

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>Maret 2022 . Vol 07. No. 01</i>		
<i>Received: Januari 2022</i>	<i>Accepted: Februari 2022</i>	<i>Published: Maret 2022</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v7i1.847</i>		

MENGENALKAN KONSEP ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK

Aisyah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email : aisyah@unipasby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya kemampuan anak-anak untuk mengenali angka 1-10. Dari hasil pengamatan awal anak-anak masih mengalami kesulitan dan masih membutuhkan bantuan dalam mengenali angka. Untuk itu, kegiatan bermain menggunakan permainan Engklek tradisional digunakan sebagai sarana memperkenalkan konsep angka 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek permainan engklek tradisional pada pengenalan konsep angka 1-10 di grup A RA. Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. Metode dengan subjek penelitian adalah Grup A RA Darussalam Jogsosatru Sukodono Sidoarjo, yang terdiri dari 29 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimental. Dengan desain "One Group Pretest and Post Test Design". Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tes t. Berdasarkan hasil analisis t-test dapat dilihat bahwa nilai t-test (5,116) dan dari nilai t-tabel adalah (2,048) dengan tingkat signifikansi 0,05%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai t-count > t-table, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional Engklek pada pengenalan konsep nomor 1-10 di grup A RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Pengantar Konsep Angka.

ABSTRACT

The research is motivated by the low ability of children to recognize numbers 1-10. From the results of preliminary observations children are still experiencing difficulties and still need help in recognizing numbers. For this reason, playing activities using traditional Engklek games are used as a means of introducing the concept of numbers 1-10. This study aims to determine the effect of traditional engklek games on the introduction of the concept of numbers 1-10 in group A RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. The method with the research subject was Group A RA Darussalam Jogsosatru Sukodono Sidoarjo, consisting of 29 children. The type of research used is pre-experimental design. With the design of "One Group Pretest and Post Test Design". Data collection techniques using Observation, Tests, and Documentation. The data analysis techniques using the t test. Based on the results of the t-test analysis it can be seen that the value of the t-test (5,116) and than the t-table value is (2.048) with a significance level of 0,05%. From these results it can be seen that the value of t-count > t-table, so that H₀ is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is the influence of traditional Engklek games on the introduction of the concept numbers 1-10 in group A RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.

Keywords: Traditional Games, Engklek, Introduction to the Concept of Numeral.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Asmani, 2009:40) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia. Pendidikan berawal dari orang tua serta lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan harapan. Pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya.

Menurut Suyadi (2010:12) secara garis besar tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Semua aspek perkembangan kecerdasan anak, baik motorik kasar, motorik halus, kemampuan non fisik, maupun kemampuan spiritualnya dapat berkembang secara pesat apabila memperoleh stimulasi lingkungan secara cukup. Perkembangan yang terjadi pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Khususnya pada perkembangan kognitif anak. dalam

mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain.

Hakikat bermain meliputi perasaan senang, demokratis, akuratif, tidak terpaksa, dan merdeka, Maksud dari pernyataan tersebut yaitu pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa.

Dalam kegiatan pendidikan anak usia dini alat permainan selalu ada, yaitu biasa disebut dengan alat permainan edukatif (APE). Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini yakni dengan permainan tradisional.

Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:102) mengartikan alat peraga edukatif tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial emosional, fisik motorik, maupun bahasa komunikasi anak.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam proses pengembangan aspek-aspek perkembangan anak yaitu dengan permainan tradisional engklek. Menurut Achroni (2012:51) Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, akan tetapi bentuk permainannya sama. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen,

atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain. Bentuk bidang permainan ini bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama.

Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya ialah kemampuan mengenal angka. Menurut Piaget (dalam Suyadi, 2010:82) perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki tiga tahapan yaitu, dimulai dari tahap sensorimotor, praoperasional, dan tahap operasional. Anak Taman Kanak-Kanak (TK) berada pada tahap praoperasional. Anak akan diberi pengalaman konkret yang akan dirasakan langsung oleh anak. maka dalam proses pembelajaran berhitung, pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenalkan angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung.

Menurut Rahmawati (2009:2) pembelajaran matematika dapat diberikan kepada anak sejak usia 0 tahun sambil bermain karena pada saat bermain anak akan mendapat kesempatan bereksplorasi, bereksperimen dan dengan bebas mengekspresi dirinya. Dengan bermain, tanpa sengaja anak akan memahami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dengan yang lainnya.

Untuk itu kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan sebagai sarana pengenalan konsep angka 1-10 pada anak usia

4-5 tahun. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk berhitung melalui langkah-langkah kaki ketika melewati gambar kotak dari permainan engklek, setelah itu anak akan berhenti pada salah satu kotak untuk memahami angka dan konsep angka yang berada dalam kotak tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain uji beda *pre-test* dan *post-test* dengan jenis *one group pre-test* dan *post test design*. Menurut Sugiyono (2017:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Abdurrahman dan Rahayu (2012:22) Sampel merupakan suatu bagian dari populasi tertentu yang menjadi perhatian. Populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo yang berjumlah 29 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes kinerja anak, dan dokumentasi. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional engklek sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah pengenalan konsep angka 1-10.

Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan teknik analisis dengan teknik uji beda *pre-test* dan *post-test* yang disebut dengan uji *t onegroup pre test and post test*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.

Setelah adanya pretest dan posttest mengenai kemampuan anak mengenal konsep angka, maka didapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 8,76 dan nilai rata-rata posttest sebesar 14,97. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan. Dari hasil data yang telah didapat tersebut kemudian di analisis dengan menggunakan perhitungan uji t.

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa terdapat nilai t hitung yaitu 5,116 dengan t tabel 2,048. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada kelompok A. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Achroni (2012:53) bermain engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Permainan tradisional engklek ini dimainkan diluar ruangan dengan setiap petak atau kotaknya telah di berikan angka dengan warna-warna yang menarik sehingga ketika bermain anak akan tertarik pada angka-angka

yang telah tertulis pada setiap kotak pada permainan engklek ini. Selain itu anak akan lebih senang dengan belajar diluar ruangan dengan secara langsung bermain dengan alam sehingga anak akan dengan mudah untuk memahami pembelajaran mengenai angka.

Permainan tradisional engklek memiliki manfaat yang dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek kognitif anak, yaitu dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, melalui petak/kotak yang terdapat pada permainan engklek dapat melatih anak untuk berhitung ketika menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Permainan engklek ini merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena melalui permainan ini anak memperoleh tantangan dan pengalaman baru dalam bermain.

Permainan engklek ini memiliki aturan permainan yang berbeda dari permainan engklek yang pada umumnya dilakukan. Karena, untuk permainan engklek ini di rancang dan dimodifikasi untuk pengembangan aspek kognitif anak khususnya pada pengenalan konsep angka 1-10.

Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya ialah kemampuan mengenal angka. Kemampuan dalam pengenalan konsep angka 1-10 sangat baik apabila diberikan kepada anak sedini mungkin, karena pada masa emas inilah anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan yang diterima. Menurut Nurhazizah (2014:330) konsep angka adalah kemampuan dasar di

bidang matematika. Kemampuan ini berkembang secara bertahap dimulai dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek dan selanjutnya diikuti dengan kemampuan anak dalam mengorganisasikan nya dengan lingkungan melalui logika matematika.

Menurut Burn (Mutiah, 2010:161) mengatakan bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan, pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah. Kemampuan dalam mengenal angka 1-10 tidak lain agar anak dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, atau yang terdapat disekitar anak yang didapatkan anak ketika sedang bermain.

Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini yang pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung.

Anak dapat memepelajari berhitung melalui konsep matematika, yaitu melalui berhitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Menurut Suyanto (Suryana, 2016:109) konsep matematika anak usia dini meliputi:

- 1) Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dan konsep bilangan, dimulai dari satu.
- 2) Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dan simbol angka.
- 3) Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda kedalam beberapa kelompok.

Pada penelitian ini pengenalan konsep angka pada anak kelompok A yang berada pada usia 4-5 tahun dilakukan melalui kegiatan bermain yaitu melalui permainan tradisional engklek. melalui permainan engklek, anak akan dikenalkan konsep angka 1-10, membilang angka 1-10, dan menghubungkan jumlah gambar sesuai dengan angka yang terdapat pada kotak permainan engklek.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep angka 1-10 berada pada rentangan 5-10 dengan kategori rendah. Berdasarkan indikator yang pertama yaitu indikator mengenal angka 1-10 dari 29 anak diperoleh rata-rata nilai yaitu sebesar 1,6 dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal mengenal angka 1-10 masih belum berkembang hal ini disebabkan bahwa dalam pengenalan angka 1-10 masih kurang sehingga anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka. indikator kedua yaitu menyebutkan angka 1-10 , pada indikator ini diperoleh rata-rata nilai yaitu sebesar 1,6. Indikator ketiga yaitu menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai, pada

indikator ini diperoleh rata-rata nilai yaitu sebesar 1,9. Untuk indikator ke empat yaitu melemparkan benda secara terarah diperoleh rata-rata nilai sebesar 1,8 dan untuk indikator yang ke lima yaitu melompat melewati kotak menggunakan satu kaki diperoleh rata-rata nilai yaitu sebesar 1,9. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pengenalan konsep angka 1-10 anak kelompok A di RA Darussalam ini masih dalam kategori rendah, untuk itu perlakuan (Treatment) diberikan melalui permainan tradisional engklek yang telah di modifikasi untuk lebih memudahkan anak dalam bermain serta belajar pengenalan konsep angka 1-10.

Sementara itu hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*) dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep angka 1-10 mengalami peningkatan, dapat diketahui dari indikator pertama yaitu mengenal angka 1-10 rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 2,9, indikator kedua yaitu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 2,69, indikator ketiga yaitu menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai, rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 2,79, indikator ke empat yaitu melemparkan benda pada kotak angka permainan engklek sesuai angka yang didapat, rata-rata nilai yang didapat yaitu sebesar 2,9, dan indikator yang kelima yaitu melempar dengan satu kaki pada kotak angka permainan engklek sesuai angka yang didapat, rata-rata nilai yang diperoleh yaitu sebesar 3,69. Hal ini dapat disimpulkan bahwa

hasil *Posttest* pengenalan konsep angka 1-10 anak kelompok A di RA Darussalam ini mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil pengujian uji-t dapat diperoleh t-hitung 5,116 lebih besar dari t-tabel yaitu 2,048 dengan taraf signifikansi 5 %. Yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, yang diperkuat melalui hasil analisis data menggunakan uji t, dapat dibuktikan bahwa setelah pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan tradisional engklek pada kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. Dapat di ketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikan yaitu 5 %, dan diperoleh t-hitung yaitu 5,116 sedangkan t-tabel yaitu 2,048 dengan jumlah subjek yang diteliti yaitu 29 anak. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. Sehingga

hipotesis awal dalam penelitian ini dapat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam pembelajaran, Guru harus lebih memiliki inovasi dalam setiap penyampaian materi pembelajaran, dimana setiap penyampaian materi dirancang melalui media-media yang menarik untuk anak, sehingga anak tidak akan cepat bosan. Selain itu, Ketika pembelajaran guru seharusnya tidak hanya melakukan proses pembelajaran hanya didalam kelas, namun kegiatan anak juga dapat dilakukan diluar ruangan. Anak akan lebih leluasa bermain dan belajar sehingga anak akan lebih mudah mengerti dengan materi yang disampaikan guru.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A. sebaiknya untuk penelitian selanjutnya apabila menggunakan media yang sama yaitu permainan tradisional engklek, permainan engklek dapat di modifikasi lebih menarik lagi dengan warna dan gambar yang lucu sehingga anak akan lebih cepat mengingat angka-angka yang dipijaki pada kotak engklek dan penelitian akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Abdurahman, Rahayu Kariadinata. 2015. *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurhazizah. 2014. "Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik". Dalam *Jurnal Pendidikan Usia dini*, <https://media.neliti.com/>, 8(2):327-336 diunduh 29 Juli 2018 pukul 13:05.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Pedagogia.
- Suryana, Dadan. 2016. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Pengenalan Matematika untuk usia 4-6 Tahun*. Jakarta: Mitra Aksara Panaitan.