

## Bermain *A Trip To Fantasy Island* Dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Sandi Giska Prakasa<sup>1)</sup>, Rochmiyati<sup>1)</sup>, Sasmiati<sup>1)</sup>

<sup>1</sup>fkip Universitas Lampung, Jl Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email : [sandigiska05@gmail.com](mailto:sandigiska05@gmail.com)

No. Hp: 089504679791

**Abstract: A Trip to Fantasy Island and Ability to Recognize The Symbols of Numbers.** *The problem of this study was most children who have not been able to recognize the symbol of numbers. This research aimed to determine the influence of A Trip to Fantasy Island on children ability to recognize the symbols of number. This type of research was an experimental research, with pre-experimental design. As for the subject in this research were 18 children at TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung age 5-6 years old. Data were collected by using observation and documentation, and was analyzed by using simple linier regression test. The results showed that there was an influence of playing A Trip to Fantasy Island toward children ability to recognize the symbols of number. Therefore learning must be done through play activities.*

**Keywords:** *early childhood, a trip to fantasy island, recognize the number symbols*

**Abstark: Bermain *A Trip To Fantasy Island* Dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.**

Masalah penelitian ini adalah sebagian besar anak masih belum mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental design*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung usia 5-6 tahun sebanyak 18 siswa. Metode pengumpulan data digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data digunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan bermain.

**Kata kunci:** anak usia dini, bermain *a trip to fantasy island*, mengenal lambang bilangan

### PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan proses berfikir seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Susanto (2011) Pada dasarnya pengembangan kognitif pada anak dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat bergantung pada stimulasi yang diberikan sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak.

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan kemampuan berfikir. Kemampuan berfikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah kemampuan berfikir simbolik. Pada perkembangan berfikir simbolik, yang terjadi adalah anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Menurut Bruner dalam Suwarsono (2002) ada tiga tahap dalam proses belajar (i) tahap enaktif, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata. (ii) tahap ikonik, suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu di representasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif tersebut diatas. (iii) tahap simbolik, yaitu suatu

tahap pembelajaran dimana pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (abstrak simbol yaitu simbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesempatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan), baik simbol-simbol verbal (misalnya huruf-huruf kata, kalimat-kalimat) lambang-lambang matematika, maupun lambang-lambang abstrak lainnya.

Pada tahap berpikir simbolik, anak mulai dapat membentuk konsep dalam pikirannya serta dapat memecahkan permasalahan sederhana yang kemudian diungkapkan secara verbal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Charlesworth (2012) menyatakan bahwa anak dapat memecahkan suatu masalah melalui pengamatan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya kemudian diaplikasikan melalui simbol dan notasi yang diungkapkan secara verbal. Simbol dan notasi verbal yang dapat diungkapkan salah satunya yaitu lambang bilangan.

Lambang bilangan merupakan bagian dari tahap berfikir simbolik. mengenal lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak yang belum dilakukan melalui kegiatan bermain membuat sebagian besar anak masih belum mampu dalam mengenal lambang bilangan dengan baik. Padahal seharusnya setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan haruslah melalui kegiatan bermain, karena melalui kegiatan bermain pembelajaran akan sangat bermakna bagi anak dan mampu untuk dapat mengembangkan potensi yang anak miliki dalam dirinya secara aman, nyaman dan menyenangkan.

Bermain merupakan dasar bagi perkembangan anak karena bermain merupakan segi dari perkembangan dan sumber energi bagi perkembangan anak. Bermain sangat penting bagi perkembangan dan pembelajaran anak dengan bermain anak dapat berkembang secara optimal.

Sejalan dengan penelitian Wida Rianti (2015) melalui kegiatan bermain tata angka yang menyenangkan dapat membuat anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain yang menyenangkan, merdeka dan bebas dapat membuat anak menjadi mudah untuk menerima informasi yang disampaikan dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan bermain yang anak lakukan secara langsung dapat

mempengaruhi perkembangan anak, karena dalam bermain anak diberikan kebebasan untuk berimajinasi dan menentukan bermainnya sendiri.

Menurut Patmonodewo (2008) Manfaat bermain disekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan yang cukup dalam kegiatan bermain anak. Anak membutuhkan waktu agar dapat mengembangkan ketrampilan dalam memainkan suatu alat bermain. Bermain dapat digunakan sebagai sarana mengembangkan berbagai keterampilan pada diri anak diantaranya adalah keterampilan sosial emosional dan kognitif semua keterampilan itu dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak. Mengetahui begitu banyak keterampilan yang dapat dikembangkan melalui bermain maka sebaiknya tenaga pengajar anak usia dini haruslah menggunakan kegiatan bermain untuk melakukan pembelajaran. Jenis kegiatan bermain yang dilakukan haruslah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan anak lakukan.

Terdapat berbagai jenis bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang dimiliki anak. Jenis permainan menurut Turner dan Helms dalam Tedjasaputra (2001) Secara garis besar, kegiatan bermain dibedakan menjadi 3 kategori besar yaitu: *Exploratory and manipulative play* (bermain menjelajah dan manipulatif), *Destruktive play* (bermain menghancurkan), *Imaginative atau make-believe play* (bermain berkhayal atau pura-pura).

Bermain *trip to fantasy island* termasuk kedalam jenis bermain *exploratory* atau bermain menjelajah, karena dalam bermain *a trip to fantasy island* anak seolah melakukan perjalanan menjelajah yang dimulai dengan mencari jejak-jejak, menemukan jejak-jejak, membedakan jejak-jejak sampai akhirnya dapat menemukan benda yang hilang, dalam permainan ini anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dan mendapatkan pengetahuan dari perjalanan yang anak lakukan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Eksperimen* dengan desain *Pre-Exsperimental*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 april sampai dengan 21 juli 2017.

Populasi penelitian ini adalah anak-anak di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung yang berjumlah 66 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sampel dipilih antara anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal tersebut jumlah sampel berjumlah 18 anak.

Ada empat indikator dari bermain *a trip to fantasy island* yaitu : (i) mencari jejak, (ii) menemukan jejak , (iii) membedakan jejak, (iv) menemukan benda di persembunyian. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator bermain *a trip to fantasy island* ialah (1) tidak aktif , (2) sudah mulai aktif, (3) aktif, dan (4) sangat aktif. Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan uji realibilitas dengan Crounbach Alpha menunjukan hasil 0,86. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kegiatan bermain *a trip to fantasy island* telah valid dan reliable.

Terdapat enam indikator pada kemampuan mengenal lambang bilangan yang dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan berfikir simbolik (kognitif) yang tercantum pada PERMEN No. 137 Tahun 2014 yakni : (i) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (ii) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (iii) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi enam indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu: (i) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (ii) mencocokkan 2-10 lambang bilangan, (iii) mengurutkan lambang bilangan 1-10, (iv) menunjukan lambang bilangan, (v) membedakan lambang bilangan 2-10, (vi) membilang banyak benda 1-10. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator kemampuan mengenal lambang bilangann yaitu (1) belum mampu (2) baru mampu, (3) mampu, (4) sangat mampu. Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas Crounbach Alpha yang menunjukan hasil 0,742. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kemampuan mengenal lambang bilangan telah valid dan reliabel.

Pengolahan data dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan chi-kuadrat menggunakan derajat kebebasan  $5-2 = 3$  taraf signifikasi 5% = 7,815 didapatkan hasil untuk kegiatan bermain *a trip to fantasy island*  $t_{hitung} 4,7391 < t_{tabel} 7,815$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kegiatan bermain *a trip to fantasy island* berdistribusi normal, kemudian untuk mengenal lambang bilangan diperoleh hasil  $t_{hitung} 2,813 < t_{tabel} 7,815$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kemampuan mengenal lambang bilangan berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan uji linearitas menggunakan analisis varians (anova) diperoleh hasil sebesar 2,99 dengan perbandingan  $t_{tabel} 3,68$ . Hasil tersebut menunjkan bahwa data yang digunakan berpola linear. Selanjutnya setelah dilakukan uji prasyarat maka dilakukan uji analisis data dengan menggunakan uji pengaruh yaitu regresi linear sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh kegiatan bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Rekapitulasi hasil regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Koefisien Regresi Variabel x, y

Variabel	Koefisien $\beta$		
	Terstandarisasi	t	sig
Bermain <i>a trip to fantasy island</i>	0,819	5,572	0,000
DF		17	
F		31,045	
R		0,819	
Adjusted R Square		0,670	

Keterangan

\*signifikasi pada  $p < 0,1$ , \*\*signifikasi pada  $p < 0,05$ , signifikasi pada  $p < 0,01$

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikasi positif ( $r = 0,670$ ,  $p < 0,01$ ). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan lambang bilangan adalah 0,670. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan lambang bilangan anak. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal lambang bilangan selama diberi perlakuan melalui kegiatan bermain *a trip to fantasy island* yakni sebesar 67 persen, dan 33 persen sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

## Pembahasan

Melalui kegiatan bermain *a trip to fantasy island* anak dapat terstimulus antusiasmenya untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan rasa senang, ketika anak telah merasa siap maka anak dapat diberikan informasi tentang bentuk lambang bilangan dengan menunjukkan lambang bilangan yang terdapat pada jejak, kemudian dapat mengenal bunyi lambang bilangan dengan menyebutkan bunyi dari sebuah lambang bilangan, dan dapat mengetahui makna dari bilangan dengan membilang banyak benda dengan menggunakan media yang konkret.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Eky (2016) yang menyatakan bahwa permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa,

kreativitas, emosi dan sosial anak maka permainan maze angka yang telah dimodifikasi menjadi permainan edukatif dapat pula mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10.

Kegiatan bermain *a trip to fantasy island* merupakan kegiatan menarik yang dapat membantu anak untuk belajar memahami suatu hal, karena kegiatan bermain *a trip to fantasy island* merupakan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan sehingga energi yang anak miliki dapat tersalurkan dengan bergerak aktif diluar ruangan, anak bukan hanya duduk diam dalam ruangan mendengarkan penjelasan guru seperti yang selama ini anak lakukan, dalam kegiatan bermain *a trip to fantasy island* anak dapat bergerak aktif menyalurkan energi yang anak miliki dengan berpetualang mencari benda yang hilang sesuai dengan petunjuk jejak, dengan mengajak anak untuk bergerak aktif maka dapat membuat anak lebih tenang dan mudah memahami dalam mempelajari suatu hal dan tetap menyenangkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori bermain kelebihan energy Herbert Spencer dalam Tedjasaputra (2001) mengemukakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain. Jika anak sulit diajak tenang kita bisa mengajak anak untuk bermain sejenak agar anak terlihat lebih tenang. Setelah anak dapat menyalurkan energi yang berlebih dengan bermain dan bergerak aktif maka dapat membuat anak kembali memperoleh energinya sehingga anak akan menjadi lebih bersemangat, hal ini dapat memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal karena anak melakukan kegiatan mereka dengan bersemangat sehingga menjadikan mereka dapat lebih aktif untuk mempelajari suatu hal.

Kegiatan bermain *a trip to fantasy island* merupakan cara yang menarik yang dapat membuat anak mengenal lambang bilangan dengan mengemas sebuah informasi kedalam sebuah permainan maka akan mudah diterima oleh anak, dengan melakukan kegiatan mencari dan kemudian menemukan jejak angka anak dapat menyebutkan bilangan yang terdapat pada jejak dan anak dapat menunjukkan angka yang didapatkan, setelah itu anak dapat mengurutkan bilangan dengan menyusun jejak secara berurutan sesuai dengan bilangan yang ada pada jejak. Anak dapat membilang banyak jejak melalui kegiatan

bermain *a trip to fantasy island*, dengan membilang banyak jejak yang ia dapat, mencocokkan jumlah jejak yang ia dapat dengan lambang bilangan yang sesuai.

Ketika anak melakukan kegiatan bermain *a trip to fantasy island* anak akan mudah untuk mengenal lambang bilangan karena anak terlibat langsung dalam kegiatan, ketika anak mengikuti sebuah kegiatan yang membuatnya senang maka segala informasi yang terdapat pada kegiatan tersebut akan dapat diterima oleh anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori kognitivisme yang dikatakan Bruner dalam Suwarsono (2002) Jika seseorang mempelajari suatu pengetahuan (misalnya mempelajari suatu konsep matematika), pengetahuan itu perlu dipelajari dalam tahap-tahap tertentu, agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga tahap.

Tiga tahap dalam proses belajar menurut Bruner yaitu tahap enaktif dimana anak belajar menggunakan benda-benda konkret atau situasi yang nyata dalam kegiatan bermain *a trip to fantasy island* akan diajak untuk bermain melalui miniature binatang dan anak diajak melakukan pembelajaran diluar kelas seakan – akan mereka sedang melakukan penjelajahan selanjutnya tahap ikonik yaitu tahap pengetahuan di representasikan dalam bentuk gambar dimana dalam kegiatan bermain *a trip to fantasy island* miniature binatang direpresentasikan dalam bentuk jejak dari bintang-binatang tersebut, kemudian tahap simbolik yaitu tahap pembelajaran di representasikan dalam bentuk simbol-simbol dalam kegiatan bermain ini simbol yang digunakan yaitu lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan sangatlah penting untuk pengetahuan awal anak dalam kegiatan berhitung yang akan menjadi dasar pengetahuan anak terhadap konsep matematika selanjutnya dan pengenalan terhadap lambang bilangan akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan lain anak. Begitu berpengaruhnya kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap kemampuan lain yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan terhadap lambang bilangan kepada anak sejak dini akan membuat anak siap dalam

menjalankan perannya sebagai individu dalam lingkungannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kegiatan bermain *a trip to fantasy island*, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung sebesar 67%, dengan menerapkan kegiatan bermain *a trip to fantasy island* maka dapat mempermudah anak untuk mengenal lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut (i) kepada anak diharapkan anak untuk diberi kesempatan melakukan proses kegiatan pembelajaran melalui bermain terutama kegiatan bermain yang dilakukan diluar kelas, sehingga anak akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membuat semua aspek perkembangan yang dimiliki anak terutama perkembangan aspek kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan dapat berkembang. (ii) kepada guru diharapkan guru hendaknya selalu dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran karena melalui kegiatan yang menarik dapat membuat anak merasa senang dengan kegiatan yang akan dilakukan sehingga informasi yang akan disampaikan oleh guru akan dapat diterima dan bermakna bagi anak. (iii) kepada kepala sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya peningkatan kualitas dalam mengenal lambang bilangan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Charlesworth, R & Leali, S.A. 2012. *Using Problem Solving to Assess Young Children's Mathematics Knowledge*. Early Childhood Education Journal. diakses 29 September 2017
- Constantina, E.L & Rachma H. 2016. *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*. Universitas Negeri Surabaya (Online).

Tersedia di  
<http://www.jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>  
di akses 11 September 2017

Patmonodewo, S. (2008). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana

Suwarsono. 2002. *Teori-Teori Perkembangan Kognitif dan Proses Pembelajaran yang*

*Relevan Untuk Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (DEPDIKNAS)

Tedjasaputra, S.M. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia

Wida, R. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Paud Tambusai, (Online). Volume2, No.2. Tersedia di <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/jo>. diakses 11 September 2017.