

# Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek

Nur Bella Rizki Sujono<sup>1)</sup>, M. Thoha B Sampurna Jaya<sup>1)</sup>, Maman Surahman<sup>1)</sup>

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

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

No. HP: 089629192560

**Abstract:** *The Introduction of Symbol of Number Through Engklek Game. The problem was low level of children development in knowing the symbol of numbers. This research aimed to find out the influences of engklek game toward children symbol of number development in group B Tunas Melati II kindergarten at Sub Natar South Lampung Regency. Research methods was pre-experimental with one group pretest-posttest. Sample research were 20 children with probability sampling technique. Data were collected by observation and documentation. Data was analyzed by using simple linear regression. The results showed that engklek games has an influences toward children symbol of number development.*

**Keywords:** *early childhood, symbol numbers, engklek coat of arms*

**Abstrak:** **Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Engklek.** Masalah Penelitian adalah rendahnya perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Metode penelitian ini bersifat *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 20 anak dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B.

**Kata Kunci:** anak usia dini, lambang bilangan, permainan engklek

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh anak, dengan bermain anak merasa belajar tanpa dipaksa, sehingga adanya unsur kesenangan dalam aktivitas bermain. Bermain untuk anak usia dini tidak memperdulikan hasil akhir dari permainan tersebut akan tetapi yang lebih penting disini

adalah proses bermain itu sendiri, bagaimana anak dilatih untuk berfikir, bersosialisasi dengan temannya, sabar dan lain sebagainya. Sehingga dalam hal ini dapat diartikan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembangnya anak, dengan bermain anak dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan, rintangan-rintangan yang menuntut anak

menyeselesaikan visi misi dari permainan tersebut. Menurut Froebel dalam Masitoh (2005) bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif, anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman, anak juga dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima, mengolah, dan memahami sesuatu. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kecerdasan seseorang, daya ingat dan segala hal yang membutuhkan proses berpikir. Hapsari (2016), berpendapat bahwa perkembangan kecerdasan anak dari usia 0-4 tahun berkembang 50%, 4-8 tahun berkembang 30%, dan sisanya 20% berkembang pada usia dari 8 tahun. Oleh karena itu, pada masa usia anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, maka kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam hal kecerdasan kognitif. Keat dalam Saibani (2016) bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir, dan mengerti. Pengertian lambang bilangan menurut Ruslani dalam Tajudin (2008) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Lambang bilangan merupakan simbol atau tanda yang dinyatakan dengan angka yang bersifat abstrak yang digunakan sebagai alat bantu yang mengandung suatu pengertian dan menunjukkan besarnya kumpulan benda.

Perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini bidang ilmu matematika dapat diberikan dengan porsi yang sesuai dan cara yang menarik agar anak dapat lebih mudah untuk memahaminya. Kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah permainan engklek. Montolalu (2005) Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan padabidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Dian Apriani (2016) dengan bantuan permainan engklek dapat mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Sujiono (2013) bahwa melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Permainan tradisional di Indonesia beraneka ragam seperti engklek, lompat tali, bancaan, gobak sodor, congklak, ular tangga, petak umpet, dan masih banyak lainnya. Berbagai aspek perkembangan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang dilakukan melalui bermain permainan tradisional.

Permainan engklek merupakan salah satu dari aktivitas permainan tradisional yang melibatkan untuk aktif agar mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil penelitian Anisa Candra Perwitasari (2016) permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Sama halnya juga dengan penelitian Milla Amalia (2016) aktivitas permainan *jump numbers* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Penelitian oleh Heni Oktina (2016) aktivitas permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai yakni masih kurangnya media yang guru gunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Guru jarang mengemas pembelajaran melalui bermain. Guru lebih sering memberikan pembelajaran dalam bentuk penugasan menggunakan majalah atau LKS sehingga perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Seperti anak belum mampu menunjukkan dan membedakan lambang bilangan 1-10 (Milla, 2016; Heni, 2016).

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Waktu penelitian di semester genap

tahun 2016/2017, pada tanggal 15 Maret 2017 sampai dengan 23 Maret 2017.

Populasi penelitian adalah siswa kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang berjumlah 7 kelas yang terdiri dari 2 kelas A dan 5 kelas B yang seluruhnya berjumlah 145 anak. Teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan *Probability Sampling* yang dipakai ialah *Cluster Random Sampling*. Dalam penelitian ini sampel diambil dari sebagian populasi yakni sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki laki dan 10 anak perempuan. Ini diambil berdasarkan pengundian.

Ada empat indikator pada aktivitas permainan engklek yang dikembangkan, berikut indikator pada aktivitas permainan engklek yaitu: (i) Keaktifan saat menulis angka pada kotak engklek, (ii) Keaktifan saat menghitung kotak pada engklek, (iii) Keaktifan saat melompat pada kotak engklek, (iv) Keaktifan saat menghitung jumlah lompatan. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator permainan engklek ialah SA (Sangat Aktif), A (Aktif), CA (Cukup Aktif), dan KA (Kurang Aktif). Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan hasil 0,939. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan engklek telah valid dan reliabel.

Terdapat empat indikator pada perkembangan mengenal lambang bilangan dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup mengenal lambang bilangan (kognitif) yang tercantum pada Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan

Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 yakni: (i) Melafalkan lambang bilangan, (ii) Menunjukkan lambang bilangan 1-10, (iii) Membedakan lambang bilangan 1-10, (iv) Mengurutkan lambang bilangan 1-10. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan mengenal lambang bilangan ialah BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), dan BB (Belum Berkembang). Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan hasil 0,932. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan engklek telah valid dan reliabel.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikatornya pada aktivitas permainan engklek dan perkembangan mengenal lambang bilangan. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan engklek dan perkembangan mengenal lambang bilangan, skor 2 apabila anak mengikuti aktivitas permainan engklek dan perkembangan mengenal lambang bilangan, skor 3 apabila kegiatan dalam aktivitas permainan engklek dan perkembangan mengenal lambang bilangan anak tidak didampingi, dan skor 4 apabila anak aktif dengan sendirinya melakukan kegiatan aktivitas permainan engklek dan perkembangan mengenal lambang bilangan.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas pada indikator aktivitas permainan engklek

diperoleh nilai dengan rentang 0,667 sampai 0,867 dengan  $\alpha$  *cronbach* sebesar 0,939. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator perkembangan mengenal lambang bilangan diperoleh nilai dengan rentang 0,660 sampai 0,853 dengan  $\alpha$  *cronbach* sebesar 0,932.

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji persyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikan ( $p$ ) sebesar 0,135 dan 0,066 ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas permainan engklek berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas ( $0,05 = 0,391$ ) diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 1,170 yang dimana  $> 0,391$ . Hasil tersebut hubungan yang linier secara signifikan antara aktivitas permainan engklek dengan perkembangan mengenal lambang bilangan.

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	KA (4-6)	4	20,00	0	0,00
2	CA (7-9)	10	50,00	4	20,00
3	A (10-12)	4	20,00	6	30,00
4	SA 13>	2	10,00	10	50,00
Jumlah		20	100,00	20	100,00

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel, pada analisis tabel data yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. Selanjutnya uji analisis data menggunakan sumus regresi linier sederhana, dengan sebagai berikut:

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

Gambar 1. Rumus Regresi Sederhana

Keterangan:

$\hat{Y}$  = nilai regresi

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien arah regresi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Aktivitas Permainan Engklek

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk kategori KA (Kurang Aktif) menunjukkan penurunan sebesar 20,00 persen. Data penelitian untuk kategori CA (Cukup Aktif) setelah diberi perlakuan menunjukkan penurunan sebesar 30,00 persen. Data penelitian untuk kategori A (Aktif) setelah diberi perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 10,00 persen. Data penelitian untuk kategori SA (Sangat Aktif) setelah diberi perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 40,00 persen. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh pada kemampuan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan engklek. Sebaran

Rata - rata	7,37 ± 3,375	8,83 ± 3,045
Std		
Min - Max	4-13	7-13

secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas permainan engklek.

Keterangan :

KA : Kurang Aktif

CA : Cukup Aktif

A : Aktif

SA : Sangat Aktif

#### Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk kategori BB (Belum Berkembang) menunjukkan penurunan sebesar 20,00 persen. Data penelitian untuk kategori MB (Mulai Berkembang) setelah diberi perlakuan menunjukkan penurunan sebesar 30,00 persen. Data penelitian untuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) setelah diberi perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 10,00 persen. Data penelitian untuk kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) setelah diberi perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 40,00 persen. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan, yang Nampak dari hasil penilaian sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan engklek. Sebaran kategori nilai perkembangan mengenal lambang bilangan secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan mengenal lambang bilangan

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	BB (4-6)	4	20,00	0	0,00
2	MB (7-9)	10	50,00	4	20,00
3	BSH (10-12)	3	15,00	5	25,00
4	BSB 13>	3	15,00	11	55,00
Jumlah		20	100,00	20	100,00
kategori nilai aktivitas permainan engklek					
Rata - rata		7,43 ± 3,435		9,36 ± 3,135	
Std					
Min - Max		4-13		7-16	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### **Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan**

Aktivitas permainan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Koefisien regresi linier sederhana secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Koefisien regresi pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan

Variabel	Koefisien $\beta$		
	Terstandarisasi	T	Sig
Aktivitas permainan Engklek	0,924	10,226	0,000
Df			19
F			104,565
R			0,924
<i>Adjusted R Square</i>			0,845

Keterangan

\*signifikan pada  $p < 0.1$ , \*\*signifikan pada  $p < 0.05$ , \*\*\*signifikan pada  $p < 0.01$ .

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ( $r = 0,845$ ,  $p < 0.01$ ). koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan adalah 0,845. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara aktivitas permainan

engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan. Terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan mengenal lambang bilangan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan engklek yakni sebesar 84,5 persen, dan 15,5 persen sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

### **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. Pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam bermain engklek. Pendapat ini sesuai dengan penelitian Anisa Candra Perwitasari (2016) dimana kegiatan yang dilakukan anak adalah aktivitas melompati kotak engklek, pada saat anak melompati anak dilarang menginjak garis dan anak menghitung jumlah lompatan. Anak menyebutkan berapa jumlah lompatan. Dan anak menghitung angka-angka yang terdapat dalam kotak engklek. Ketika anak dapat menyebutkan angka dan menghitung berapa jumlah kotak dan lompatan mereka maka guru dapat menilai peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak. selain itu anak juga akan lebih memahami dan mudah mengingat lambang bilangan melalui permainan yang menyenangkan.

Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Karena dari pengalaman langsung anak mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan akan menambah pengetahuannya. Maka pendidik haruslah tepat dalam menstimulus perkembangan dan pertumbuhan anak didiknya. Pendidikan awal dimasa kanak-

kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Permainan merupakan salah satu bentuk pembelajaran inti dan penting di usia prasekolah, anak belajar dengan bermain, sehingga anak merasa senang melakukannya. Melalui permainan anak mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran secara tidak langsung. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan oleh Sujiono (2013) Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup dengan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Aktivitas permainan engklek dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar pembelajaran di sekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang guru berikan melainkan ada keterlibatan yang dilakukan oleh anak. aktivitas permainan engklek pun membuat anak menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, hal tersebut membuat anak menjadi senang karena mereka tidak hanya menerima pelajaran dengan duduk dan mengerjakan tugas didalam kelas melainkan bergerak aktif dan belajar diluar kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Seefeldt dan Wasik (2008) yang menyatakan pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Dian (2016) menyatakan bahwa bermain dapat menunjang aspek perkembangan anak. Sejalan dengan penelitian Lanigan (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang anak-anak lakukan dapat mengembangkan pengetahuan, perilaku, dan meningkatkan kesehatan. Dalam aktivitas bermain engklek Dalam aktivitas permainan engklek selain dapat meningkatkan

mengenal lambang bilangan pada anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti dalam aspek perkembangan fisik-motorik (motorik kasar) dalam diri anak, membuat kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini diharuskan untuk melompat-lompat dan melatih keseimbangan Selain itu juga melalui permainan engklek dapat mengasah aspek sosial emosional yakni kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.

Teori belajar yang sejalan dengan hal tersebut yakni teori belajar kognitivisme dan behaviorisme. Dari sudut pandang kognitivisme anak belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Perkembangan mengenal lambang bilangan dapat menjadi pembelajaran yang aktif dengan permainan engklek. Hal ini sejalan dengan Dirman (2014), ia mengusulkan teori yang disebutnya *free discovery learning*. Teorinya ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu pengetahuan. Dari sudut pandang behaviorisme, Isjoni (2011) behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku itu dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan ini terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon). Stimulus tidak lain adalah lingkungan dimana tempat anak belajar, baik secara internal maupun eksternal. Sedangkan respons adalah dampaknya, yang berupa reaksi fisik terhadap stimulus yang diberikan. Pemberian rangsangan atau stimulus pada anak melalui aktivitas permainan engklek, maka diperoleh respon yang baik yakni meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak. dari

kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa antara teori belajar kognitivisme dengan teori belajar behaviorisme menghasilkan hubungan yang berkaitan dalam proses belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan sebesar 84,5 . Terdapat penurunan frekuensi pada kategori belum berkembang dan peningkatan frekuensi pada kategori berkembang sangat baik pada perkembangan mengenal lambang bilangan setelah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan engklek.

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah desain *One Grup Pre-test Post-test* dimana metode tersebut hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah diberi perlakuan hanya dengan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembandingan.

### Saran

Berdasarkan penelitian ini maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut : i) Bagi kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat mengembangkan dirinya dalam hal mengenal lambang bilangan. ii) Bagi guru diharapkan Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan menggunakan aktivitas permainan engklek. Setelah diberikan pembelajaran melalui permainan engklek anak didik diharapkan mengembangkan lagi dirinya dalam mengenal lambang bilangan yang kemudian dapat menjadi bekal untuk

melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. iii) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak. peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*, melainkan desain lain seperti *Intact-Group Comparison* dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M. 2016. *Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Lampung. Tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/24433/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Anisa, C. P. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhinneka Karya Tungulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di <http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Dian, A. 2016. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Sidoarjo*. Universitas Negeri Surabaya.



- Tersedia di  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/814>
- Dirman & Cicih, J. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. PT Asdi Mahasatya: Jakarta.
- Hapsari, I. I. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. PT Indeks: Jakarta.
- Heni, O. 2016. *Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak*. Universitas Lampung. Tersedia di  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372786&val=1555&title=PERMAINAN%20KARTU%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20MENGENAL%20LAMBANG%20BILANGAN%20DAN%20HURUF%20ANAK>
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung.
- Lanigan, J. 2014. *Physical Activity for Young Children: A Quantitative Study of Child Care Providers' Knowledge, Attitudes, and Health Promotion Practices, Vol. 42 Issue 1. P11 (Online)*. Tersedia di  
<https://www.deepdyve.com/lp/springer-journals/physical-activity-for-young-children-a-quantitative-study-of-child-8c2y0emYhJ>.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-kanak*. Depdiknas: Jakarta.
- Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Saibani, D. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Bee Medika Pustaka: Jakarta.
- Seefeldt, C. & Wasik, B.A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta.
- Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta.