

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIOAL ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK BAYU KUMDHALA BUBUNAN

Kadek Mas Anggi Dwi Yasari<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, Putu Rahayu Ujianti<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP

<sup>2</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

email:[anggidwiyasari@yahoo.com](mailto:anggidwiyasari@yahoo.com)<sup>1</sup>,[im-tegeh@undiksha.ac.id](mailto:im-tegeh@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>  
[rahayuujianti@yahoo.com](mailto:rahayuujianti@yahoo.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan mengenal angka anak pada anak antara kelompok yang belajar dengan permainan tradisional engklek dan dengan pembelajaran konvensional pada kelompok B1 di TK Bayu Kumdhala Bubunan tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *posttes Only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan yang berjumlah 31 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 14 orang anak sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan permainan tradisional engklek dan anak kelompok B3 berjumlah 13 orang anak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data hasil kemampuan anak dalam mengenal angka dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 4,364$  sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk=25$  diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,06$  sehingga  $t_{hitung} = 4,364 > t_{tabel} = 2,06$ . Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_0$  ditolak, ini berarti hipotesis  $H_a$  diterima yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun nilai rata-rata kemampuan anak dalam mengenal angka pada kelompok yang dibelajarkan dengan permainan tradisional engklek adalah 24,64, sedangkan nilai rata-rata pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode konvensional adalah 18,23. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Ajaran 2016/2017.

**Kata-kata kunci:** anak, kemampuan mengenal angka, permainan tradisional

### Abstract

*This study aims to find out that there is a significant difference in the ability to recognize children's numbers in children between groups learning with traditional games and with conventional learning in group B1 in kindergarten Bayu Kumdhala Bubunan 2016/2017 academic year. This type of research is a quasi experimental research with posttes Only control group design design. The population of this study were all children of group B in kindergarten Bayu Kumdhala Bubunan which amounted to 31 people. The sample is determined by random sampling technique. The sample in this study was the children of group B1, which amounted to 14 children as experimental group which was recommended with traditional lapel and B3 group game consist of 13 children as control group with conventional learning. Data on the ability of children in recognizing numbers were collected*

*by observation techniques that were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics with t-test. Based on the results obtained t calculation = 4.364 while at the level of significance of 5% with dk = 25 obtained ttable value = 2.06 so thitung = 4.364 > ttable = 2.06. Based on the test criteria, then H0 is rejected, this means the accepted Ha hypothesis which states there is a significant effect of traditional games on the ability of children to know the number of children in group B in Kindergarten Bayu Kundhala Bubunan Lesson Year 2016/2017. The average value of the ability of children to recognize the numbers in the group that was learned by the traditional game is 24,64, while the average value in the group that was taught by conventional method was 18.23. Based on the result of this research can be concluded that there is influence of traditional game of kpek to children ability in recognize number in child of group B in kindergarten Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja academic year 2016/2017*

**Keywords:** child, ability to recognize numbers, traditional games

## PENDAHULUAN

Anak sebagai makhluk individu dan sosial, sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Dengan pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi pada anak harus dimulai sejak dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

PAUD juga merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak, maka dari itu pentingnya mengarahkan dan membimbing anak dengan membangun karakter positif pada anak dan menyeimbangkan seluruh aspek perkembangannya agar berkembang sesuai dengan tahap usianya, PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas. (Latif, 2013:3). Pada masa emas inilah anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.

Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya ialah kemampuan mengenal angka. Menurut (Piaget 2005:53) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai

dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung.

Menurut Harahap (dalam Hariwijaya, 2009:29) angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan. Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung.

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan

kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

Matematika bagi usia dini sebenarnya sudah sering anak jumpai secara tidak langsung dalam kegiatan bermain anak. Namun sayangnya matematika tersebut kurang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran. Pengenalan matematika ditingkat prasekolah dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Dalam menuliskan angka pertama-tama dikenalkan dengan menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan.

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3, 4, dan 5 tahun adalah pengembangan terhadap suatu bilangan. Menurut Seefeldt, (2008: 392) peka pada bilangan itu lebih dari sekedar kegiatan menghitung, tetapi juga pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Untuk mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan berhitung 1-10.

Menurut Bruner (Suyanto, 2005: 53), sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap. kebutuhannya dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak, tentunya bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Sejalan dengan pendapat Suyanto (2005). Menurut Dananjaja (dalam Cahyani, 2014:3) menyatakan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan dan kolektif, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta memiliki banyak variasi bermain memberikan banyak manfaat seperti mampu mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, dan memecahkan masalah, dan untuk kesehatan. Permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak adalah: engklek/Dengkleng, curik-curik/Ular Naga, congklak, meong-meong, gobak Sodor/Megala-gala, balap Karung, petak Umpet.

Kegiatan selama anak bermain, juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak, yang didapat dari bahan dan alat yang dipersiapkan oleh pendidik. Dalam bermain itu juga anak memperoleh pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Menurut (Piaget 2005:53) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada beradadalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi/konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu.

Menurut Copley (dalam Karim dkk, 2007:17), angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2

buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung.

Belajar matematika yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi termasuk penggunaan metode yang tergantung pada topik, tingkat kecakapan dan minat anak, bakat guru, serta gaya mengajar guru. Menurut Dienes (dalam Resnik, 1981: 120) perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional. Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Asep Jihad (2008:153) berpendapat bahwa tujuan kemampuan mengenal pada anak yaitu sebagai berikut: 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol, dan 2) Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Depdiknas (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut. Pertama, tujuan umum secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada

jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Kedua, tujuan khusus antara lain sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Matematika bagi usia dini sebenarnya sudah sering anak jumpai secara tidak langsung dalam kegiatan bermain anak. Namun sayangnya matematika tersebut kurang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam NCTM (*National Council of Teachers of Mathematic*) dijelaskan beberapa kegiatan yang cocok untuk anak usia 3, 4 tahun khususnya dalam pengembangan matematikanya. Anak usia 3-5 tahun mulai mengenal tentang simbol/lambang misalnya angka satu mewakili banyak benda. Pengenalan matematika ditingkat prasekolah dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Dalam mengenal angka dapat dipergunakan suatu gambar, setelah itu diajarkan mengurutkan angka dapat dilakukan dengan bernyanyi atau praktek dengan kartu angka. Mengenal bentuk angka ini menurut Sudaryanti (2006:5) anak dapat diajarkan menghitung jari, lalu melihat gambar LKA yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angka sewaktu anak bermain dalam lingkaran. Pada bagian dada anak ditempel kartu angka dalam ukuran besar dan anak diminta untuk berdiri sesuai posisi urutan angka yang ditempel pada masing-masing dada anak. Tahapan berikutnya anak dapat diajarkan untuk memasang angka dengan bendanya.

Menurut Sudaryanti (2006:13) anak untuk dapat memasang angka

syaratnya sudah dapat menyebutkan benda dengan bantuan jari tangan. Guru dapat memberi contoh dengan peragaan gambar binatang, buah-buahan, sayuran, dengan cara memasang angka yang sesuai dengan gambar jari tangan dan sesuai dengan banyaknya. Dapat divariasikan untuk memantapkan konsep memasang angka sesuai dengan gambar buah. Contoh lain dimodifikasi dengan bentuk sayuran, kemudian alat tulis dan sebagainya. Kegiatan lain yang lebih menarik dapat juga dengan bentuk permainan yang menarik bagi anak misalnya dengan sedotan, manik-manik, dan sebagainya. Biasanya yang dilakukan pada setiap sekolah adalah dengan mempergunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yang telah dibuat untuk dikerjakan anak pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dikelas. Dalam Lembar Kerja Anak (LKA) biasanya terdapat gambar dengan berbagai jumlah yang berbeda lalu disampingnya ditulis angka yang diacak belum sesuai jumlah gambarnya, nantinya anak yang akan mengerjakan untuk memasangkannya.

Tahapan terakhir sesuai dengan pendapat Sudaryanti (2006: 8) dijelaskan bahwa anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat mempergunakan alat tulis. Dalam menuliskan angka pertama-tama dikenalkan dengan menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan. Contohnya bilangan satu digambarkan dengan sebuah tongkat, angka dua digambarkan seperti binatang angsa, angka empat digambarkan seperti posisi orang hormat, angka lima digambarkan seperti kuda laut, angka enam seperti orang memegang yoyo, angka tujuh seperti kapak, angka delapan, seperti lanting, angka sembilan digambarkan seperti gulungan pita rambut, dan angka sepuluh digambarkan seperti pemukul bola. Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3, 4, dan 5 tahun adalah pengembangan terhadap suatu bilangan. Menurut Seefeldt, (2008:

392) peka pada bilangan itu lebih dari sekedar kegiatan menghitung, tetapi juga pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (Hartnett & Gelman, 1998). Menyebut bilangan dari suatu himpunan diperlukan bahasa yang sama yang berupa lambang-lambang, sehingga dapat disusun lambang bilangan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca, atau dikatakan karena suatu ide.

Menurut Soedadiatmojo, (1983: 67) bilangan itu hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja, maka untuk menyatakan bilangan diperlukan lambang atau simbol. Salah satu simbol bilangan adalah angka yang artinya adalah notasi dari bilangan itu sendiri. Penjelasan yang ada dalam buku lainnya (Soemartono dkk, 1992: 8) dituliskan bahwa lambang dasar dari sistem Hindu-Arab disebut dengan angka. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Untuk menyatakan suatu bilangan dijelaskan dalam pedoman umum matematika bahwa sebelumnya kita harus memberi nama pada bilangan-bilangan tersebut. Nama yang digunakan misalnya satu, dua, tiga, dan seterusnya, kemudian kita baru mengenal lambang atau simbol untuk mewakili bilangan yang disebut dengan lambang bilangan atau angka. Setiap bilangan memiliki beberapa lambang bilangan. Contohnya bilangan lima dapat ditulis dengan lambang bilangan bentuk romawi V atau dengan lambang yang berasal dari arab yang biasanya kita lihat yaitu Satu lambang bilangan hanya mewakili satu bilangan saja. Kebanyakan dalam suatu penulisan dan pemakaian lambang bilangan yang ada dalam bentuk desimal dengan sistem nilai tempat. Semua lambang desimal dapat disusun dari simbol-simbol yang disebut dengan angka yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Menurut Wahyudi dan Damayanti (2005:110) dijelaskan angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan dua adalah dua dan seterusnya. Anak prasekolah kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai khusus. Pada beberapa kesempatan anak dapat

menghitung dan memberi angka pada suatu benda. Contohnya “1” digunakan untuk satu obyek, “2” untuk dua obyek, “3” untuk tiga obyek, dan seterusnya. Untuk dapat memahami secara benar dapat terjadi saat anak berusia 6-7 tahun. Pada anak usia 4 tahun meskipun memiliki minat dalam bilangan atau hitungan namun mereka tidak memahami hubungan satu lawan satu antara bilangan dan benda. Anak usia ini belum memahami konsep yang diistilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda dan “dua” mewakili kuantitas dari 2 benda, dan seterusnya.

Hasil evaluasi dari TK Bayu Kumdhala Bubunan menyatakan bahwa perkembangan kemampuan anak mengenal angka 1-10 pada anak masih rendah karena 100% jumlah anak, baru 40% anak yang mengenal konsep angka 1-10 dan memperoleh bintang 3 (berkembang sesuai harapan), sedangkan 40% memperoleh bintang 2 (mulai berkembang), dan 20% anak yang memperoleh bintang 1 (belum berkembang). Data tersebut sesuai dengan hasil pengamatan dan observasi, serta laporan hasil evaluasi setiap semester atau rapot anak di TK Bayu Kumdhala Bubunan. Media pembelajaran yang digunakan pada TK Bayu Kumdhala Bubunan adalah media gambar, selain media tersebut, guru juga memberikan contoh pengenalan angka dengan menuliskan dipapan tulis. Melihat fenomena tersebut, masalah pengenalan angka pada anak perlu untuk dilakukan perbaikan dengan merubah dan memodifikasi sistem pembelajaran di TK Bayu Kumdhala Bubunan. Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengkombinasikan pembelajaran mengenal angka dengan permainan tradisional.

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Pada permainan engklek ini peneliti berharap anak mampu mengenal angka satu sampai sepuluh, karena pada permainan engklek ini terdapat sepuluh kotak yang bisa

diisikan angka, melalui bermain engklek anak lebih semangat dalam belajar, terutamanya mengenal bilangan. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Permainan engklek biasa dimainkan oleh beberapa anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun sebelum kita memulai permainan ini kita harus membuat kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar persegi empat berjumlah sepuluh kotak menyerupai gambar orang, Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah batu ampar kecil di buat bulat sebesar lingkaran untuk memainkannya.

Manfaat yang didapat oleh anak saat melakukan permainan engklek terdiri dari. Pertama, kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak di haruskan untuk melompat – lompat. Kedua, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan. Ketiga, dapat menaati aturan – aturan permainan yang telah disepakati bersama. Keempat, mengembangkan kecerdasan logika anak serta permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Kelima, anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

## **METODE**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan

rencangan *posttes Only control group design*” (Dantes, 2012:97).

Pemberian tretmen berupa perlakuan penerapan permainan tradisional engklek dilakukan dikelompok eksperimen, sedangkan dikelompok kontrol dilaksanakan pembelajaran konvensional. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek dalam suatu penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan data yang diperoleh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan tahun ajaran 2016/2017, yang terdiri dari 3 kelas. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah 31 orang siswa.

Menurut Sugiyono (2015: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dapat dirangkum bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi atau wakil dari populasi. Pada penelitian ini, teknik pemilihan sampel yang digunakan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dengan cara random, dalam hal ini yang di random adalah kelas. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi ke dalam kelas-kelas sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan (randomisasi) terhadap individu-individu dalam populasi.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu kelompok B1 dan kelompok B3 TK Bayu Kumdhala Bubunan, dimana kelompok B1 jumlahnya 14 sebagai kelas eksperimennya dan kelompok B3 jumlahnya 13 sebagai kelas kontrol. Dengan demikian sampel keseluruhan berjumlah 27 peserta didik.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan observasi. Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk menilai kegiatan atau pengamatan terhadap perlakuan yang dilakukan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu penilaian terhadap pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah pembelajaran.

Pada penelitian ini, validasi instrument diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh penguji (*judgement expert*). Dalam hal ini adalah dosen yang memiliki spesifikasi di bidang matematika. Uji validitas isi dilakukan dengan membuat kerangka isi kisi-kisi lembar observasi. Untuk mendapatkan validitas isi dari rubrik penilaian, maka ditempuh cara dengan menyusun tabel instrumen berdasarkan kisi-kisi yang materinya diambil dari kurikulum maupun buku ajar. Isi dikatakan valid apabila rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut benar-benar representatif terhadap pembelajaran yang akan dibelajarkan terhadap anak yang harus diukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi: tidak terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Ajaran 2016/2017.

Sedangkan hipotesis ( $H_a$ ) alternatif yang berbunyi: terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Ajaran 2016/2017.

Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok B1 pada kelompok eksperimen dengan tertinggi yang

diperoleh siswa adalah 30 dan nilai terendah adalah 17 dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 24,64. Hasil perhitungan menunjukkan data Kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok B3 pada kelompok kontrol dengan tertinggi yang diperoleh siswa adalah 24 dan nilai terendah adalah 12, dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 18,23.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh harga 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan anak dalam mengenal angka pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok control diperoleh harga 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima (gagal

ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan anak dalam mengenal angka pada kelompok kontrol berdistribusi normal

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas data kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,20$ . Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga  $F_{tabel (\alpha=0,05)} = 4,24$  dengan dk 25. Karena  $F_{hitung} = 1,20 < F_{tabel (\alpha=0,05)} = 4,24$  maka dapat dikatakan data kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh telah memenuhi uji prasyarat, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. berikut disajikan rekapitulasi hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji-t

No	Kelompok	N	dk	Mean	Varians	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
1	Ekperimen	14	25	24,64	178,82	4,364	2,06	Ho ditolak
2	Kontrol	13		18,23	148,43			dan HA diterima

Dari hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 4,364$  dan  $t_{tabel} = 2,06$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ) dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 13 - 2 = 25$ . Oleh karena  $t_{hitung} = 4,364 > t_{tabel (\alpha=0,05)} = 2,06$  maka  $H_0$  yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017 ditolak, dan berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja

Tahun Ajaran 2016/2017 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017.

Pembelajaran pada tema gejala alam pada kelompok yang dibelajarkan melalui permainan tradisional engklek berjalan dengan baik dan kondusif. Hal ini disebabkan permainan permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan



keaktivitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu. Selain itu permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, jika kita lihat, setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.

Sejatinya, permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa solusi terbaik untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam mengenal angka yakni dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang diungkapkan oleh subagyo yang menyatakan bahwa Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya engklek, congkak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak-tebakan, dan lain-lain.

Hasil penelitian ini memperkuat simpulan yang disampaikan oleh Ellia (2014) menunjukkan bahwa Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Modifikasi Terhadap Penguasaan Konsep Bilangan Dan Geometri Anak Usia Dini menggunakan penelitian quasi eksperimendengan desain pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan analisis data melalui pendekatan kuantitatif. Hasil penemuan pada peneliti ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan konsep bilangan dan geometri pada anak yang mendapatkan perlakuan melalui permainan tradisional engklek modifikasi pada kelas eksperimen

dengan kelas kontrol. Hal ini menyimpulkan bahwa permainan

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,364 dan  $t_{tabel}$  2,06 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 25. Dengan demikian permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini. Bagi Guru, diharapkan agar menerapkan metode permainan tradisional engklek sebagai alternatif pembelajaran mengingat pengaruh positif yang diberikan metode permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam berhitung. Bagi Kepala sekolah diharapkan mensosialisasikan kepada guru lain untuk mencoba menerapkan metode permainan tradisional engklek sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Kepala Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung dalam penerapan metode permainan tradisional engklek. Bagi peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian terhadap metode permainan tradisional engklek dengan populasi yang lebih besar untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan tradisional engklek dalam kemampuan mengenal angka anak.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Cahyani, Ayu, dkk. 2014. Model Jurnal Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Tk Kumara Jaya Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2, Nomor 1*. Tersedia Pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/in>

[dex.php/JJPAUD/article/viewFile/e/7611/5188](http://dex.php/JJPAUD/article/viewFile/e/7611/5188)

- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Harahap. 2014. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Latif, M., dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Muchtar A Karim, Abdul Rahman As'ari, Gatot Muhsetyo, Akbar Sutawidjaja. 1996. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Piaget. 2005. *Teori Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Kanisius
- Seefeldt, C & Wasik, B. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini. Alih Bahasa: Pius*
- Soedadiatmodjo. 1983. *Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Nasar. Jakarta: PT Indeks.
- Soemartono, dkk. 1992. *Pedoman Umum Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universita Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, S. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wahyudi C.H.A. & Dwi Retna Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: PT Gramedia.