

PENGARUH PERMAINAN MEMANCING IKAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TULUS SEJATI SURABAYA

Dwi Kusrini

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, gomeiling@yahoo.com

Abstrak

Lambang bilangan merupakan lingkup perkembangan yang harus dikuasai dalam bidang pengembangan kognitif. Berdasarkan observasi di TK Tulus Sejati Surabaya khususnya di kelompok A, ditemukan masalah yaitu kemampuan dalam mengenal lambang bilangan masih kurang. Hal itu terjadi karena guru di TK Tulus Sejati Surabaya menggunakan cara mengajar yang kurang bervariasi. Kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan tersebut menjadi latar belakang penelitian untuk mengetahui hasil penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan melakukan observasi sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Analisis data dengan menggunakan *Mann-Whitney U test* (Uji U) menunjukkan bahwa nilai *Exact* [$2*(1\text{-tailed})$] $< 0,05$ atau $0,000 < \alpha (0,05)$, maka diputuskan H_0 ditolak.

Penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh dari penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.

Kata kunci: permainan memancing ikan, lambang bilangan, anak kelompok A

Abstract

Number is a part of development which must be mastered, especially in the cognitive development. Based on the observation, A group children's ability in recognizing the number needs to be improved at Tulus Sejati kindergarten Surabaya. It is because the teachers in this school use monotonous teaching method. The lack of this ability becomes the background of this research to know the result of applying fishing game to improve the ability to recognize the number for A group children at Tulus Sejati Surabaya.

This research is Quasi-Experimental research by using Nonequivalent Control Group Design. There is observation conducted before and after the action. The data analysis using the Mann-Whitney U Test shows that the value of Exact [$2(1\text{-tailed})$] $< 0,05$ or $0,000 < \alpha (0,05)$, therefore H_0 is rejected.*

This research proves that there is an effect on applying the fishing game activity toward the abilities to recognize numerals in TK Tulus Sejati Surabaya's Group A children.

Keywords: fishing game, numbers, A group children

PENDAHULUAN

Masa usia kanak-kanak adalah masa dimana potensi anak dikembangkan. Selain itu, di usia ini perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi penentu dari perkembangan masa selanjutnya. Berbagai studi yang dilakukan berbagai para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak sejak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya. Begitu pentingnya masa usia dini, sehingga Santrock dan Yussen (dalam Maryani, 2009: 2) berpendapat bahwa usia dini adalah masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik (*a highly eventful and unique period of life*) yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa.

Taman kanak kanak, merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun, yang bertujuan

untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak, sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan TK merupakan sarana dalam memperoleh rangsangan-rangsangan terhadap berbagai aspek kemampuan anak baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, seni dan juga persiapan memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar.

Aspek-aspek perkembangan yang harus dirangsang, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga dapat mengolah perolehan belajar, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti (Depdiknas 2007: 9). Salah satu tujuan dari perkembangan kognitif

adalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika. Kemampuan logika matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan berpikir dengan menggunakan logika (Sujiono, 2007: 5.5).

Depdiknas (2010: 13) menjelaskan bahwa salah satu lingkup perkembangan yang harus dikuasai dalam bidang pengembangan kognitif adalah matematika. Adapun tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan adalah mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf (Depdiknas 2010: 36).

Lambang bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin, karena "bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika" (Depdiknas, 2007: 1). Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka (Inawati, 2011: 6). Anak-anak membandingkan kuantitas, menemukan berbagai permasalahan nyata seperti menyeimbangkan balok yang tinggi, atau membagi semangkuk makanan secara adil dengan seorang teman. Pemahaman mengenal lambang bilangan membantu pemahaman atas dunia mereka di luar sekolah dan membantu mereka membangun sebuah dasar yang kokoh untuk kesuksesan dalam sekolah.

Sejalan dengan teori tahapan perkembangan kognitif yang telah dikemukakan oleh Piaget, maka dalam mengenalkan lambang bilangan seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan (Susanto, 2011: 100) yaitu (1) Penguasaan konsep, yang berarti memiliki pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung benda/bilangan, (2) Masa transisi, yaitu proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya, dan (3) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap yaitu mulai dari mengenal konsep bilangan (menghitung benda konkrit), menghubungkan konsep ke lambang bilangan, dan mengenalkan lambang bilangan.

Berdasarkan observasi di TK Tulus Sejati Surabaya khususnya di kelompok A, ditemukan masalah yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak-anak dapat membilang satu sampai sepuluh, tetapi mereka tidak mengerti angka/lambang bilangannya. Hal ini terbukti ketika guru memberi perintah kepada anak untuk menunjuk lambang bilangan, sekitar 50 % dari 26 anak di kelas salah dalam menunjuk lambang bilangan sesuai perintah guru. Diketahui pula bahwa anak juga belum dapat

menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan.

Berdasarkan observasi, pula dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru jarang sekali menggunakan media dan lebih sering menerapkan metode bercakap-cakap yang dilanjutkan dengan pemberian tugas. Pada pembelajaran berhitung, anak-anak tidak pernah menghitung benda konkrit. Guru selalu menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam pembelajaran sehari-hari sebagai media dalam semua pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran mengenal lambang bilangan, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat anak kurang bersemangat dan ada anak yang melamun atau bergurau dengan temannya.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Greenberg (dalam Hartati, 2007: 43) berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Pada hakekatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran untuk anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Dari uraian di atas untuk mengatasi kendala mengenal lambang bilangan di TK Tulus Sejati Surabaya, akan coba diterapkan metode bermain dengan permainan memancing ikan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan memancing ikan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan permainan memancing ikan dipilih agar anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Alat pancing dan ikan berwarna-warni yang menarik, akan membuat anak terpacu untuk mengikuti kompetisi dalam permainan tersebut. Selain itu, anak juga akan mempunyai pengalaman yang konkrit karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan memancing ikan adalah kegiatan yang disertai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan, yaitu menangkap ikan dengan pancing. Pancing yang digunakan terbuat dari besi *stainless* yang ujungnya diberi benang dan kail berupa magnet. Ikan yang digunakan, terbuat dari gambar ikan berwarna-warni. Ada dua macam ikan yang digunakan dalam permainan ini, yang pertama bentuk ikan tiruan berwarna-warni yang terdapat angka pada setiap sisinya, dan yang kedua adalah bentuk ikan tiruan berwarna-warni yang digantung pada kaitan gantungan kunci berdasarkan jumlah angka. Bentuk ikan tiruan tersebut dilaminating agar awet dalam penggunaannya.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dirasa perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Menenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

“Adakah pengaruh penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.

METODE

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut pendapat Sugiyono (2011: 79) dalam desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* akan ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Setiap kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test*.

Pre-test dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. *Post-test* dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keadaan akhir apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Eksperimen dilakukan dengan memberi perlakuan permainan memancing ikan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran yang tidak menggunakan permainan memancing ikan pada kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan *pre experimental design* karena peneliti hanya sebagai observer atau peneliti yang tidak bisa mengubah isi atau tatanan dalam TK tersebut. Desain penelitian *Quasi-Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya yang berjumlah 26 anak. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah sebagai berikut:

1. Menunjuk lambang bilangan 1-10
 - a. Menunjuk lambang bilangan (2,4,7,10) dengan kartu angka sesuai perintah
2. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
 - a. Menghubungkan lambang bilangan (1,3,6,8) dengan jumlah benda
 - b. Menghubungkan jumlah benda (4,5,7,9) dengan lambang bilangan

Dalam Penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu statistik nonparametrik dengan *Mann-Whitney U test* (Uji U).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada anak TK Tulus Sejati Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Maret s/d 5 April 2013. *Pre-test* dilakukan tanggal 26-28 Maret 2013, kemudian *treatment* berlangsung tanggal 1 April 2013, sedangkan *post-test* dilakukan tanggal 2-4 April 2013. Pada penelitian yang dilakukan terhadap responden, dapat dijelaskan bahwa penerapan permainan memancing ikan dalam pembelajaran di TK Tulus Sejati Surabaya dengan sub tema binatang air yaitu tentang ikan.

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan bahwa setelah diberikan *treatment*, jumlah skor pada kelompok eksperimen meningkat 36 poin, sedangkan jumlah skor pada kelompok kontrol meningkat 5 poin. Hasil perhitungan Uji *Mann-Whitney* juga menunjukkan bahwa nilai *Exact* [$2*(1\text{-tailed})$] < 0,05 atau $0,000 < \alpha$ (0,05), maka diputuskan H₀ ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penerapan permainan memancing ikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.

Penerapan permainan memancing ikan dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak daripada pembelajaran tanpa penerapan permainan memancing ikan. Hal ini dikarenakan permainan memancing ikan mampu memberikan kesan menarik kepada anak, serta pengalaman yang konkrit sehingga anak dengan mudah mengenal lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional konkrit yaitu tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berpikir intuitif.

Pada permainan memancing ikan terdapat tiga tahapan dalam proses pembelajarannya, yaitu 1) tahap pemahaman konsep yaitu anak menghitung benda secara konkrit, 2) tahap kedua yaitu tahap transisi, anak mulai beralih dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak yaitu dengan menghubungkan jumlah ikan yang sudah dihitung dengan angka yang terdapat pada papan angka, 3) tahap lambang yaitu anak mulai mendapatkan gambaran misalnya bahwa lambang bilangan 7 merupakan wakil dari benda yang berjumlah tujuh. Ketiga tahapan di atas sesuai dengan tahapan pembelajaran pengenalan lambang bilangan atau matematika untuk anak Taman Kanak-Kanak menurut Piaget adalah bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, maka untuk penguasaan kegiatan pengenalan lambang bilangan tersebut dilakukan melalui

tiga tahapan, yaitu tahap pemahaman konsep, tahap transisi dan tahap lambang (Susanto, 2011: 100).

Penerapan permainan memancing ikan dalam pembelajaran didukung oleh adanya alat permainan edukatif berupa alat pancing, ikan tiruan berwarna-warni, dan papan angka yang memungkinkan anak lebih menaruh perhatian ketika proses pembelajaran untuk kemampuan mengenal lambang bilangan berlangsung. Sebagaimana Soetjiningsih (1995: 109) yang mengatakan bahwa "APE adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk pengembangan aspek kognitif".

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Kurikulum 2007 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Inawati, Maria. 2011. Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Penabur* No. 16.
- Maryani. 2009. Meletakkan Dasar-Dasar Pengalaman Konsep Matematika Melalui Permainan Praktis di Kelompok Bermain. *Jurnal Penabur* No. 15.
- Soetjiningsih. 1994. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar: Penerbit Buku Kedokteran ECG.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Nonparametris*. Bandung: Alfabeta..
- Sujiono, Y. N. dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

