

LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X



Jurnal Ilmiah Mahasiswa

Volume 1, Nomor 1, Januari 2021

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MEMANCIK KERTAS ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A
DI TKIT RAUDHATUL ADHFAL ACEH BESAR**

Alas putri Uncu^{*1}, Mik Salmina M.Mat, Riza Oktariana M.Pd.

STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Abstrak

Permainan memancing angka adalah suatu kegiatan bermain dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikanya yang dimodifikasikan menjadi angka-angkanya yang diberimagnet. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan permainan memancing kertas angka efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan memancing kertas angka terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group desain pretest-posttest*. Instrument dalam penelitian ini adalah tes kemampuan mengenal angka, yang terdiri dari tes lisan dan tulisan, jumlah sampelnya 15 anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji t didapatkan nilai $t_{hitung} = 2,213$ dan diperoleh $t_{tabel} = 1,76$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan permainan memancing angka efektif terhadap peningkatan mengenal angka anak di TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar. Hasil analisis indikator kemampuan mengenal angka anak sebelum mengikuti pembelajaran dengan media memancing angka didapatkan persentasenya sebesar 13% hal ini sangat jauh dengan kriteria pengambilan keputusan sebesar 70%, sementara untuk posttest didapatkan nilai persentase sebesar 73%. Hasil analisis dengan uji-t dan indikator keberhasilan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memancing angka dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak.

Kata kunci : Permainan Memancing Kertas Angka, Kemampuan Mengenal Angka, Anak Kelompok A.

Abstract

^{*}(darussalam, Banda Aceh)

¹alasputriuncu01atgamil.com

The number fishing game is an activity of playing plastic in the form of fishing rods and fish which are modified into magnetic numbers. The formulation of the problem in this study is whether the application of scoring paper fishing games is effective in increasing the ability to recognize numbers in group A children at TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the scoring game to increase the ability to recognize numbers in group A children at TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar. This research is a quantitative research and this type of research is an experiment with a one group pretest-posttest design. The instrument in this study was a test of the ability to recognize numbers, which consisted of oral and written tests. The sample size was 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. Based on the analysis using the t test, the value of $t_{\text{count}} = 2.213$ and $t_{\text{table}} = 1.76$ is obtained, so that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, it can be concluded that the use of number fishing games is effective in improving children's number recognition in TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar. The results of the analysis of the indicators of the ability to recognize children's numbers before participating in learning with fishing media, the percentage was 13%, this is very far from the decision-making criteria of 70%, while for the posttest the percentage value was 73%. The results of the analysis with t-test and indicators of success can be concluded that the use of number fishing media can affect the ability to recognize numbers in children.

Keywords: Number Paper Fishing Game, Number Recognition Ability, Children of Group A.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran matematika diperlukan cara yang bervariasi supaya anak tidak jenuh dalam belajar dan sesuai dengan kemampuan anak didik. Permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikianrupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Salah satu alternatif yang diberikan pada anak tunarungu ringan yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui permainan bola bowling. Permainan bowling merupakan salah satu permainan yang dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar (Fitriani. 2012)

Kemampuan mengenal angka perlu dikembangkan karena anak dapat mengetahui jumlah dan banyak dan sedikit. Karena angka ini sangat penting, maka konsep dasar matematika yang benar yang diajarkan kepada seorang anak haruslah benar dan kuat. Paling tidak dasar yang melibatkan pengenalan angka harus di kuasai dengan sempurna (Riya, 2016).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Upaya pendidikan yang diberikan oleh

pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya (Ramaini. 2010).

Permainan memancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberimagnet sehingga anak mudah dalam memancing (Usti, 2013:480). Permainan memancing angka dapat melatih anak untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Rosi Meri Irawati (2012:44) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar pada akhir September 2020 masih banyak ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Pemahaman anak masih sebatas menghafal namun tidak mampu mengenal yang mana angka yang dimaksud dari pengucapannya, sehingga ketika anak diminta untuk menyebutkan bilangan yang dimaksud masih banyak anak yang terlihat bingung dan tidak mampu menunjukkannya.

Selain itu, anak cenderung dapat menyebutkan angka yang dimaksud tetapi ketika dihadapkan pada permasalahan benda kongkrit anak tidak dapat mengasosiasikan antara angka yang disebut dengan jumlah benda yang ditunjukkan anak. Dari 18 anak yang diminta menunjukkan angka yang diucapkan pada benda kongkrit hanya 7 orang anak atau (35%) dari mereka yang

mampu melakukannya, sementara sisanya sebanyak 11 orang anak atau (65%) masih terlihat kebingungan dan tidak mampu menjawab.

Hasil pengamatan yang serupa juga pernah diungkapkan oleh Hikmatul (2016) kenyataannya kemampuansubyekdalammemahamikonsepangkamasih rendahdilihatdarinilaiprestasibelajar dibawahkriteria ketuntasanminimal.Subyek masihsering melakukan kesalahan dalam mengidentifikasi angka1-10,contohnyaketikagurumemberikantugasuntukmengurutkanangka1-10anakmasihsering ragu-ragudanhanyamenebak-nebakdalam menyelesaikannya. Hasil yang tidak jauh berbeda juga diungkapkan oleh Fitriyati (2015), berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwaanak menyebutangka1-10dan menulisangka1-10masihkurangbaik.Nilairerata anakmasihkurang dari60.Anakmasih belum lancar dan belum benar dalam menyebut angka 1-10.Dalam penulisan angka 1-10, masih banyak anas yang menulis secara kelirusan terbalik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti bermaksud untuk memberikan perlakuan yang positif untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak, maka peneliti mengambil judul “Efektivitas Permainan Memancing Kertas Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar.

LANDASAN TEORI

Sudaryanti (2016:1) yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Menurut Bahrain Shamsudin (2012:16) bilangan merupakan jumlah atau kuantitas suatu himpunan benda tertentu. Selain itu, Pakasi dalam Sriningsih (2009:45) menjelaskan bahwa bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah. Senada dengan pendapat tersebut, 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.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa 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 dalam penelitian terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.

Menurut Ahmad Susanto (2011:107) karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut: 1) membilang sampai dengan sepuluh; 2) menyebutkan urutan bilangan 3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda; 4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10; 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Dalam Buku Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (2010:14), dikatakan bahwa pada tingkat perkembangan konsep bilangan dan angka, anak usia 4-6 tahun mempunyai tingkat perkembangan sebagai berikut:

- a. Menyebut angka 1-10 dengan indikator
 1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-1
 2. Membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda) sampai 10
 3. Menunjuk angka 1-10
 4. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
 5. Meniru angka 1-10
- b. Mencocokkan bilangan dan angka dengan indikator
 1. Menghubungkan angka dengan benda-benda sampai dengan 10
 2. Mencocokkan bilangan dengan angka.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak

benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka) mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari (Umi Kayvan dalam Afnita Usti, 2013:480). Sejalan dengan pendapat di atas, Yuliani Nurani Sujiono (2019:11.35) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan.

Menurut Asadjie (2013) dijelaskan tentang kelebihan dari permainan memancing angka, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Rosi Meri Irawati (2012:44) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan. Permainan memancing angka dapat dilakukan dengan menggunakan bahan magnet, spidol, benang, meteran dengan kayu, mangkok kaca kecil, bak air, kertas lipat, steples, kertas laminating, gunting, patrun hiu dan ikan (Yuliani Nurani Sujiono, 2012:11.35).

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2012:11.35) permainan memancing angka dapat dilakukan dengan langkah a) Letakkan hiu di dalam bak air; b) Minta anak untuk mencoba menangkap hiu dengan pancingan yang telah dibuat (magnet akan menempel pada steples yang ada di hiu); c) Minta anak untuk menyebutkan angka yang telah tertulis pada hiu yang telah ditangkap; d) Minta anak untuk meletakkan ikan pada mangkok yang nomornya sama untuk memberi makan hiu; e) Kemudian kembalikan hiu ke dalam bak; f) Minta anak untuk memilih pemancing berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar. Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen yang meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimental. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol (yang tidak dimanipulasi). Penelitian ini merupakan jenis penelitian *one group desain pretest-posttest* (Arikunto, 2010: 124).

Arikunto (2010: 124) mengatakan bahwa *one group desain pretest-posttest* adalah kegiatan yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan berulah diberikan tes akhir (*posttest*). Paradigma dalam penelitian model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design

Grup	Pretest	Treatmen	Posttest
E	O ₁	X	O ₂

sumber: Arikunto (2010)

Keterangan :

O₁ : *Pretest* (pengamatan sebelum permainan memancing angka dimulai)

X : Pemberian tindakan dengan menggunakan media permainan memancing angka

O₂ : *Posttest* (pengamatan setelah permainan Memancing Angka)

E : Kelompok eksperimen

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

penelitian ini diadakan di TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar yang beralamat di Lamgeu-Eu, Peukan Bada Aceh Besar. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan secara singkat yaitu, berdasarkan hasil analisis kenormalan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa data pretest dan data *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan langkah-langkah analisis uji t yang telah diselesaikan, maka di dapat $t_{hitung} = 1,997$ Untuk membandingkan

t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus $dk = (n - 1) = (15-1) = 14$. Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan nilai $t_{hitung} = 1,997$ dan diperoleh $t_{0,95(14)} = 1,76$. Sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan permainan memancing angka efektif terhadap peningkatan mengenal angka anak TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar. Sementara itu berdasarkan hasil analisis data *posttest* di atas diperoleh nilai mengenal angka pada anak sebesar 73,33%, analisis data skor menunjukkan hasilnya >70%, maka proses pembelajaran dianggap telah berhasil. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media memancing angka memberikan pengaruh kepada anak.

PEMBAHASAN

Meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal angka setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ini terjadi karena permainan memancing angka merupakan permainan yang menarik yang mengharuskan siswa untuk berkonsentrasi penuh untuk menemukan dan memancing angka yang sesuai dengan perintah soal, sehingga anak-anak harus mengerahkan konsentrasi penuh. Melalui konsentrasi dan fokus yang maksimal maka akan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Hal ini juga diungkapkan oleh Agung Triharso (2013: 59-60) yang menjelaskan tentang kelebihan permainan pancing angka, yakni dapat melatih konsentrasi dan kesabaran anak.

Selain konsentrasi anak, permainan dengan memanfaatkan media ini juga mampu melatih anak untuk belajar untuk menjadi pribadi yang sabar dalam segala proses untuk menemukan angka yang sesuai dengan perintah soal. Hal ini juga diungkapkan oleh Asadjie (2015) yang menjelaskan Kelebihan dari permainan memancing angka, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, serta anak di latih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Melalui pelatihan kesabaran anak sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi

keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan memancing angka adalah suatu jenis permainan yang mampu melatih dan mengajak siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan mampu melatih konsentrasi siswa. Dengan demikian, jelaslah bahwa permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan nilai $t_{hitung} = 1,997$ dan diperoleh $t_{0,95(14)} = 1,76$. Sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan permainan memancing angka efektif terhadap peningkatan mengenal angka anak TKIT Raudhatul Adhal Aceh Besar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu informasi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka
2. Guru diharapkan lebih memberikan perhatian dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar dapat membuat suasana kondusif dan menyenangkan sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi anak dalam belajar mengenali angka.
3. Disarankan kepada peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini untuk melakukan penelitian dengan materi dan kelas yang berbeda, namun tidak terlepas harus memperhatikan materi yang cocok dengan media memancing ini.
4. Dalam penerapan alat peraga memancing angka, guru diharapkan agar dapat mencermati kesulitan-kesulitan yang dialami sebagian anak dalam

setiap langkah pembelajarannya sehingga bisa langsung membantu mereka mengatasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asadjie.(2013). Ikan Pancing Dan Pancingan Angka.Diakses Dari <Http://Www.Papan-Data.Com/Produk-157-Ikan-Pancing-Dan-Pancingan-Angka.Html>.
- Azwar, Saifuddin. 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*.
- Arikunto.(2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: *Rineka Cipta*
- Dewi, R. (2015). Berbagai Masalah Anak Taman Kanak – Kanak.Jakarta :*Depdiknas Dirjen*
- Dikti.Agung, A. A. Gede. 2013. Buku Ajar Metodologi Pendidikan. Malang : Aditya Media Publishing.
- Fitriani.(2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.*Jurnal Pgmi* Vol 20.
- Fitriyati, Ida. 2015. Penggunaan Model Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di SMP. *Jurnal-Teqip*.Samgau.
- Irawati, Rosi Meri. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku.Diakses dari <Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Paud/Article/Viewfile/1658/142> 7 Pada Tanggal 28 Agustus 2020.
- Shamsudin, Bahrain. (2012). Kamus Matematika Bergambar. Jakarta: *Grasindo*.
- Sudaryanti. (2016). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: *Kencana Prenada Media Group*.
- Nurani, Yuliani dan Sujiono, Bambang.(2019). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: *Pt Indeks*.
- Sujino.(2012). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. : *Indeks*.
- Usti, Afnita. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol.1 (1): 478-488

