



Submitted:
24 Oktober 2022

Revised:
23 Nopember 2022

Accepted:
02 Desember 2022

Published:
09 Desember 2022

PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK TERHADAP PENINGKATAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINA KREATIF SIPOHOLON

¹Susi Purba, ²Julita Herawati P., ³Rotua Samosir
TK Bina Kreatif, Sumatera Utara

e-mail: 1susipurba37@gmail.com, 2herawatijulita2@gmail.com, 3rotuasamosir14@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh peningkatan kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode permainan engklek pada anak usia 5-6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan populasi seluruh anak TK Bina Kreatif yang berjumlah 45 orang dengan sampel berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 30 item yang disusun oleh penulis berdasarkan indikator variabel sesuai teori ahli. Ujicoba angket dilakukan kepada 30 anak usia 5-6 tahun diluar sampel penelitian, dan telah diuji validitas dan realibilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun setelah melakukan metode permainan engklek dengan koefisien determinasi (r^2) = 17,90% dan diuji normalitas variabel X median 49,2 mean = 50,9 modus 49,251, dan uji normalitas variabel Y nilai mean = 40,2 modus = 31,5 median = 36. $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,424 > 0,361 uji thitung > ttabel 2,476 > 2,048, Uji regresi = 11,56 + 0,562

Kata Kunci: Metode Permainan, Kemampuan Berhitung, Tradisional Engklek

Abstract

This study aims to determine how big the effect of increasing numeracy skills in children after doing the traditional engklek game method on children aged 5-6 years at TK Bina Kreatif Sipoholon, This study uses an experimental approach, with a population of all children in TK Bina Kreatif Sipoholon totaling 30 people with a sample of 30 people. Data were collected using a closed questionnaire of 30 items compiled by the author based on variable indicators according to expert theory. Questionnaire trials were conducted on 30 children aged 5-6 years outside the research sample, and their validity and reliability were tested. The results of data analysis showed that there was a positive and significant effect on increasing



numeracy skills in children after using the traditional engklek game method for children aged 5-6 years at TK Bina Kreatif Sipoholon with a coefficient of determination (r^2) = 17.90% and tested for the normality of the X variable. median 49.2 mean = 50.9 mode 49.251, and Y variable normality test mean = 40.2 mode = 31.5 median = 36. $r_{count} > r_{table}$ 0.424 > 0.361 $t_{-test} > t_{table}$ 2.476 > 2.048, Y regression test = 11.56 + 0.562

Keywords: Game Method, Counting Skills, Engklek Game

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara singkat kepada guru kelas B di TK Bina Kreatif, kecamatan sipoholon mengenai tingkat kemampuan berhitung pada anak peneliti mendapatkan informasi bahwa di kelas B belum seluruhnya mampu melakukan perhitungan secara berurutan dan hal ini menjadi suatu masalah karena seharusnya pada usia tersebut, anak sudah harus mampu menghitung 1-10.

Terdapat juga beberapa alasan mengapa TK Bina Kreatif dijadikan sebagai tempat penelitian, yang pertama, masih terdapat anak yang belum mampu berhitung. Kedua, guru monoton dalam memberikan pengajaran. Ketiga, adanya tuntutan dari orang tua. Dari beberapa fakta, maka peneliti mengupayakan kreasi dalam pengajaran menghitung pada anak melalui Game Engklek.

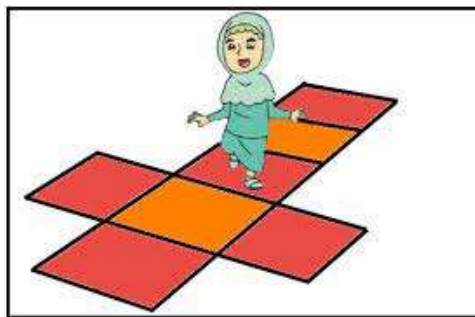
Banyak cara yang bisa dilaksanakan oleh para pengajar bagi menumbuhkan kembangkan minat anak dalam belajar, khusus nya dalam berhitung, jika dilihat dari segi permainan nya, sebenarnya banyak permainan yang bisa dilaksanakan supaya menumbuhkan keahlian menghitung anak, misalnya permainan congklak, balok angka, ular tangga, dll. Akan tetapi peneliti dalam hal ini menggunakan permainan engklek sebagai metode supaya menumbuhkan keahlian menghitung anak. Alasan mengapa peneliti memakai game engklek sebagai permainan ataupun metode supaya menumbuhkan keahlian menghitung pada anak adalah, permainan engklek merupakan permainan tradisional, selain mengenalkan permainan tradisional pada anak, engklek juga memiliki manfaat lain dalam mengembangkan motoric kasar anak.

Dari beberapa faktor tersebut terdapat faktor dominan yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa, faktor tersebut adalah permainan. Ada banyak permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru ialah dengan menerapkan permainan tradisional engklek. Menurut Yulita, game engklek yaitu game yang telah ada ketika zaman Belanda. Namun, ada juga orang yang berpendapat bahwa permainan ini dimulai di Inggris. Menurut Fadillah, Engklek merupakan jenis game yang dimainkan dengan cara memantul pada ruas-ruas yang sudah dibuat. Bagi keadaan segmen sebenarnya, setiap lokal memiliki bentuk alternatif. Bagaimanapun, metode bermainnya sangat mirip, khususnya melewati segmen yang sudah dibuat dengan satu kaki. Kurniati juga mengungkapkan bahwa engklek adalah game adat yang melibatkan media berupa gambar setiap kotak di lantai yang ditarik sedemikian rupa selain gacu sebagai alat bagi memainkan permainan, pada dasarnya game engklek terbagi pada beberapa orang dengan mengangkat satu kaki serta melompat. Game tradisional engklek bisa menumbuhkan keahlian motorik kasar, melatih keseimbangan, meningkatkan sosial emosional anak dan juga mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Nama permainan ini juga selalu berbeda pada tiap wilayah, sementara istilah engklek pribadi berasal dari Jawa, di Sumatera Utara istilah engklek disebut dengan Marsitekka, sementara di Betawi disebut dengan dampu bulan, di wilayah Riau disebut Setatak, di NTT dikenal dengan siki doka serta di wilayah Batak Toba dikenal dengan Marsitekka, dan masih banyak setaip nama yang lainnya. Permainan yang dilakukan pada bidang datar ini juga memiliki gambar yang berbeda beda.

Berikut gambar pola permainan engklek



Gambar 1. Pola Gunung



Gambar 2. Pola Pesawat



Gambar 3. Pola Baling-Baling

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian ilmiah dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon”

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui “Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon”

Hipotesa pada penelitian ini yakni; Diduga “Terdapat Pengaruh Yang Positif dan Signifikan Antara Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon.

METODE

Metode yang dipakai penulis dalam penelitian ini adalah Jenis eksplorasi yang dipakai pada eksplorasi ini yaitu eksplorasi kuantitatif, Pemeriksaan kuantitatif bisa dicirikan sebagai teknik eksplorasi pada pandangan cara berpikir positivisme, yang dipakai supaya melihat populasi ataupun tes tertentu. Dengan metode ini, peneliti akan melihat seberapa besar pengaruh permainan engklek terhadap keahlian menghitung anak umur 5 hingga 6 tahun..

Ada pun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak di kelas kelompok B TK Bina kreatif.. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah populasi seluruhnya adalah 45 orang yaitu Cemara A, Cemara B1 dan Cemara B2 dan kelompok kelompok B terdiri dari 30 siswa yaitu kelompok cemara B1, dan Cemara B2. Sampel pemeriksaan adalah sumber informasi yang diminta data sesuai dengan masalah eksplorasi. Sugiyono mengungkapkan bahwa sampel yaitu salah satu dari total serta atribut yang diperoleh oleh populasi. Prosedur pemeriksaan merupakan strategi dalam mengambil contoh.

Sampel pada eksplorasi ini yaitu anak umur 5 hingga 6 tahun dimana atau golongan B di TK BINA KREATIF yaitu B1 dengan jumlah 15 siswa dan B2 dengan jumlah 15 siswa. Jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian adalah berjumlah 30 orang. Pengumpulan informasi yang dilakukan pada eksplorasi ini yaitu supaya mendapatkan setiap data mengenai peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan engklek ini di laksanakan di TK Bina Kreatif, Hausisada Sada, Kecamatan Sipoholon, analisis memanfaatkan polling (survei) yang akan disebarakan kepada 30 responden dengan syarat diantaranya:

Responden disatukan pada satu ruangan dalam waktu yang disetujui bersama.

Survei disebarluaskan kepada responden dan pembuat mengklarifikasi cara menjawab polling dan memahami alasan pertanyaan dalam survei.

Setelah responden menjawab survei, pembuatnya mengumpulkannya untuk ditangani.

Uji legitimasi instrumen mencari koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan rumus korelasi Product Moment Pearson sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto dengan rumus:

4. Untuk melihat signifikan hubungan digunakan rumus Product Moment yang dikemukakan Sugiyono adalah sebagai berikut:

5. Analisis Regresi

Menguji Persamaan regresi Y atas X

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana ;

Untuk membuktikan apakah spekulasi yang masih mengudara oleh pencipta diakui atau diberhentikan, maka penanganan informasi dilakukan dengan memeriksa keterangan tanggapan responden dengan dilampiri terlebih dahulu:

Mengatur tanggapan responden secara umum, menyiratkan bahwa setiap pertanyaan yang diajukan dirangkai dan diakumulasikan oleh pilihan-pilihan yang telah diselesaikan.

Atur tanggapan responden mengingat beratnya pilihan berdasarkan tabel dispersi tanggapan responden berdasarkan tanggapan elektif.

Membuat sebaran jawaban berulang dimana tanggapan responden diyakini tersebar mengingat hubungan jawaban pilihan sesuai dengan beban yang tidak seluruhnya menetap untuk setiap jawaban pilihan

Memastikan yang normal

Artinya adalah prosedur klarifikasi pengumpulan berdasarkan nilai khas dari informasi yang dirujuk.

Rumus :

Keterangan :

: rata-rata

xi : total

xi : angka skor anak

n : total sampel

Menginterpretasikan hasil perhitungan rata-rata

Menentukan range : skor terunggul hingga skor terlemah

Menentukan kelas interval : $1+3.3 \text{ Log } n$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Permainan Tradisional Engklek dan Peningkatan Kemampuan Berhitung

Dalam variabel X item yang mempunyai angka bobot terunggul dari ke 16 item yang lain mengenai permainan engklek yaitu no 13 dengan skor 110 serta angka rata-rata 3,67 yaitu banyak siswa yang menjawab permainan engklek dapat membantu ananda untuk bersosialisasi dengan banyak orang. Sementara angka bobot terlemah dari item yang lain yaitu no 4 dengan skor 82 serta angka rata-rata 2,73 yaitu dengan bermain engklek kadang-kadang dapat menyehatkan fisik ananda.

Sama halnya dengan variabel Y item yang mempunyai angka bobot terunggul dari ke 14 item yang lain mengenai peningkatan kemampuan berhitung yaitu no 25 dengan skor 103 serta angka rata-rata 3,43 yaitu banyak siswa yang menjawab dengan permainan berhitung angka dapat membangun keinginan dan kepercayaan diri ananda. Sementara angka bobot terlemah dari item yang lain yaitu no 30 dengan skor 81 serta angka rata-rata 2,7 yaitu guru terkadang memfokuskan ananda untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

2. Uji Normalitas X

Berdasarkan hasil hasil tabulasi yang diperoleh pada variabel (X). total kelas interval $K = 1+3,3 \text{ Log } n$ yaitu $K = 5,884$, Rentang informasi merupakan data paling besar dikurangi informasi paling kecil selanjutnya ditambah 1 Data paling besar = 60, data paling kecil = 42, Maka rentang informasi = $(60-42) + 1 = 18 + 1 = 19$, Panjang kelas = rentang informasi dibagi total kelas interval.

Maka panjang kelas = $19 : 6 = 3,16$ dibulatkan menjadi 3

Penyusunan kelas interval diawali dari informasi yang paling kecil = 42 sampai yang paling besar= 60. Selengkapnya bisa dilihat pada tabel yaitu:

Tabel 1. Susunan Kelas Interval Untuk Variabel X

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	42 hingga 44	2
2	45 hingga 47	4
3	48 hingga 50	9
4	51 hingga 53	7
5	54 hingga 56	4
6	57 hingga 60	4
Jumlah		30

$f_i \cdot x_i$ = produk perkalian diantara f_i dalam setiap interval informasi dengan tanda data kelas x_i yaitu rata-rata angka terlemah serta terunggul. Selengkapnya bisa dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas

No	Kelas Interval	Frekuensi	x_i	$f_i \cdot x_i$
1	42 - 44	2	43	86
2	45 - 47	4	46	184
3	48 - 50	9	49	441
4	51 - 53	7	52	364
5	54 - 56	4	55	220
6	57 - 60	4	58	232
Jumlah		30		1527

$$Me = \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi}$$

$$Me = \frac{1527}{30} = 50,9$$

Diperoleh mean sebesar 50,9 berarti nilai rata-rata permainan tradisional engklek (variabel X) adalah 50,9.

Bagi menghitung modus informasi yang sudah disusun kedalam distribusi frekuensi informasi bergolong bisa memakai rumus:

$$Mo = b + p \left[\frac{b1}{b1+b2} \right]$$

$$Mo = 48 + 1,251 = 49,251$$

Bagi berhitung median rumus yang dipakai yaitu:

$$Md = b + p \left[\frac{\frac{1}{2n} - F}{f} \right]$$

$$Md = 48 + 3 \left[\frac{6}{15} \right] = 48 + 3 [0,4] = 48 + 1,2 = 49,2$$

Dari perhitungan diperoleh nilai median variabel X adalah 49,2 dari analisis normalitas data variabel diperoleh nilai mean = 50,9 Modus= 49,251 dan Median = 49,2.

3. Uji Normalitas Untuk Variabel Y

Berdasarkan hasil hasil tabulasi yang diperoleh pada variabel (Y). total kelas interval $K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$. $K = 5,884$, Maka rentang informasi $(49-29) + 1 = 20 + 1 + 21$, Maka panjangnya kelas = $21 : 6 = 3,4$ dibulatkan jadi 3

$fi \cdot xi$ = produk perkalian diantara fi pada setiap interval informasi dengan tanda data kelas xi yaitu rata-rata angka paling rendah serta paling tinggi. Selengkapnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas

No	Kelas Interval	Frekuensi	xi	fi.xi
1	29 - 31	1	30	30
2	32 - 34	6	33	198

3	35 - 37	3	36	108
4	38 - 40	5	39	195
5	41 - 43	4	42	168
6	44 - 46	7	45	315
7	47 - 49	4	48	192
Jumlah				1206

$$Me = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$Me = \frac{1206}{30} = 40,2$$

Diperoleh mean sebesar = 40,2 berarti rata-rata peningkatan kemampuan berhitung (variabel Y) adalah 40,2. Bagi menghitung modus informasi yang sudah disusun kedalam distribusi frekuensi informasi bergolong bisa memakai rumus:

$$Mo = 30 + 1,5 = 31,5$$

$$Md = 30 + 3 = 30 + 6 = 36$$

Dari perhitungan diperoleh nilai median variabel Y adalah 36 dari analisis normalitas data variabel Y diperoleh nilai mean = 40,2 modus = 31,5 dan median = 36.

4. Uji Pengaruh Yang Positif

Berdasarkan hasil perhitungan rxy dengan menggunakan rumus Korelasi Product Moment pearson tersebut diperoleh nilai rxy= 0,424. Angka rhitung dibandingkan dengan angka rtabel($\alpha=0,05,IK=95\%,n=30$) yaitu 0,361, dimiliki angka rhitung > rtabel.

Dengan perhitungan yang telah dilakukan penulis dalam menemukan nilai a dan b maka diperoleh harga

$$\hat{Y} = 11,56 + 0,562X$$

Kesamaan regresi ini memastikan bahwa pada keadaan konstanta= 11,56 maka bagi tiap penambahan variabel X (metode permainan tradisional engklek) besarnya satu satuan unit maka akan mengalami penambahan variabel Y (kemampuan berhitung pada anak) sebesar 0,562 dari nilai metode permainan tradisional engklek (variabel X).

Dari hasil perhitungan didapatkan $r^2 = 0,179$ dari angka determinasi (r^2) bisa diketahui persentase pengaruh kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon yaitu $(r^2) \times 100\% = 0,179 \times 100\% = 17,90\%$.

Dengan demikian terdapat angka thitung besarnya 2,476 serta diketahui ttabel dalam $\alpha = 0,05$ bagi uji dua pihak dengan derajat kebebasan $n-2 = 30-2 = 8$ yaitu 2,048. Ternyata angka thitung $>$ ttabel yaitu $2,476 > 2,048$. Pada hasil uji signifikansi pengaruh bisa dipastikan bahwa didapatkan pengaruh yang signifikan diantara kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon.

Dari hasil pengolahan data didapatkan angka thitung = $2,476 >$ ttabel($0,05, n-2=28$) = 2,048, maka hipotesis valid.

Kesimpulan: Didapatkan pengaruh yang baik serta signifikan antara kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai hasil eksplorasi yang dilaksanakan kepada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon, maka pembahasan hasil eksplorasi yaitu:

- a. Dari uji investigasi prasyarat yaitu untuk menguji ada tidaknya pengaruh positif antara variabel X serta variabel Y didapatkan angka besarnya 0,424 dibandingkan dengan rtabel insentif bagi blunder 5% serta regangan

kepastian (IK). = 100 persen - 5% = 95% serta bagi N = 30 yaitu 0,361. Proporsi rhitung > rtabel yang diperoleh yaitu 0,424 > 0,361. Dengan demikian, disadari bahwa didapatkan pengaruh baik diantara kemampuan mengikutsertakan pada anak-anak setelah dilakukan strategi game engklek konvensional pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon.

- b. Dari hasil estimasi didapatkan $r^2 = 0,179$ dari nilai kepastian (r^2) cenderung terlihat besarnya pengaruh kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan teknik game engklek konvensional pada anak umur 5 hingga 6 tahun di Bina TK Kreatif Sipoholon besarnya 17,90% sedangkan 82,10% dipengaruhi oleh berbagai variabel yang berbeda seperti yang tergambar dalam bukti yang dapat dikenali masalah.
- c. Dari uji relaps didapatkan : a) kondisi relaps adalah $Y = 11,56 + 0,562X$. Kondisi kekambuhan ini menunjukkan bahwa pada kondisi konsisten 11,56, untuk setiap peningkatan nilai teknik permainan engklek adat, keahlian menghitung anak umur 5 hingga 6 tahun bertambah 0,562 dari nilai strategi permainan engklek konvensional.
- d. Setelah dilakukan uji signifikan pengaruh, dapat diketahui bahwa ternyata $t_{hitung} > t_{tabel} (0,05, n-2=28) = 2,476 > 2,048$ yang artinya bahwa hipotesa eksplorasi ini menyatakan didapatkan pengaruh yang baik serta signifikan anatara kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon.
- e. Dari pendistribusian hasil jawaban anak umur 5 hingga 6 tahun tentang game tradisional engklek diketahui bahwa item yang mempunyai angka bobot paling tinggi dari ke 16 item yang lain mengenai permainan engklek yaitu no 13 dengan skor 110 serta angka rata-rata 3,67 yaitu banyaknya siswa yang menjawab permainan engklek dapat membantu ananda untuk bersosialisasi dengan banyak orang. Sementara angka bobot paling rendah dari item yang lain yaitu no 4 dengan skor 82 serta angka rata-rata

2,73 yaitu dengan bermain engklek kadang-kadang dapat menyehatkan fisik ananda.

- f. Dari hasil pendistribusian jawaban tentang kemampuan berhitung pada anak diketahui bahwa item yang mempunyai angka bobot paling tinggi dari ke 14 item yang lain mengenai peningkatan kemampuan berhitung yaitu no 25 dengan skor 103 serta angka rata-rata 3,43 yaitu banyak siswa yang menjawab dengan permainan berhitung angka dapat membangun keinginan dan kepercayaan diri ananda. Sementara angka bobot paling rendah dari item yang lain yaitu no 30 dengan skor 81 serta angka rata-rata 2,7 yaitu guru terkadang memfokuskan ananda untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

SIMPULAN

- a. Engklek yaitu salah satu game tradisional yang dimainkan di atas bidang datar, dimana para pemain melompat-lompat pada pola yang sudah di gambar atau di buat. Permainan tradisioanl engklek biasanya dimainkan oleh 2 orang ataupun lebih. Game ini merupakan salah satu game tradisional yang dapat dilakukan sebagai permainan edukatif, karena permainan ini dapat secara langsung memberikan edukasi bagi anak. Game tradisional engklek bisa menambahkan keahlian motorik kasar, melatih keseimbangan, meningkatkan sosial emosional anak dan juga mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Permainan engklek memiliki beberapa keuntungan bagi para pemainnya, antara lain kelebihanya, antara lain: 1) Membawa kebahagiaan bagi anak-anak, 2) Kesejahteraan nyata anak-anak yang solid, 3) Bermain dengan banyak gerakan, lebih tepatnya melompat-lompat, 4) Membantu kedisiplinan untuk mengikuti pedoman game, 5) Membangkitkan keahlian interaktif setiap anak sebab engklek dimainkan secara bersamaan, 6) Menumbuhkan pengetahuan anak yang koheren, ilmiah dan mental, yaitu mempersiapkan anak supaya mengingat kembali setiap bentuk yang dilompati serta memutuskan cara yang perlu dilalui.

Nama permainan ini juga berbeda pada setiap wilayah, sementara istilah engklek sendiri asalnya dari jawa, di sumatera utara istilah engklek disebut

dengan Marsitekka, sementara di Betawi disebut dengan dampu bulan, di wilayah Riau disebut Setatak, di NTT dikenal dengan siki doka, serta di wilayah Batak Toba dikenal dengan Marsitekka, dan masih banyak setiap nama yang lainnya. Permainan yang dilakukan pada bidang datar ini juga memiliki gambar yang berbeda beda.

- b. Kemampuan berhitung adalah kemajuan yang dimiliki setiap anak dalam matematika, latihan yang dilakukan termasuk pada anak-anak dengan mengatur angka atau menghitung dan memahami jumlah angka Kemampuan berhitung remaja disebut juga kemampuan untuk mengurutkan angka tanpa mengaitkan dengan item penting. Rantaningsih. Kemampuan berhitung berhubungan dengan perkembangan mental anak-anak. Peningkatan mental remaja di tandai dengan kemampuan anak dalam menggunakan symbol, meniru, mengelompokkan, mengenal angka dan memecahkan masalah-masalah konkret yang sederhana.

Dari hasil eksplorasi maka diketahui bahwa hipotesa eksplorasi valid yaitu didapatkan pengaruh yang baik serta signifikan antara peningkatan kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon yaitu sebesar 17,90% sedangkan 82,10% dipengaruhi oleh faktor lain sebagaimana telah disebutkan dalam identifikasi masalah.

Berdasarkan kesimpulan teoritis dan juga kesimpulan sesuai hasil eksplorasi serta pengolahan informasi, maka analisis memastikan bahwa didapatkan pengaruh yang baik diantara peningkatan kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK Bina Kreatif Sipoholon.

Dari hasil kesimpulan yang dikemukakan di atas, analisis mengemukakan saran yaitu:

1. Kepada peneliti lanjutan agar melakukan penelitian terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak setelah melakukan metode game tradisional engklek pada anak umur 5 hingga 6 tahun di TK dengan

mengikutsertakan faktor-faktor lain yang mendukung peningkatan keahlian menghitung anak umur 5 hingga 6 tahun.

2. Kepada guru PAK supaya lebih meningkatkan terus bentuk-bentuk permainan tradisional di sekolah yang dapat mendukung kemampuan siswa dalam belajar terutama belajar berhitung agar siswa tidak merasa bosan, sehingga bisa menambahkan kemampuan pelajar ketika berhitung dan proses pembelajaran mengajar di kelas semakin lebih baik lagi.

Agar siswa lebih kreatif dalam belajar dengan berbagai bentuk permainan sehingga siswa mampu belajar berhitung secara lancar dengan adanya bantuan permainan yang disampaikan oleh pendidik.

REFERENSI

- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Acroni,keen. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jakarta : Javalitra.
- Akbar eliyyl. 2020. *Metode belajar anak usia dini* . Jakarta: Prenamedia Group
- Depdiknas, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional,
- Eka Rita, Dkk.2017. *Model Konseling Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda
- Faddilah M.2017. *Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Prenamedia Group
- Hamzah Nur. 2015. *Pengembangan sosial anak usia dini* . Pontianak : IAIN Press
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan memahami paud*. Bandung : Rosda
- Ibnu trianto.2017.*Kurikulum Pendidikan anak usia dini*. Jakarta:Prenamedia Group
- Khadijah, 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini* . medan: perdana publishing.
- Kurniati Euis.2016.*Strategi pengembangan kreativitas pada anak*. Jakarta : prenamedia group.
- Poewadarmita wjs. 2010. *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Maria Julia van Tiel .2019. *Perkembangan Sosial Emosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Mudjito.2010. *permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*. Jakarta :

Depdiknas.

Nurani Yuliani.2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:Indeks

Putri.2014. Pembelajaran sains untuk anak usia dini. Bandung : Royyan Press

Rosa Imani Khan. 2016. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng, (Vol. 10)

Sunarto, Hartanto Agung. 2013.Perkembangan Peserta Didik.Jakarta: Rineka Cipta

Sriningsih. 2008. Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Pustaka Dalaprasta.

Sugiyono. 2012.metode penelitian kuantitatif kualitatifdan r&d.bandung: alfabeta

Surakhmad winarto. 2015 .Panduan praktis penulisan karya ilmiah. Kompas media nusantara.

Susanto Ahmad. 2014. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sudjan, Nana. 2011. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.

Slamet Suyanto. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yulita,riski. 2017.permainan tradisional anak nusantara. Jakarta : depniknas

<https://www.google.com/search?q=jurnal+tentangpermainan+tradisional+engklek>. 1 mar 2022. 15.30.

<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/4883> 01 mar 2022. 15.45.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/5042> 4 mar 2022. 18.04

<http://www.jejakpendidikan.com/2017/10/karakteristik-anak-usia-5-6-tahun.html>. 4 mar 2022. 18.15

https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_SOSIAL_ANAK_USIA_DINI/AIzPDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+anak+usia+dini&prints=frontcover . 5 mar 2022. 20.17

SriTatminingsih. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010102-M1.pdf>, diakses pada tanggal 10 juli 2022 pukul 13.00 WIB