

Pengaruh Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Permata Hati Hutagalung

Ayu Rikiana Pasaribu¹, Emmi Silvia Herlina², Julita Herawati P³

¹⁻³Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

E-mail: rikianaayu78@gmail.com¹,

emmi.selvia@yahoo.co.id², herawatijulita2@gmail.com³

Jln Raya Tarutung/Siborongborong Km.11 Silangkitang Kec Sipoholon
Telp./Fax (0633) 322060, 322062 Tapanuli Utara-Sumatera Utara 22411

Korespondensi penulis: rikianaayu78@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to determine the Influence of Fishing Game on the Ability to Recognize Number Symbols in 5-6-Year-Old Children at Permata Hati Hutagalung Kindergarten. The research method used is a quantitative descriptive and inferential method. The population consists of 30 children aged 5-6 years at Permata Hati Hutagalung Kindergarten, and the entire population is used as respondents in the study. Data was collected using a closed positive questionnaire with 30 items, 15 for variable X and 15 for variable Y. The data analysis results indicate that there is an Influence of the Fishing Game on the Ability to Recognize Number Symbols in 5-6-Year-Old Children at Permata Hati Hutagalung Kindergarten: 1) Analysis of requirements: a) The test for a positive relationship obtained a value of $r_{xy} = 0.473$, which is greater than the table value ($\alpha=0.05, n=30$) = 0.361. b) The test for a significant relationship obtained a calculated t-value of 2.042, which is greater than the table value ($\alpha=0.05, df=n-2=28$) = 2.048. 2) Influence test: a) Regression equation test resulted in the regression equation $\hat{Y} = 20,22 + 0,61X$. b) The coefficient of determination (r^2) for the regression is 22.4%. 3) Hypothesis test using an F-test resulted in $F_{\text{calculation}} > F_{\text{table}}$ ($\alpha=0.05, \text{numerator } df k=11, \text{denominator } df=n-2=30-2=28$), which is $8.05 > 2.09$. Therefore, H_a is accepted, and H_0 is rejected.*

Keywords: Fishing Game, Number Symbol Recognition Ability

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dan inferensial. Populasi adalah anak usia 5-6 tahun di TK Permata Hati Hutagalung sebanyak 30 orang dan seluruh populasi digunakan sebagai responden dalam penelitian. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 30 item yaitu 15 item untuk variabel X dan 15 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,473 > r_{\text{tabel}}(\alpha = 0,05, n=30) = 0,361$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 2,042 > t_{\text{tabel}}(\alpha = 0,05, dk=n-2=28) = 2,048$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 20,22 + 0,61X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 22,4%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}(\alpha = 0,05, dk \text{ pembilang } k=11, dk \text{ penyebut } n-2=30-2=28)$ yaitu $8,05 > 2,09$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci : Permainan Memancing, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa “ pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam

Received Juli 29, 2023; Revised, Agustus 19, 2023; Accepted Agustus 28, 2023

*Ayu Rikiana Pasaribu, rikianaayu78@gmail.com

tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". UU Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 bahwa : pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan yaitu meliputi 6 aspek perkembangan, diantaranya adalah aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai moral agama, dan kreatifitas. Semua aspek yang ada pada anak saling berkaitan dan berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Dari semua aspek perkembangan anak tersebut, salah satu yang perlu dikembangkan adalah perkembangan kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yang dimiliki setiap individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan suatu dasar kemampuan yang dimiliki anak untuk berpikir, dengan begitu kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai anak mampu dengan baik mengenal bentuk dan berbagai lambang bilangan dan matematika dasar.

Perkembangan kognitif pada anak akan membantu anak mengembangkan perkembangan pada otak anak, banyak Permainan yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak. Berbagai cara menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Seperti bermain fuzzle, menyusun balok, mengurutkan angka dan huruf. Salah satunya adalah dengan permainan memancing ikan. Permainan memancing ikan merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Permainan memancing ikan memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak, sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis ikan, terutama ikan yang berhasil mereka pancing dikolam pancing yang telah tersedia .Selain itu juga dapat melatih kemampuan motorik, kognitif, dan emosional. Permainan ini juga akan membuat anak merasakan senang dan gembira tak ternilai harganya saat berhasil menangkap ikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Permata Hati Hutagalung mengenai permainan memancing, menunjukkan bahwa TK tersebut telah menggunakan beberapa alat permainan yang dapat membantu proses belajar anak

dikelas. permainan seperti menempel gambar ikan, mewarnai dan permainan bak pasir. Penulis juga melihat bahwa kurang minat anak terhadap pengenalan lambang bilangan, anak mudah merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang dilakukan terhadap pengenalan lambang bilangan dan pembelajaran yang kurang bervariasi yang mendukung pembelajaran yang dilakukan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut salah satu upaya yang dilakukan oleh penulis adalah dengan mengembangkan sebuah permainan yang menarik yaitu permainan memancing ikan. Dengan permainan memancing ikan anak akan dikenalkan dengan berbagai bentuk ikan, warna, cara memancing dan mengenal lambang bilangan. Sehingga dengan permainan memancing ikan anak memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar dan tidak mudah merasa bosan. Diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan permainan yang menarik bagi anak guna untuk membuat proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan, dengan adanya permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak maka dapat membuat perkembangan anak menjadi lebih baik terutama dalam perkembangan kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji “pengaruh permainan memancing terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan usia 5-6 tahun”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif deskriptif dan inferensial. Metode penelitian kuantitatif deskriptif dan inferensial, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data sudah terkumpul. Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Hati Hutagalung Kecamatan Siatas Barita Kabupaten Tapanuli Utara Provinsi Sumatera Utara. Yang menjadi sampel penelitian adalah seluruh populasi anak usia 5-6 tahun di TK Permata Hati Hutagalung berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan kusioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan yaitu skala likert, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang

selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain Sangat Sangat Setuju diberi skor 4, Setuju diberi skor 3, Tidak Setuju diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju diberi skor 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan t: 1) mengenal konsep bilangan; 2) membilang banyak benda satu sampai sepuluh; hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Hati Hutagalung, maka pembahasan hasil penelitian adalah : dari pendistribusian hasil jawaban anak tentang Permainan Memancing diketahui bahwa Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung semakin meningkat. Adapun lima indikator permainan memancing yaitu sebagai berikut: 1) bermain memancing di buat dengan luas 30 x 30 dengan sama panjang dan lebar, (bebas); 2) media ikan yang digunakan terbuat media yang sudah dimodifikasi; 3) media yang digunakan berhubungan media pembelajaran; 4) menekankan pada kesabaran dan konsentrasi anak; dan 5) menggunakan kail dan wadah penampung ikan yang didapat anak. Dengan Permainan Memancing tersebut di Di TK Permata Hati Hutagalung, maka Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan anak dengan adanya sikap sebagai beriku 3) mengenal lambang bilangan; dan 4) mengenal bentuk dan warna.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,473$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk $n = 30$ yaitu 0,361. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,473 > 0,361$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 2,840$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan dan $n-2 = 28$ yaitu 2,048. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,840 > 2,048$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh

yang signifikan antara Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 20,22 + 0,61X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 20,22. konstanta = 20,22 artinya jika permainan memancing (X) bernilai 0, maka pengenalan lambang bilangan usia 5-6 tahun (Y) nilainya sebesar 20,22. Koefisien regresi variabel permainan memancing ikan (X) sebesar 0,61 artinya jika permainan memancing ikan untuk anak (X) mengalami kenaikan sebesar satu-satuan maka, pengenalan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,61. Koefisien bernilai positif (+) artinya terjadi hubungan antara permainan memancing (X) dengan terhadap pengenalan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun semakin naik permainan memancing (X) maka semakin meningkat pengenalan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun (Y). Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,224$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung adalah 22,4%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,05$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=11$ dan dk penyebut $= n-2 = 30-2 = 28$ yaitu 2,09. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $8,05 > 2,09$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Memancing ikan merupakan salah satu bentuk permainan yang suatu permainan edukatif yang dapat melatih kecerdasan naturalis anak. Dengan cara memancing ikan anak dapat mengetahui bentuk dan warna ikan. permainan ini dapat membuat anak semakin cinta alam dan mencintai binatang. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini haruslah diajarkan sejak dini, dengan

berbagai media dan metode yang tepat. Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,05 > 2,09$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung yaitu sebesar 22,4%. Sehingga dapat disimpulkan permainan memancing yang maksimal dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Hati Hutagalung. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nidia dan sri. 2022. *Pengaruh permainan pakasi(pancing edukasi) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di tk harapan blajo kalitengah lamongan*. Surabaya: fakultas ilmu pendidikan, universitas Surabaya.
- Sugiono. 2016. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Usman dkk. 2021. Volum 4. *Pengaruh penerapan permainan memancing angka terhadap kemampuan kognitif*. Kendari: jurusan PG-PAUD, universitas Muhammadiyah kendari.
- Witrimus dan reswita. 2019. Volum 3. *Pengaruh permainan memancing ikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD SPS Mutiara Pekanbaru*. Pekanbaru: universitas lancang kuning.
- Wulandari. 2016. Volum 3. *Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing*. Jawa tengah: universitas nahdlatul ulama ghozali.