using the type of One Group Pre-test-Post test design. The population and sample in this study were group A children, totaling 11 children. The method of data collection in this study is by observation and documentation. Analysis of research data using non-parametric statistics using the Wilcoxon test. Based on the results of the study, the calculation between the results of the pre test and post test has increased, namely the average value of the pre test of 11,637, while the average value of the post test increased by 18,367. This shows that there is an increase in the Pre test and Post test, before being given a number fishing game, and after being given a number fishing game. Then the results of statistical tests using Wilcoxon, obtained the results of Asymp.Sig (2-tailed) 0.003. Where $0.003 < 0.05$ then the hypothesis is accepted. This means that there is a difference between the results of the pre test and the results of the post test of the ability to recognize the concept of numbers 1-10. So it can be concluded that there is a significant influence between the game of fishing for numbers or pacing on the ability to recognize the concept of numbers 1-10 in group A at Harapan Blajo Kindergarten, Kalitengah Lamongan.

Keywords: Number fishing game, know the concept of numbers 1-10

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada di usia emas (*Golden Age*) yang sangat potensial dalam rangka untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak (Harun Rasyid, 2009 ; 64). Harapannya, pada masa ini anak senantiasa diberikan stimulasi dan dilatih untuk mengembangkan potensi kecerdasan yang dimilikinya, karena nantinya kecerdasan tersebut akan menjadi sebuah kecerdasan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum berada pada tahapan usia selanjutnya. Menurut Imas Kurniasih (2011:11) 50% suatu perkembangan kecerdasan anak terjadi saat usia 0-4 tahun dan 30% berikutnya terjadi sampai usia 8 tahun. Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan meliputi berbagai perkembangan anak yaitu fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, serta nilai agama dan moral. Dari beberapa perkembangan anak tersebut salah satunya adalah dalam aspek kognitif anak. Anak usia dini menggunakan kognitifnya untuk berpikir, untuk menganalisis, untuk mengerjakan segala hal yang membutuhkan kognitifnya.

Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:55) perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap pra-operasional. Tahap pra-operasional ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas serta anak mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar.

Lalu, menurut Piaget dalam (Susanto, 2014), anak usia dini merupakan anak yang berada pada tahap pra-operasional menuju ke konkret. Dalam tahap ini, anak belajar dari hal yang nyata. Dengan demikian, baik para orang tua maupun guru dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak menggunakan benda-benda yang nyata. Benda-benda tersebut merupakan benda yang ada di sekitar kita yang dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, berpikir logis dan matematis. Hal demikian menunjukkan bahwa anak kelompok A atau anak usia 4-5 tahun mulai mengenali beberapa benda, tanda maupun simbol yang nyata dilihatnya sehingga dengan adanya benda ataupun simbol tersebut dapat melatih anak untuk berpikir logis serta berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Harapan Blajo Kalitengah Lamongan ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan 1-10 pada kelompok A. Dalam pengamatan tersebut, dari total 11 anak terdapat 7 anak yang masih belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10, mengurutkan bilangan, membandingkan bilangan serta ada juga yang masih belum mampu menghitung bilangan. Anak masih sering salah dalam mengurutkan bilangan, terdapat anak masih salah dalam

menunjuk bilangan, terdapat anak yang masih bingung dalam membandingkan jumlah bilangan yang satu dengan yang lain. Lalu untuk metode dan cara pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan adalah dengan menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai sumber belajar. Berdasarkan pengamatan awal, selain itu juga diketahui bahwa pembelajaran di TK Harapan Blajo masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang dalam menemukan pengalamannya sendiri. Jika anak tidak menemukan pengalamannya sendiri akan menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti akan menggunakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai konsep bilangan 1-10. Aktivitas pembelajaran tersebut dikemas melalui sebuah permainan yaitu permainan memancing angka. Bermain pancing merupakan suatu aktivitas bermain yang terbuat dari kayu yang berbentuk pancing dan ikan yang dimodifikasikan menjadi angka angka dan diberi magnet sehingga anak dengan mudah dalam memancing. Menurut Usti (2013:480) bermain membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah bosan dengan bermain pancing angka tersebut. Dengan melalui permainan pancing angka tersebut diharapkan dapat menstimulasi anak tentang pemahaman konsep bilangan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena di TK Harapan Blajo dalam kegiatan pembelajaran, anak masih kurang tertarik dan dapat membuat bosan anak jika hanya menggunakan LKA saja.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tergerak untuk melakukan suatu penelitian di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan untuk membahas masalah dengan judul **“Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada Kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan”**.

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan sebelum perlakuan permainan Pakasi ?
2. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan setelah mendapat perlakuan permainan Pakasi ?
3. Bagaimana pengaruh permainan Pakasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada

kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan ?

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan sebelum perlakuan permainan Pakasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan setelah perlakuan permainan Pakasi.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan Pakasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.

Menurut Sudaryanti (2006:1), konsep bilangan merupakan suatu konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep konsep matematika selanjutnya. Sedangkan Menurut M. Yazid Busthomi (2012:105-106) menjelaskan tentang konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Selanjutnya menurut Hartnett & Gelman dalam Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008:392) konsep bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian lawan satu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu konsep bilangan sangat penting dalam kehidupan anak. Salah satu hal terpenting dalam konsep bilangan yang harus dikuasai oleh anak adalah konsep matematika yang dimana terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal bilangan dan membandingkan suatu bilangan.

Menurut Indriyani dkk, dalam Usman dkk (2018) menerangkan bahwa permainan memancing angka, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama berpikir simbolik. Sedangkan menurut Lathifah dalam Usman dkk (2018) menerangkan bahwa permainan memancing angka dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan melatih anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, terutama dalam hal berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Permainan memancing angka ini terdiri dari bilangan angka 1-10 atau bisa lebih dari angka 10.

Permainan memancing angka selain untuk bermain, juga dijadikan sebagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat bermain sambil belajar. Permainan memancing angka dalam penelitian ini dimodifikasi namanya oleh peneliti menjadi Pakasi (Pancing Angka Edukasi). Permainan memancing angka Pakasi ini diberikan ketika *Treatment* (perlakuan) yaitu setelah dilakukannya *pre test* dan sebelum dilakukannya *post test*.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam permainan Pakasi :

1. Langkah pertama, menyiapkan alat permainan Pakasi yang terdiri dari pancing dan ikan yang dimodifikasi angka 1-10
2. Langkah kedua, bagi anak menjadi beberapa kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 2 anak
3. Langkah ketiga, salah satu anak dari kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai arahan dan perintah dari guru
4. Langkah keempat, anak yang satu lagi dari kelompok tersebut diminta untuk mengambil benda sesuai jumlah angka yang dipancing oleh teman sekelompoknya tadi
5. Langkah kelima, guru meminta anak melakukan kegiatan yang sama serta meminta anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah diambil oleh dua anak dalam kelompok tersebut
6. Selanjutnya, permainan Pakasi dilakukan oleh kelompok lain secara bergantian.

Permainan memancing mempunyai tujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan. Bermain pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing (Sujiono 2008:11.35). Triharsono (2013 : 59-60) mengungkapkan bahwa permainan memancing akan menjadikan anak sangat tertarik untuk melakukan kegiatan ini. Dalam permainan Pakasi ini, anak dapat belajar mengenal konsep bilangan 1-10, anak juga dapat membedakan ikan terbesar dan ikan yang terkecil bilangannya.

Melalui permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) ini sangat berkaitan dalam pengenalan konsep bilangan anak. Hal tersebut ditunjukkan oleh bagian dari permainan Pakasi yang terdiri oleh ikan-ikan yang diberi angka 1-10 membuat anak dapat bermain sekaligus belajar pengenalan konsep lambang bilangan.

Berdasarkan salah satu penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ratri Putri Cahyani (2020) dengan judul "Pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad" memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor

rata-rata mengenal huruf abjad antara kelompok eksperimen sebesar 66,07 dan kelompok kontrol sebesar 50,50. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad.

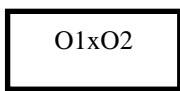
Pada salah satu penelitian tersebut relevan dengan apa yang akan peneliti lakukan. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, peneliti juga akan menggunakan kegiatan permainan memancing hanya saja berbeda karena pada penelitian ini menggunakan permainan memancing huruf serta mengenalkan abjad. Permainan memancing yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan memancing angka dan bertujuan mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak.

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ha: adanya pengaruh permainan Pakasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.
2. Ho: tidak adanya pengaruh permainan Pakasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Pre-Eksperiment* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2010 : 10) menyatakan bahwa pada desain *One-Group Pretest Posttest* adalah sebuah aktivitas dalam penelitian yang diawali dengan aktivitas sebelum diberi perlakuan (*pretest*). Berikut merupakan gamaran desain *One Group Pretest-Posttest* :



Keterangan :

O1 : nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X : pemberian perlakuan

O2 : nilai *posttest* (setelah perlakuan)

Penelitian ini dilakukan selama 5 hari, yaitu 1 hari digunakan untuk melakukan *Pre test* , lalu 3 hari setelahnya dilakukan *treatment* menggunakan permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) dan 1 hari setelahnya melakukan *Post test*.

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Haraan Blajo Kecamatan Kalitengah Kabupaten Lamongan. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK A Harapan Blajo Kalitengah Lamongan yang berjumlah 11 anak. Menurut Sugiyono (2010 : 124),

jika populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil, maka teknik sampling yang dapat digunakan adalah *Nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga, sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan yang berjumlah 11 anak berusia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah pengaruh permainan pakasi (pancing angka edukasi) yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

| Kisi-kisi Instrumen | No. | Indikator |
|------------------------------|-----|---|
| A. Menghitung bilangan | 1 | Membilang dari 1-10 |
| | 2 | Menyebutkan urutan bilangan 1-10 |
| | 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda |
| B. Mengenal lambang bilangan | 4 | Menunjuk lambang bilangan 1-10 |
| C. Membandingkan | 5 | Membandingkan jumlah benda 1-10 |

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup poin-poin dalam hal kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu di antaranya membilang dari 1-10, menyebutkan urutan bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan dan membandingkan jumlah benda 1-10. Instrumen penelitian ini juga, merupakan instrumen yang dilakukan pada saat kegiatan *Pre Test* dan *Post Test*. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian yang dilakukan mendapatkan data berupa catatan tertulis juga dilakukan dokumentasi berupa foto selama proses penelitian atau pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik nonparametris, yang digunakan untuk menganalisis data berbentuk ordinal dengan subjek <30 yaitu 11. Uji statistik nonparametris yang digunakan untuk menguji hasil eksperimen adalah menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs* yaitu teknik yang digunakan untuk menguji dua sampel yang berhubungan atau dua kelompok data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Serta dalam menghitung hasil eksperimen menggunakan *Wilcoxon Match Pairs* ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM Statistik SPSS 25.

Lalu berikut merupakan dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon Match Pairs* :

1. Jika nilai *Asymp.Sig.* < 0,05, maka Hipotesis dapat diterima
2. Jika nilai *Asymp.Sig.* > 0,05, maka Hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti menguji cobakan instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah valid dan reliabel. Setelah diperoleh data hasil uji coba instrumen tersebut, langsung dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada variabel mengenal konsep bilangan, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | | |
|--|-------|------------|
| Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | | |
| Cronbach's Alpha | Items | N of Items |
| .663 | .627 | 5 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,663 yang menunjukkan bahwa $0,663 > 0,6$ maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian,

Setelah dilakukannya penelitian dan berdasarkan observasi selama penelitian berlangsung, mendapatkan skor hasil *Pre test* dan *Post test* sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil *Pre test* dan *Post test*

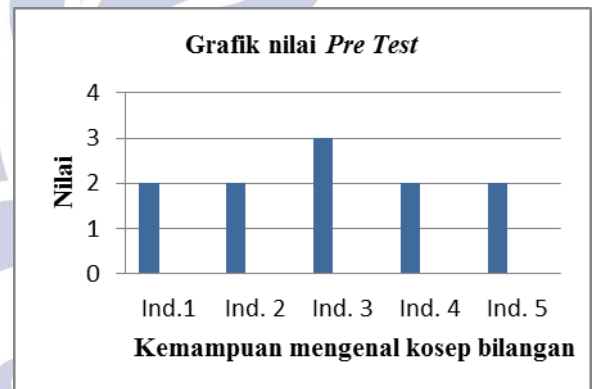
| Nama | Pre test | Post test |
|------|----------|-----------|
| AB | 16 | 20 |
| CH | 11 | 18 |
| ZA | 9 | 18 |
| TA | 17 | 20 |
| FE | 15 | 20 |
| AR | 10 | 17 |
| RA | 8 | 17 |

| Nama | Pre test | Post test |
|--------------|------------|------------|
| AI | 11 | 18 |
| ER | 9 | 17 |
| NU | 14 | 20 |
| RE | 8 | 17 |
| Total | 128 | 202 |

Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata pada kegiatan *Pre test* yang telah dihitung memperoleh rata-rata sebesar 11,637. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok TK A sebelum diberi perlakuan adalah masih rendah. Dalam tabel di atas, 7 dari 11 anak memperoleh nilai lebih rendah daripada 4 anak yang lain.

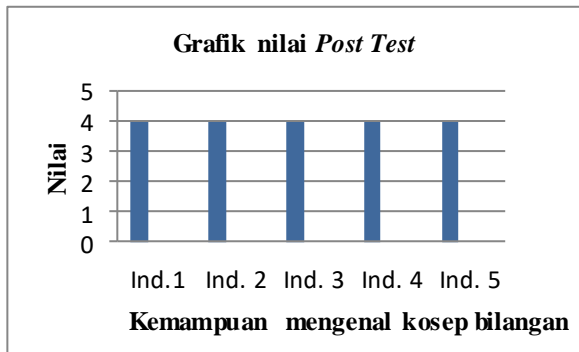
Lalu untuk hasil rata-rata pada kegiatan *Post test* yang telah dihitung memperoleh rata-rata sebesar 18,367. Hasil rata-rata pada *Post test* ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari nilai *Pre test* yang mana pada kegiatan *Post test* sebelumnya telah diberikannya perlakuan berupa kegiatan bermain Pakasi (Pancing Angka Edukasi).

Berikut merupakan grafik nilai *Pre test* dan *Post test* :



Gambar 1. Grafik nilai *Pre Test*

Grafik nilai *Pre test* tersebut menunjukkan bahwa indikator 1, indikator 2, indikator 4 dan indikator 5 yang merupakan kemampuan membilang 1-10, menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10 dan membandingkan jumlah benda 1-10 keseluruhan rata-rata diperoleh anak dengan nilai 2, yaitu anak masih dalam tahap MB (Masih Berkembang). Lalu untuk indikator 3 yang merupakan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda keseluruhan rata-rata diperoleh anak dengan nilai 3 yaitu anak masih sedikit dalam tahap BSH dan anak masih banyak dalam tahap MB serta perlu bimbingan guru dalam memahami konsep bilangan.



Gambar 2. Grafik nilai Post Test

Grafik nilai *Post test* tersebut menunjukkan bahwa semua indikator yaitu indikator 1 sampai indikator 5 yang merupakan kemampuan membilang 1-10, menyebutkan urutan bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan 1-10 dan membandingkan jumlah benda 1-10 keseluruhan rata-rata diperoleh anak dengan nilai 4. Secara garis besar, pada tahap *Post-test* ini menunjukkan bahwa anak sudah mengalami peningkatan dan sudah dalam tahap BSB (Berkembang dengan baik).

Hasil dari *Pre test* ke *Post test* menunjukkan peningkatan setelah diberikannya permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) dimana proses dalam permainan ini juga diterapkan *Trial and Error* yaitu anak jika dalam menunjuk bilangan atau mengurutkan bilangan jika ia salah, anak akan diarahkan dan disuruh untuk mencobanya lagi sampai benar. Dengan hal tersebut anak dapat belajar dari kesalahan dan pengalamannya sendiri dalam pengenalan konsep bilangan melalui permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) ini.

Tabel 4. Hasil output *Ranks Pre test-Post test*

| | | Ranks | | |
|----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| post test - pre test | Negative Ranks | 0 ^a | .00 | .00 |
| | Positive Ranks | 11 ^b | 6.00 | 66.00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 11 | | |

Berdasarkan hasil *Ranks Pre test-Post test* diatas, menunjukkan bahwa selisih negative antara hasil kemampuan mengenal konsep bilangan untuk *Pre test* dan *Post test* adalah 0, baik pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 in menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai *Pre test* ke *Post test*.

Lalu untuk selisih positif (*Positive Ranks*) antara hasil belajar mengenal konsep bilangan untuk *Pre*

test dan *Post test* disini menunjukkan terdapat 11 data positif (N) yang artinya ke 11 anak mengalami peningkatan hasil belajar mengenal konsep bilangan dari nilai *Pre test* ke *Post test*. Mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 6.00, sedangkan jumlah ranking positif atau Sum of ranks adalah sebesar 66,00.

Sedangkan untuk *Ties* adalah 0, yaitu menunjukkan bahwa tidak adanya nilai yang sama antara *Pre test* dan *Post test*.

Tabel 5. Hasil output tes statistik *Wilcoxon Match Pairs*

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|----------------------|
| | post test - pre test |
| Z | -2.946 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .003 |

Telah diketahui bahwa dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai *Asymp.Sig.* < 0,05, maka Hipotesis diterima
2. Jika nilai *Asymp.Sig.* > 0,05, maka Hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil *output* tes statistik di atas, menunjukkan bahwa *Asymp.Sig.* (2-tailed) bernilai 0,003. Karena nilai 0,003 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya terdapat perbedaan antara hasil kemampuan mengenal konsep bilangan untuk *Pre test* dan *Post test*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa adanya pengaruh permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10).

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa permainan memancing angka atau Pakasi (Pancing Angka Edukasi) bermanfaat dan berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Pengaruh tersebut dibuktikan bahwa sebelum diberikan permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi), nilai hasil *Pre test* anak masih sangat rendah. Lalu ketika telah diberikannya permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi), nilai hasil *Post test* anak lebih meningkat.

Pengaruh permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) teradap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Harapan Blajo berpengaruh secara signifikan hal ini dibuktikan mulai dengan adanya hasil *Pre test* yang memperoleh total 128 yang rata-ratanya berjumlah 11,637, sedangkan setelah dilakukannya permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) atau *Treatment* mrengalami peningkatan dan memperoleh total skor 202 yang rata-ratanya berjumlah 18,367. Hasil tersebut lalu dianalisis menggunakan analisis statistik *Wilcoxon Ranks Test*. Serta didapatkannya hasil *Asymp. Sig* (2-tailed) bernilai 0,003 yang mana 0,003 < lebih kecil daripada 0,05 sehingga

Hipotesis dapat diterima dengan artian terdapat pengaruh permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di K Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Fadlillah, (2016:58-59) bahwa aktivitas bermain sesuai dengan suatu karakter anak usia dini yaitu anak suka bermain, karena pada setiap anak usia dini merupakan masa dimana tempatnya bermain. Maksudnya ialah dalam keseharian anak usia dini, tidak akan lepas dari kata bermain dan permainan. Permainan memancing angka atau Pakasi (Pancing Angka Edukasi) dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan tidak membosankan. Sehingga anak merasa bebas dan gembira dalam melakukannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka atau Pakasi (Pancing Angka Edukasi) memberikan pengaruh dalam pengenalan konsep bilangan 1-10 serta efektif dalam peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Hal ini sejalan dengan pendapat Triharsono (2013 : 59-60) yang mengungkapkan bahwa permainan memancing akan menjadikan anak sangat tertarik untuk melakukan kegiatan ini. Sehingga permainan memancing angka ini sangat menarik untuk anak lakukan terutama dalam pengenalan konsep bilangan sebagai konsep matematika dasar bagi anak usia dini. Pendapat tersebut juga didukung oleh teori Sudaryanti (2006:1), yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan suatu konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan. Pengaruh ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai *Pre test* dan *Post test* yang meningkat yaitu dari hasil rata-rata *Pre test* sebesar 11,637 meningkat pada hasil *Post test* sebesar 18,367. Pada *Pre test* terdapat 7 dari 11 anak yang masih berkembang (MB) dan hasil nilainya masih rendah. Kemudian pada *Post test* 7 dari 10 anak tersebut mengalami peningkatan dan hampir 11 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Selanjutnya ditunjukkan bahwa perhitungan statistik *Wilcoxon* memperoleh *Asymp.Sig* (2-tailed)

0,003 yang menunjukkan bahwa $0,003 < \text{lebih kecil dari } 0,05$ maka hipotesis diterima artinya terdapat perbedaan antara hasil *Pre test* dan *Post test*. Selain itu, berdasarkan pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa anak sangat tertarik dalam melakukan permainan Pakasi ini serta anak sangat antusias dalam bermain sambil belajar mengenal konsep bilangan 1-10, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian permainan memancing angka atau Pakasi I (Pancing Angka Edukasi) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Bagi guru, disarankan menggunakan aktivitas pembelajaran berupa permainan PAKASI (Pancing angka edukasi) untuk menstimulasi anak dalam pengenalan konsep bilangan 1-10.
 - b. Bagi guru, hendaknya tidak sering membantu atau menolong anak jika anak belum merasa kesulitan dalam melakukan permainan. Hal ini agar anak dapat lebih mandiri dan dilatih memecahkan masalah sendiri.
2. Bagi Peneliti selanjutnya

Mengingat keterbatasan dan kekurangan pada penelitian ini, disarankan untuk peneliti selanjutnya agar menggunakan instrumen dengan indikator yang berbeda dan instrumen tersebut dapat dirancang lebih lengkap lagi. Lalu untuk takaran seberapa lama *Treatment* permainan Pakasi dalam penelitian ini karena keterbatasan waktu peneliti maka untuk peneliti selanjutnya hendaknya permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) dilakukan berulang yaitu anak mengalami proses *Recalling* agar anak lebih paham lagi terkait pengenalan konsep bilangan 1-10.

DAFTAR PUSTAKA

- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurniasih, Imas. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Edukasia.
- Putri Cahyani, Ratih. 2020. *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas. Terbuka.
- Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Anak Usia Dini 30 Edukatif untuk Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi
- Usman, Pahendra & Karmila. 2021. *Pengaruh Penerapan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Kognitif*. Jurnal Smart PAUD. 4(1), 57-64, <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v4il.15618>
- Usti, Afnita. 2013. *Meingkatkan Kemampuan Mengenalkan Angka melalui bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Naskah Publikasi. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/artcle/viewFile/976/827> pada tanggal 4 Mei 2022 jam 14.38
- Yazid Busthomi, M. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan ANAK Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.

