

**PENGARUH BERMAIN A *TRIP TO FANTASY ISLAND* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AMARTA TANI HKTI BANDAR LAMPUNG**

(SKRIPSI)

Oleh

SANDI GISKA PRAKASA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *A TRIP TO FANTASY ISLAND* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMARTA TANI HKTI BANDAR LAMPUNG

Oleh

SANDI GISKA PRAKASA

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 pada anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung. Metode penelitian ini bersifat *pre-experimental* dengan desain *pre-experimental design*. Adapun subjek dalam penelitian berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data digunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *regresi linear sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan bermain.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF A TRIP TO FANTASY ISLAND ON STUDENTS' ABILITY TO RECOGNIZE THE NUMBER SYMBOLS IN CHILDREN 5-6 YEARS AT TK AMARTA TANI HKTU BANDAR LAMPUNG

by:

SANDI GISKA PRAKASA

The problem of this study is the low ability of the students to recognize the symbol of numbers in early childhood. This research aims to determine the influence of A Trip to Fantasy Island on students' ability to recognize the number symbols in children 5-6 years at TK Amarta Tani HKTU Bandar Lampung. The research method is *pre-experimental* design using *one-shot case study*. The samples of the study are 18 students. Data collection techniques in this paper are observation and documentation. Data analysis for this research is *simple linier regression test*. The results of this research show that there are some influences for playing A Trip to Fantasy Island on the students' ability to recognize the number symbols in children 5-6 years.

Keywords: Early childhood, A Trip to Fantasy Island, Recognize the number symbols

**PENGARUH BERMAIN *A TRIP TO FANTASY ISLAND* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AMARTA TANI HKTI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

SANDI GISKA PRAKASA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN *A TRIP TO FANTASY ISLAND* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMARTA TANI HKTI BANDAR LAMPUNG**

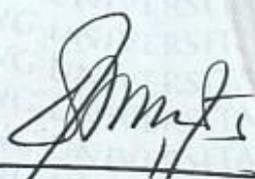
Nama Mahasiswa : **Sandi Giska Prakarsa**

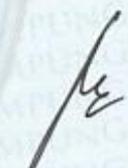
No. Pokok Mahasiswa : 1313054053

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

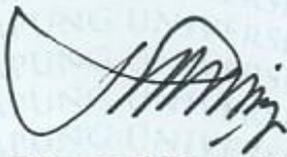
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002


Dra. Sasmianti, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003

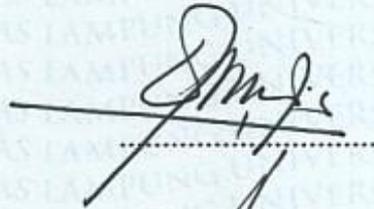
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rochmiyati, M.Si.



Sekretaris : Dra. Sasmiati, M.Hum.



Penguji Utama : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 September 2017

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sandi Giska Prakasa
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313054053
Program Studi : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :
“Pengaruh Bermain *A Trip To Fantasy Island* terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung” tersebut adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 September 2017
Yang Membuat Pernyataan



Sandi Giska Prakasa
NPM. 1313054053

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sandi Giska Prakasa. Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung 16 Mei 1995. Peneliti merupakan anak ke lima dari tujuh bersaudara dari pasangan bapak Samudro S.E dan Ibu Sudi Harti.

Pendidikan formal dimulai dari SDN 4 Gedong Air

tahun 2000 selesai tahun 2006. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 18 Bandar Lampung selesai tahun 2009, dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Perintis 1 Bandar Lampung selesai tahun 2012. Selanjutnya sejak tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) melalui jalur SBMPTN.

MOTTO

“Jika orang-orang berusaha untuk menjatuhkanmu itu berarti kamu berada di atas mereka, tetap lakukan yang terbaik yang dapat membuatmu semakin tinggi dan kuat maka kamu akan semakin sulit untuk dapat dijatuhkan”

(Sandi Giska Prakasa)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

Kedua orangtuaku tercinta

Samudro S.E dan Sudi Harti

Yang telah membesarkan dan menyayangiku dengan penuh cinta kasih yang tulus, segala daya dan upaya telah kalian lakukan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terimakasih kalian selalu mendoakan untuk keberhasilanku melakukan yang terbaik untuku terimakasih telah melahirkan aku ke dunia ini aku bangga menjadi anakmu, kalian adalah orang tua yang terbaik, terhebat kalian segalanya dan utama dalam hidupku terimakasih I love you so much

SANWACANA

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *A Trip To Fantasy Island* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku rektor Universitas Lampung
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Ibu Ary Sofia, S.Psi. M.Psi., selaku Ketua Program Studi PG-PAUD

5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku pembimbing I yang telah memberikan saran, masukan, motivasi, dukungan serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi.
6. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dengan sabar memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku penguji yang telah meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Ely Andayani S.Pd., selaku kepala sekolah TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan membantu dalam penyusunan skripsi.
9. Seluruh dosen dan staf administrasi, penjaga ruang baca dan karyawan FKIP Unila terima kasih atas jasa-jasa kalian penulis dapat menyelesaikan studi.
10. Kedua orangtuaku tercinta bapak Samudro, S.E., dan ibu Sudi Harti kalian adalah orang tua terbaik didunia dan aku bersyukur kepada Allah SWT karena telah menjadikanku anak dari pasangan yang terbaik didunia.
11. Ayuk-ayuku tercinta Dian Lilian Okta Sifa, Sari Dita Husada A.Md., Reni Agustri Arie S.Pd., Indri Pratiwi Husada S.E., yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar S.Pd terima kasih atas bantuan dan nasehat yang kalian berikan selama ini.

12. Kakak iparku Sujarwo M.Pd., terimakasih telah memberikan informasi kepada penulis dikala penulis mengalami kebingungan dan membutuhkan orang yang dapat menjawab pertanyaan dari penulis.
13. Adik lelakiku M.Amanda Anugrah Saputra yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam proses penulisan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan ini acuan untukmu dek.
14. Adik perempuanku Febrian Rahmawati yang selalu ada menemani memberikan inspirasi untuk penulis dan siap membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini terima kasih telah selalu ada dan membuat penulis terhibur dikala rasa putus asa menghampiri, kalian yang memberikan semangat lagi untuk menulis dan menyelesaikan apa yang wajib untuk diselesaikan terimakasih adik-adiku I love you so much.
15. Ponakan-ponakan ku tersayang Rafi Zakhwan Eka Putra, Lucky Arief Akbar, Cahaya Anindya Zafira, Sakura Dinara Reja Suputri, Naura Feyza Rafani, Arsyilia Misya Anaki, kalian adalah malaikat kecil yang lucu yang selalu membuat penulis tertawa dan memberikan semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan bahasa dan cara kalian yang lucu cicik sayang kalian.
16. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD unila angkatan 2013 kelas A yang telah memberikan informasi dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

17. Keluarga besar FKIP Universitas Lampung

18. Seluruh pihak yang membantu memberi inspirasi dan motivasi penulis untuk bisa menjadi lebih baik dan optimis menyongsong masa depan.

Semoga sumbangsih yang telah mereka berikan insya Allah akan dibalas oleh Allah SWT amin.

Bandar Lampung, 25 September 2017

Penulis

Sandi Giska Prakasa
Npm.1313054053

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
HALAMAN JUDUL	III
HALAMAN PERSETUJUAN.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN	V
SURAT PERNYATAAN	VI
RIWAYAT HIDUP	VII
MOTTO	VIII
PERSEMBAHAN.....	IX
SANWACANA	X
DAFTAR ISI.....	XIV
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR GAMBAR.....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	6
C.Pembatasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah	6
E.Tujuan Penelitian	6
F.Manfaat Penelitian	7
II.KAJIAN PUSTAKA	8
A.Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
1.Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2.Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
3.Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
B.Teori Belajar.....	12
1.Teori Kognitivisme	12
C.Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
D.Berfikir Simbolik.....	15
E.Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	17
F.Bermain Anak Usia Dini.....	19
1.Pengertian Bermain Anak Usia Dini	19
2.Manfaat Bermain Anak Usia Dini.....	20

3. Jenis Bermain Anak Usia Dini	21
4. Teori Bermain	22
G. Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	23
1. Pengertian Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	23
2. Tujuan Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	24
3. Langkah-Langkah Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	25
H. Kerangka Pikir Penelitian.....	26
I. Hipotesis Penelitian	28
III. METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Prosedur Penelitian	29
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	30
D. Populasi Dan Sample Penelitian.....	31
E. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Uji Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Analisis Data	37
IV. PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
B. Hasil Analisis Uji Instrumen	46
1. Uji Validitas	46
2. Uji Realibilitas	47
C. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Proses Penelitian.....	47
2. Analisis Data.....	51
D. Uji Hipotesis.....	66
1. Uji Regresi Linear Sederhana	66
E. Pembahasan Hasil Penelitian	68
V. KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi Kisi Penilaian Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	36
2. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	36
3. Tabel Anova	41
4. Data Didik TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung	45
5. Tenaga Pendidik TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung	46
6. Distribusi Frekuensi Variabel X	53
7. Nilai F_h Variabel X	55
8. Perhitungan Uji Normalitas X	56
9. Hasil Analisis Uji Normalitas Variabel X	56
10. Distribusi Frekuensi Variabel Y	58
11. Nilai F_h Variabel Y	60
12. Perhitungan Uji Normalitas Variabel Y	61
13. Hasil Analisis Uji Normalitas Variabel Y	62
14. Tabel Anova	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....
2. Desain Penelitian
3. Rumus Spearman Brown
4. Rumus Interval
5. Rumus Regresi Linier Sederhana

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	28
2. Rumus Crounbach Alpha.....	37
3. Rumus Z-Score	39
4. Rumus Regresi Linier Sederhana	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1.Kerangka Pikir.....
2.Desain Penelitian
3.Rumus Spearman Brown
4.Rumus Interval
5.Rumus Regresi Linier Sederhana

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Judul	79
2. Surat Penelitian Pendahuluan	80
3. Surat Izin Penelitian.....	81
4. Surat Keterangan TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung	82
5. Permohonan Izin Validasi Instrument	83
6. Surat Keterangan Validasi Instrument Penelitian.....	89
7. Panduan Penilaian Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	91
8. Panduan Penelitian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	93
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	95
10. Lembar Observasi Pengamatan Variabel X (Sebelum).....	117
11. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Sebelum).....	122
12. Lembar Observasi Pengamatan Variabel Y (Sebelum).....	123
13. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Sebelum).....	128
14. Lembar Observasi Pengamatan Variabel X (Sesudah).....	129
15. Rekapitulasi Bilai Variabel X(Sesudah).....	134
16. Lembar Observasi Pengamatan Variabel Y(Sesudah).....	135
17. Rekapitulasi Nilai Variabel Y(Sesudah).....	140
18. Tabel Penolong Perhitungan Variabel X dan Y	141
19. Tabel Uji Linieritas.....	142
20. Tabel Realibilitas Crounbach Alpha.....	143
21. Tabel Luas Daerah Lengkung Kurva Normal 0-Z.....	149
22. Tabel Distribusi F	150
23. Tabel Nilai Chi-Kuadrat	151
24. Dokumentasi	152

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk dapat meningkatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki setiap individu. Melalui pendidikan generasi yang cerdas, berwawasan, berkualitas dan berdaya saing unggul dapat tercipta. Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang penting dalam membentuk dan mempersiapkan generasi yang akan datang, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka peserta didik harus dibina sejak dini agar menjadi generasi yang diharapkan sebagaimana yang telah disebutkan dalam undang-undang. Salah satu usaha sejak dini yang dilakukan adalah menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian pendidikan nasional .

Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal

1 butir 14 dinyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Mengacu pada undang - undang tersebut jelas bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki anak sejak lahir sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus agar aspek kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 bahwa ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta seni. Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah perkembangan kognitif, mengingat pada perkembangan kognitif mencakup lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Khusus pada lingkup perkembangan kognitif anak usia dini berfikir simbolik pada tingkat pencapaian perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun meliputi, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Atas dasar berfikir tersebut maka kemampuan mengenal lambang bilangan perlu dikembangkan sejak dini. Mengenalkan lambang bilangan pada anak dilakukan agar anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, karena itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini dan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain.

Bermain merupakan salah satu upaya untuk membantu mengembangkan potensi anak mengingat bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting dalam masa perkembangannya, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Anak dapat belajar melalui bermain dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan dan membangun pemikirannya sendiri. Sehingga melalui kegiatan bermain dapat membantu anak mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman dan menyenangkan.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2) “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”. Atas sebab itu dalam upaya mengenalkan lambang bilangan pada anak, perlu didukung dengan kegiatan yang menyenangkan agar pengenalan lambang bilangan menjadi suatu kegiatan yang bermakna bagi anak. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena bermain dilakukan tanpa adanya paksaan. Namun kenyataannya tidak semua pembelajaran dilakukan melalui bermain.

Hal ini yang terjadi di TK Amarta Tani HKTi Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat pra penelitian sebagian besar anak belum mampu mengenal lambang bilangan, hal ini terlihat ketika anak belum mampu dalam

menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru, begitu juga ketika diminta mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan secara urut dan tepat sebagian besar anak belum mampu mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan secara tepat dan sebagian besar anak yang masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan yang satu dengan lambang bilangan yang lain.

Faktor dari kurang maksimalnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan disebabkan karena pengenalan lambang bilangan yang dilakukan melalui pemberian lembar kerja pada majalah untuk mengisi angka-angka ataupun menyebutkan bilangan secara bersama-sama tanpa menggunakan alat bantu atau media yang menarik. Selanjutnya kegiatan pembelajaran belum melalui kegiatan bermain, kegiatan pembelajaran yang dilakukan disini guru mengajar dengan mendidik anaknya untuk tertib saat guru sedang menjelaskan pelajaran anak diminta untuk duduk, diam, melihat, memperhatikan dan mendengar apa yang guru jelaskan di depan kelas.

Proses belajar mengajar di sekolah yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum berpusat pada anak (*student centered*). Hal ini dibuktikan dengan peran guru yang masih sangat dominan dalam kegiatan di kelas, semua informasi diberikan oleh guru tanpa memancing anak dengan pertanyaan yang dapat membangun pengetahuan anak, pertanyaan yang guru berikan lebih banyak bersifat konvergen daripada divergen sehingga membuat anak tidak berfikir kreatif dan membuat anak menjadi pasif karena informasi yang diberikan bersifat satu arah yaitu hanya dari guru.

Pembelajaran yang dilakukan dengan cara tersebut akan mematikan kreativitas anak dan membuat anak menjadi terbebani karena tidak dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan. Padahal pemahaman tentang belajar bagi anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Bagi anak kegiatan belajar tidak dilakukan dengan hanya duduk manis, diam dan mendengar apa yang guru jelaskan di dalam kelas tetapi belajar dapat terjadi saat anak sedang melakukan kegiatan bermain dengan teman-temannya.

Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak, karena bermain memiliki pengaruh yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi pada anak, dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dan melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar anak.

Bermain *a trip to fantasy island*, anak dapat mengenal lambang bilangan dari benda-benda yang ia temukan saat anak berpetualang mencari benda yang hilang bermain *a trip to fantasy island* juga dilakukan di luar ruangan sehingga membuat anak dapat bebas bergerak dan menjadi tidak bosan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Pengaruh Bermain *A Trip To Fantasy Island* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah-masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran belum melalui kegiatan bermain
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada : belum mampunya anak usia 5-6 dalam mengenal lambang bilangan di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah dan Permasalahan

Ditinjau dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah “adakah pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui kegiatan bermain *a trip to fantasy island*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Membantu anak dalam mengenal lambang bilangan.

b. Guru

1. Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan proses pembelajaran di kelas agar lebih kreatif dan efektif.
2. Meningkatkan kemampuan guru untuk membantu anak mengenal lambang bilangan melalui bermain *a trip to fantasy island*.

c. Kepala Sekolah

1. Memberikan informasi kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak melalui bermain *a trip to fantasy island* di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Sedangkan menurut Sujiono (2013 : 2)

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Sedangkan menurut Martinis (2012 : 3)

Pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan anak secara optimal dari lahir sampai dengan enam tahun dalam berbagai aspek perkembangan anak,

pendidikan pada anak usia dini diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak dengan suasana yang baik dan harmonis akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati posisi yang strategis dalam pengembangan kehidupan sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang merupakan potensi bawaan pada anak. Menurut Maimunah (2009 : 16) “Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah”. Membentuk anak indonesia yang berkualitas yang dimaksud adalah anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

Menurut Nurhayati (2011 : 4)

Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh, sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, yang mencakup aspek agama, intelektual, sosial, emosi, dan fisik. Memiliki dasar-dasar akidah yang lurus/benar sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Menurut Sujiono (2009 : 42)

Tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan, memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya, memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini dan memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi perkembangan anak usia kanak-kanak.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kecerdasan anak serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

3. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Solehuddin (2000 : 56)

Fungsi pendidikan anak usia dini yaitu : Pengembangan potensi, penanaman dasar-dasar akidah dan keimanan, pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, dan pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Untuk mewujudkan fungsi tersebut, guru perlu menciptakan suatu atmosfer mencintai anak- anak, sehingga dapat mengembangkan semua potensi pribadi anak, baik aspek sosial-emosional, fisik, dan intelektual.

Menurut Sujiono (2009 : 46)

Beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini yang harus diperhatikan sebagai berikut: Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak usia dini sesuai dengan tahapan perkembangannya, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, mengembangkan sosialisasi anak mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya dan memberikan stimulus kultural pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk watak anak yang bermartabat juga menstimulus anak untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak agar menjadi manusia yang berakhlak mulia dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Proses belajar pada anak usia dini akan sangat optimal bila dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi serta mendapatkan pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan.

B. Teori Belajar

Kegiatan belajar dalam pendidikan anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain oleh karena itu akan dibahas mengenai teori belajar. Teori belajar merupakan cara untuk menggambarkan bagaimana orang belajar sehingga dapat membantu memahami proses pembelajaran. Manusia tidak dapat terlepas dari belajar, karena dengan belajar manusia menjadi mengerti dan paham tentang hal-hal yang sebelumnya belum manusia ketahui. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori belajar kognitivisme sebagai landasan dalam penelitian ini, hal ini dikarenakan teori belajar kognitivisme menekankan kepada proses berfikir yang bertahap.

1. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme menekankan pada cara seseorang dalam menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Teori belajar kognitif menekankan pada kemampuan siswa dan menganggap bahwa siswa sebagai subjek didik. Jadi siswa harus aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Bruner dalam Suherman (2003 : 43) mengungkapkan bahwa “dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga)”. Melalui alat peraga anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Keteraturan tersebut oleh

anak dihubungkan dengan keterangan intuitif yang telah melekat pada dirinya.

Menurut Bruner dalam Suwarsono (2002 : 26)

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 adalah sebagai berikut:

1. Tahap enaktif, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata.
2. 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.
3. Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran dimana pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk symbol-simbol abstrak (abstrak symbols yaitu symbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesempatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan), baik symbol-simbol verbal (misalnya huruf-huruf kata, kalimat-kalimat) lambang-lambang matematika, maupun lambang-lambang abstrak lainnya.

Proses belajar pada anak akan berlangsung secara optimal jika proses pembelajaran diawali dengan tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik. Tahap enaktif dimulai dengan mempelajari konsep bilangan dengan benda konkret setelah dirasa cukup anak akan mulai belajar pada tahap ikonik dimana menggunakan gambar sebagai pembayangan visual dari benda konkret tersebut lalu pada tahap berikutnya anak mulai menggunakan lambang bilangan.

C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan proses berfikir seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif 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.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 ayat 4 “kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik”.

Perkembangan kognitif pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah yang dimaksudkan mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima

sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Berfikir logis mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab-akibat. Berfikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Piaget dalam Sujiono (2013 : 60) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar”. Pengetahuan diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman, dan pemahamannya terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan seorang anak untuk membangun pengetahuannya melalui eksplorasi yang anak lakukan secara aktif, pada masa ini anak sudah mulai belajar untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi berfikir logis dan berfikir simbolik. Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat bergantung pada stimulasi yang diberikan pada anak sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna bagi anak.

D. Berfikir Simbolik

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. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Menurut Mutiah (2010 : 62)

Subtahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Tahap praoperasional terjadi pada rentangan usia 2-7 tahun. Pada tahap inilah konsep mulai dibentuk, penalaran mulai muncul, serta keyakinan terhadap hal magis terbentuk. Pemikiran yang terjadi pada tahap praoperasional merupakan kemampuan untuk membangun pemikiran yang ke dalam perilaku.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Lingkup Perkembangan Berfikir Simbolik Usia 5-6 Tahun Mencakup

Menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni

yang terjadi pada tahap praoperasional anak pada usia 2-7 tahun pada tahap berpikir simbolik ini anak sudah mengenal konsep dan lambang bilangan.

E. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005 : 707) adalah kesanggupan untuk melakukan sesuatu. Mengenal menurut Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer adalah kenal (akan); tahu, mengetahui, mempunyai rasa, mengetahui yaitu tahu dengan menilik ciri-ciri atau tanda-tanda dan sebagainya, sedangkan Lambang adalah huruf atau tanda yang digunakan untuk menyatakan senyawa, sifat atau satuan matematika dan bilangan adalah banyaknya; jumlah satuan, berkata, menyatakan.

Bilangan menurut Sudaryanti (2006 : 1) merupakan suatu konsep matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Sedangkan Menurut Sriningsih (2009 : 48)

Lambang bilangan adalah suatu alat bantu untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam penguasaan operasi bilangan. Anak yang belum memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik akan kesulitan dalam melakukan operasi matematika. Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu atau bahkan

menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan akan tetapi mengenal makna dari bilangan tersebut.

Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini

F. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

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.

Bermain adalah kebutuhan yang harus terpenuhi karena bermain merupakan cara untuk menyampaikan segala informasi kepada anak yang akan menunjang kemampuan anak. Segala informasi yang akan disampaikan kepada anak sebaiknya dikemas kedalam bentuk bermain agar anak dapat menerima dengan baik semua informasi yang disampaikan.

Bermain menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2)

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Bermain menurut Dockett dan Fler dalam Sujiono (2013 : 144)

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, yang harus terpenuhi karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan pemahamannya terhadap sesuatu yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain menurut Susan Isaacs (1933) dalam Montolalu (2009 : 1.7)

Bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia membela hak-hak anak untuk bermain dan mengajak para orang tua untuk mendukung kegiatan bermain anak sebagai sumber belajar alami yang penting bagi anak.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bermain merupakan kebutuhan bagi anak sehingga setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan

oleh anak haruslah dikemas kedalam bentuk bermain, hal tersebut dilakukan untuk menarik minat anak agar menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

2. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak karena bermain merupakan dunia anak. 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 : 110)

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.

Sedangkan menurut Wolfgang dalam Sujiono (2013 : 145) Terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan ketrampilan sosial, emosional dan kognitif.

Salah satu manfaat bermain untuk perkembangan kognitif menurut Tedjasaputra (2001 : 42) “banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain”.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa begitu banyak manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain dan 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.

3. Jenis Bermain Anak Usia Dini

Terdapat berbagai jenis bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang dimiliki anak. Bentuk bermain dapat dikembangkan kedalam pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut Sugeng dalam Kamtini (2005 : 58) “Pada umumnya bermain ada tiga jenis yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik”.

Bermain sosial yang dimaksudkan yaitu dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bermain dengan benda merupakan bentuk bermain yang bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain. Sedangkan bermain sosiodramatik yang dimaksudkan memiliki elemen yaitu bermain dengan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, interaksi, dan komunikasi verbal.

Jenis permainan menurut Turner dan Helms dalam Tedjasaputra (2001 : 33) “Secara garis besar, kegiatan bermain dibedakan menjadi 3 kategori besar yaitu : *Exploratory and manipulative play* (bermain menjelajah dan manipulatif), *Destructive play* (bermain menghancurkan), *Imaginative atau make-believe play* (bermain berkhayal atau pura-pura)”.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan, terdapat banyak jenis-jenis bermain untuk anak usia dini yang bisa diterapkan di sekolah seperti bermain sosial, bermain dengan benda, bermain sosiodramatik, bermain menjelajah dan manipulatif, bermain menghancurkan dan bermain berkhayal atau pura-pura, disini tugas pendidik ialah memilih jenis bermain manakah yang cocok untuk diterapkan di dalam kelasnya.

Bermain *a trip to fantasy island* termasuk ke dalam 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.

4. Teori Bermain

Menurut Susanto (2005 : 115) ada dua macam teori yang dipakai dalam teori bermain yaitu :

1. Teori Bermain Klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut :

a. Kelebihan Energi / Surplus Energy

Surplus atau kelebihan tenaga yang dimiliki oleh seseorang (yang belum digunakan/tersimpan) akan disalurkan atau dikeluarkan melalui aktifitas bermain atau permainan. Teori ini antara lain didukung oleh filsuf Inggris, Herbert Spencer 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.

b. Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Dengan bermain anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

G. Bermain *A Trip To Fantasy Island*

1. Pengertian Bermain *A Trip To Fantasy Island*

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak juga media yang sangat penting bagi proses berfikir anak, bermain dapat memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. *A trip to fantasy island* diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah sebuah perjalanan ke pulau menyenangkan.

Bermain *a trip to fantasy island* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan perjalanan bermain mengelilingi pulau atau suatu tempat untuk mencari benda yang hilang dipulau atau tempat yang akan anak datangi, dimana pada saat melakukan perjalanan ini melibatkan proses berfikir anak yang dapat membuat anak belajar dan mendapatkan pengetahuan baru. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Bermain *a trip to fantasy island* ini merupakan jenis bermain yang dikembangkan dari jenis bermain eksploratif, karena permainan ini merupakan kegiatan bermain menjelajah lingkungan sekitar anak dan permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Kegiatan eksplorasi yang dimaksud disini adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan atau eksplorasi.

2. Tujuan Bermain *A Trip To Fantasy Island*

Bermain menjelajah sangat penting dilakukan bagi anak karena dapat mengembangkan imajinasi mereka. Anak-anak membutuhkan kebebasan bergerak untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal. Menurut Wantah (2005 : 4.35) tujuan kegiatan eksplorasi ialah sebagai berikut :

1. Anak mendapatkan pengalaman bahwa tubuh dapat bergerak
2. Menciptakan kegembiraan dan kepuasan dalam bergerak
3. Memberi pengalaman pada anak dalam membagi ruang dengan orang lain
4. Menciptakan cara baru dalam melakukan suatu tugas/perintah
5. Melakukan kegiatan, latihan sambil menunjukkan kekuatan-kekuatan tubuh

Menurut Wantah (2005 : 118) “tujuan dari permainan eksploratif adalah untuk mengeksplorasi diri sendiri dan mengeksplorasi lingkungan tempat anak berada”.

Berdasarkan pendapat di atas tentang tujuan dari permainan eksploratif maka tujuan dari bermain *a trip to fantasy island* yang di kembangkan dari jenis permainan eksploratif adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman, melatih ketelitian anak, melatih kesabaran anak, dan membantu anak untuk mengenal konsep dan lambang bilangan.

2. Langkah-Langkah Bermain *A Trip To Fantasy Island*

Kegiatan bermain *a trip to fantasy island* merupakan kegiatan bermain yang dapat dilakukan secara berkelompok ataupun individu, sebelum melakukan kegiatan ini guru terlebih dahulu menyiapkan jejak-jejak sebagai petunjuk untuk anak mencari benda yang hilang yang mana jejak tersebut telah diberi label angka dibelakangnya kemudian guru menyebar jejak tersebut dengan jejak-jejak yang lain, dalam kegiatan ini anak diajak seolah-olah sedang melakukan perjalanan ke sebuah tempat untuk mencari benda yang hilang, adapun langkah-langkah dalam bermain *a trip to fantasy island* yaitu :

1. Melakukan kegiatan tanya jawab sub tema kepada anak.
2. Guru melanjutkan dengan kegiatan bercerita tentang petualangan/perjalanan mencari jejak yang akan anak lakukan diluar kelas.

3. Anak di ajak untuk membentuk kelompok-kelompok dimana setiap kelompok akan diberi 1 jejak sebagai petunjuk untuk mencari benda yang hilang berupa gambar yang sesuai dengan cerita.
4. Kemudian setelah berkelompok dan mendapatkan petunjuk jejak anak diajak untuk melakukan kegiatan diluar kelas
5. Anak akan diberi instruksi untuk menemukan jejak yang tepat yang sebelumnya telah guru sebar sebagai petunjuk yang akan mengarah kepada benda yang hilang.
6. Setelah anak menemukan jejak anak terlebih dahulu harus membedakan antara jejak yang ia temukan dengan jejak yang harus ia cari
7. Setelah anak berhasil menemukan jejak yang harus ia cari anak harus mengikuti jejak tersebut sampai akhirnya ia menemukan benda yang hilang yang berupa gambar.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan proses berfikir anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pada dasarnya perkembangan kognitif anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar anak agar anak mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru. Perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup beberapa aspek salah satunya adalah mengenal lambang bilangan.

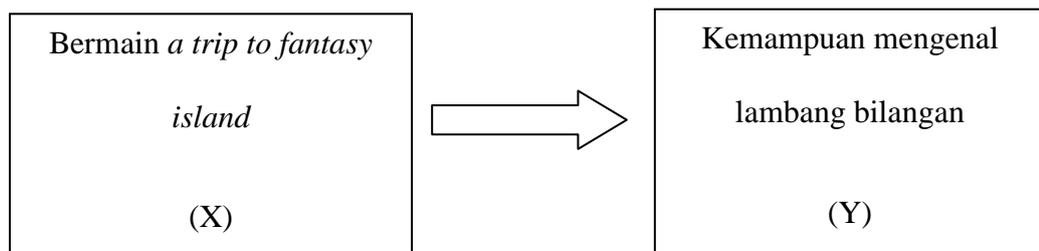
Mengenal lambang bilangan pada anak usia dini ditandai dengan dapat menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menunjukan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, membilang banyak benda dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain, hal ini dilakukan agar anak dapat mengenal dan memahami bilangan tersebut dan menjadikan pengenalan lambang bilangan tersebut menjadi bermakna bagi anak.

Pada umumnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah dimana guru menyampaikan sesuatu kepada anak dan kemudian anak diminta untuk menirukan atau mengulang kembali apa yang guru sampaikan. Begitupun dengan kegiatan mengenal lambang bilangan, pembelajaran tidak menggunakan benda konkret sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam memahami lambang bilangan. Sehingga untuk mengenal lambang bilangan anak hanya mencontoh dan menulis tanpa menggunakan benda konkret untuk mempermudah anak dalam mengenal bilangan. Padahal seharusnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini haruslah melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang ketika anak merasa senang maka anak akan mendapatkan pemahaman dan pengetahuan dalam kegiatan yang dilakukan.

Bermain *a trip to fantasy island* adalah salah satu kegiatan bermain yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Berikut adalah gambaran kerangka pikir dari penelitian ini :



Gambar 1. Kerangka Pikir

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir maka diajukan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Ha : Terdapat pengaruh bermain *a trip to fantasy island* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian yaitu *pre-experimental design*. Dikatakan *pre-experimental design* dikarenakan belum melakukan eksperimen secara sungguh-sungguh, karena hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen (kemampuan mengenal lambang bilangan) bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen (bermain *a trip to fantasy island*) melainkan masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur adalah serangkaian tahapan yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian dan prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat kisi-kisi instrument penelitian
- b. Membuat RPPH
- c. Membuat lembar observasi/ pedoman observasi

- d. Menyiapkan media sesuai dengan permainan yang akan digunakan untuk meneliti

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan dilakukan selama lima hari atau lima kali pertemuan.
- b. Lembar pertemuan/ pedoman observasi digunakan saat pemberian perlakuan menggunakan permainan *a trip to fantasy island*.

3. Tahap Pengumpulan

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *a trip to fantasy island* diamati dengan lembar observasi/ pedoman observasi.

4. Tahap akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrument penelitian dan lembar observasi/ pedoman observasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Amarta Tani HKTi Labuhan Ratu Bandar Lampung. Peneliti melihat di sekolah tersebut terdapat masalah tentang kemampuan dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 5 hari atau lima kali pertemuan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan pada waktu tersebut karena anak sudah melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah.

D. Populasi dan Sample Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah semua anak di TK Amarta Tani HKTl Bandar Lampung yang berjumlah 66 anak, terdiri kelompok A 14 anak, kelompok B1 18 anak, kelompok B2 18 anak dan kelompok B3 16 anak.

2. Teknik Sampling

Teknik sampling dilakukan untuk menentukan sample yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sampling purposive*. *Sampling Purposive* merupakan teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu, dalam penelitian ini pertimbangan yang dilakukan pada saat peneliti melakukan pra penelitian, peneliti melihat bahwa dari 4 kelas yang ada di TK Amarta Tani HKTl Bandar Lampung kelas B1 merupakan kelas

paling banyak memiliki siswa yang kurang mampu dalam mengenal lambang bilangan.

3. Sample

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sample yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 usia 5-6 tahun yang berjumlah 18 anak, peneliti menjadikan kelompok B1 sebagai sample yang akan diteliti karena kelas B1 memiliki masalah terhadap kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel (X)

a. Definisi Konseptual Bermain *A Trip To Fantasy Island*

Bermain *a trip to fantasy island* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan perjalanan bermain mengelilingi pulau atau suatu tempat untuk mencari benda yang hilang dipulau atau tempat yang akan anak datangi.

b. Definisi Operasional Bermain *A Trip To Fantasy Island*

Bermain *a trip to fantasy island* adalah kegiatan bermain yang bertujuan untuk mencari benda yang hilang berupa gambar, dimana untuk menemukan gambar tersebut dibutuhkan jejak sebagai bagian dari petunjuk mencari gambar yang hilang. Kegiatan yang

dilakukan dalam bermain *a trip to fantasy island* adalah kegiatan mencari jejak, menemukan jejak, membedakan jejak, dan menemukan benda yang hilang di tempat persembunyian.

2. Definisi Konseptual dan Operasional Variable Terikat (Y)

a. Definisi Konseptual Mengenal Lambang Bilangan

Mengenal lambang bilangan berarti mengetahui tanda yang digunakan untuk menyatakan banyaknya jumlah yang disimbolkan menggunakan angka yang memiliki arti.

b. Definisi Operasional Mengenal Lambang Bilangan

Mengenal lambang bilangan pada anak dilakukan kegiatan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, adapun indikator dari mengenal lambang bilangan yaitu :

1. Menyebutkan lambang bilangan.
2. Mengurutkan lambang bilangan.
3. Menunjukkan lambang bilangan.
4. Membedakan lambang bilangan.
5. Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.
6. Membilang banyak benda.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data adalah kegiatan yang paling utama dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian yang berupa bermain *a trip to fanyasy island* dalam proses mengenal lambang bilangan lingkup perkembangan kognitif. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu dengan cara mengobservasi kegiatan anak saat proses pembelajaran berlangsung.

Alat yang digunakan berupa lembar observasi dengan menggunakan *checklist*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*Participant Observation*) dimana guru ikut serta dalam kegiatan bermain.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

G. Uji Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah menyusun instrument. Instrument adalah alat untuk merekam informasi yang akan dikumpulkan, pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah cheklis, dokumentasi dan observasi.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*construct validity*), validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dengan menggunakan instrument penelitian yang telah diuji oleh ahli.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Bermain *A Trip To Fantasy Island* (X)

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Bermain <i>A Trip To Fantasy Island</i>	Keterlibatan anak dalam mengikuti kegiatan bermain	Mencari jejak	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menemukan jejak	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Membedakan jejak	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menemukan benda yang disembunyikan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Mengenal lambang bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada benda	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Mencocokkan 2-10 lambang bilangan dengan jumlah benda	Mencocokkan 2-10 lambang bilangan pada benda dengan jumlah benda	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Mengurutkan lambang bilangan 1-10	Mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada benda	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjukkan lambang bilangan 1-10 pada benda	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Membedakan lambang bilangan 2-10	Membedakan lambang bilangan 2-10 pada benda	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Membilang banyak benda 1-10	Membilang banyak benda 1-10	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara *test-retest* (*stability*), *equivalent* dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas dapat diuji dengan menggunakan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan *internal consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus Crounbach Alpha. Rumus Crounbach Alpha adalah sebagai berikut :

$$r = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 2. Rumus Crounbach Alpha

Keterangan :

r : koefisien realibilitas instrument (Crounbach Alpha)

K : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: total varians butir

σ_t^2 : total varians

H. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung, data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Sampel yang

digunakan dalam penelitian jika ≤ 50 maka teknik analisis yang digunakan uji parametrik menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengukur apakah data yang dimiliki berdistribusi normal, sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan chi-kuadrat (χ^2). Menurut Misbahudin (2013 : 280) Prosedur untuk uji statistik normalitas data sebagai berikut :

a) Menentukan formulasi hipotesis

- H_0 : data berdistribusi normal

- H_1 : data tidak berdistribusi normal

b) Menentukan taraf nyata (α) dan nilai χ^2

- Taraf nyata yang sering digunakan adalah 5% (0,05), 1% (0,01).

- Nilai χ^2 dengan db – k -2 ;k = banyaknya kelas. Untuk frekuensi kelas yang kurang dai 8, diadakan pengabungan kelas dengan kelas $\chi^2_{a(db)} = . .$

c) Menentukan kriteria pengujian

- H_0 diterima apabila $\chi^2_0 \leq \chi^2_{a(db)}$

- H_0 ditolak apabila $\chi^2_0 > \chi^2_{a(db)}$

d) Menentukan nilai uji statistik

Untuk menentukan nilai frekuensi harapan, diperlukan hal berikut.

(1) Batas nyata kelas, yaitu tepi bawah dan tepi atas kelas.

- Tepi bawah kelas = batas bawah kelas – 0,5
- Tepi atas kelas = tepi atas kelas + 5

(2) Nilai Z setiap batas nyata

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \text{mean}}{\text{Standar Deviasi}}$$

Gambar 3. Rumus *Z-Score*

Keterangan :

X = nilai batas nyata

\bar{X} = rata-rata hitung

s = simpang baku

(3) Luas kurva normal dari tiap nilai Z, dilihat pada tabel normal standar.

(4) Selisih luas dari nilai Z.

(5) Frekuensi harapan, diperoleh dengan perkalian antara selisih luas dengan banyaknya frekuensi pengamatan (n).

e) Kesimpulan

Menyimpulkan apakah H_0 diterima atau di tolak.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji prasyarat analisis untuk mengetahui pola data, apakah data berpola linear atau tidak. Uji ini berkaitan dengan penggunaan regresi linear. Jika akan menggunakan jenis regresi linear

(lurus). Jika akan menggunakan jenis regresi nonlinear, maka datanya tidak perlu menunjukkan pola linear. Menurut Misbahudin (2013 : 29) Prosedur uji statistiknya sebagai berikut.

1. Menentukan formulasi hipotesis

- H_0 : data berpola linear
- H_1 : data tidak berpola linear

2. Taraf nyata (α) dan nilai F tabel

- Taraf nyata (α) yang digunakan adalah : 95% (100% - 5% = 95%), dan 99% (100% - 1% = 99%)

F tabel dengan db pembilang (v_1) dan db penyebut (v_2)

- $V_1 = k - 2$
- $V_2 = n - k$: k = jumlah pasangan X (jumlah nilai X yang beda); n banyaknya data $F_{(1-\alpha)(v_1)(v_2)} = \dots$

3. Menentukan kriteria pengujian

- H_0 : diterima (H_1 ditolak) jika $F_0 \leq F_{(\alpha)(v_1)(v_2)}$
- H_0 : ditolak (H_1 diterima) jika $F > F_{(\alpha)(v_1)(v_2)}$

4. Menentukan nilai uji statistik (nilai F_0)

Tabel 3. Tabel Anova

Sumber Varians	Db	Jumlah Kuadrat	Rata-rata Kuadrat	F
Total	N	JKT	RKT	-
Regresi (α)	1	$JK_{reg a}$	$JK_{reg a}$	S^2_{mg}
Regresi (b I a)	1	$JK_{reg} = JK$	$S^2 = JK (\beta/\alpha)$	$F_1 = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Redusi	N-2	(β/α) JK_{res}	S^2_{res}	
Tuna Cocok	K-2	$JK(TC)$	S^2_{TC}	S^2_{TC}
Kekeliruan	n-k	$JK(E)$	S^2_E	$F_2 = \frac{S^2_{TC}}{S^2_E}$

Dari tabel di atas, terdapat dua nilai F, yaitu $F_1 = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$ atau $F_2 = \frac{S^2_{TC}}{S^2_E}$

- F_1 digunakan untuk uji indepen, yaitu uji untuk melihat apakah variabel terikat, Y mempunyai hubungan (memiliki ketergantungan) dengan variabel bebas, X. Dengan demikian, melalui uji dapat diketahui apakah variabel Y itu bebas (tidak berhubungan) dengan variabel X atau variabel Y bergantung (berhubungan) dengan variabel X.
- F_2 digunakan untuk uji linearitas regresi, yaitu apakah data variabel X^2 dan Y itu berpola linear atau tidak linear.
- Untuk kepentingan pengujian disini, digunakan nilai F_2

$$JKT = \sum Y^2$$

$$JK_{reg a} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK_{reg (b I a)} = \beta \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n}$$

$$JK_{\text{res}} = \sum Y_i^2 - JK((b/a) - JK_{\text{reg a}}$$

$$JK(E) = \sum_x \left[\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right]$$

$$JK(\text{TC}) = JK_{\text{res}} - JK(E)$$

5. Menyimpulkan H_0 diterima atau ditolak.

Regresi bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel satu dengan variabel lain. Regresi yang memiliki satu variabel dependen dan satu variabel independen menggunakan regresi linier sederhana. Menurut Sujarweni (2012 : 83) rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 4. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

\hat{Y} = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = Harga Y ketika harga $X=0$ (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

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 HKTl 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.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. 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.

2. Kepada Guru

Guru dapat lebih meningkatkan kemampuannya menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran terutama dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak sehingga informasi yang disampaikan oleh guru akan dapat diterima dan bermakna bagi anak.

3. Kepada Sekolah

Diharapkan sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah khususnya peningkatan kualitas dalam mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Bandi. 2009. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. PT Intan Sejati : Klaten
- Eti Nurhayati. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini* : Diva Press Jogjakarta
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Grasindo: Jakarta
- Kamtini, Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Khairani Makmun. 2013. *Psikologi Perkembangana* . Aswaja Presindo : Jogyakarta
- Kementrian Pendidikan Nasional 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Kementrian Pendidikan Nasional 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Cet 10. Universitas Terbuka: Jakarta
- Muhammad Fadlillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta

- M. Thobrani. 2015. *Belajar & pembelajaran*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Patmonodewo. S. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta : Jakarta
- Peter Salim, Yenny Salim. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Modern English Presss: Jakarta
- Rahmawati, Tutik Dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik*. Gava Media: Yogyakarta
- Saputra M. Yudha, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Semiawan, Conny. 2002. *Persepektif Pendidikan Anak Berbakat*. PT Grasindo: Jakarta
- Sholehuddin. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta
-2010. *Bermain Kreatif berbasis kecerdasan jamak*. PT INDEKS: Jakarta
- Sriningsih.N. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini (Aud)*. Pustaka Sebelas: Bandung
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing: Yogyakarta
- Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas: Jakarta
- Tedjasaputra S Meyke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*: Jakarta

Wantah, Maria J. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta

Winataputra, Udin S. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka

V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Graha Ilmu: Yogyakarta

Yusri. 2009. *Statistika Sosial*. Graha Ilmu: Yogyakarta