

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA MODIFIKASI TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Imroatus Sholihah**

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (Imroatussholihah4@mhs.unesa.ac.id)

**Nur Ika Sari Rakhmawati, M. Pd.**

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (nurrakhmawati@unesa.ac.id)

## Abstrak

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, membagi, memperbanyak dan sebagainya. Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, yakni permainan tradisional ular naga. Permainan tradisional ular naga modifikasi yang digunakan yaitu dengan cara anak mengambil 2 kartu dan menjumlahkan angka dan jumlah gambar yang ada dikartu tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental design* atau eksperimen kuasidengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 75 anak terdiri dari kelompok B RA Aisyah Bustanul Atfal Karanggeneng Lamongan dengan jumlah 31 anak, dan kelompok B TK Muslimat Al-Muhajirin Karanggeneng Lamongan dengan jumlah 44. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menggunakan analisis data statistik SPSS 23.0. pada uji validitas *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol memperoleh nilai sig, <0,05, sehingga butir-butir indikator dinyatakan valid. Pada uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach alpha > dari 0,60 sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator bersifat reliabel. Pada uji normalitas diperoleh nilai Sig. data *post-test* kontrol dan *post-test* eksperimen < 0,05 sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney* diperoleh nilai sig = 0,01 < alpha (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : permainan tradisional, ular-naga, modifikasi, berhitung.

## Abstract

*Numeracy skill is an ability to calculate, related to addition, subtraction, division, multiplication, and so on. Numeracy skill can be improved through traditional game named dragon snake. The traditional modification game 'dragon snake' was played by the procedures; the children took two cards, then, added the numbers and the pictures on those cards. The purpose of this research was to find out the effect of traditional modification game 'dragon snake' towards numeracy skill development of children aged 5-6 years. The research method used was a quantitative research of Quasi Experimental Design or research type of Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this research were 75 students which were divided in the Kindergarten group B of Aisyah Bustanul Atfal Karanggeneng Lamongan consisting of 31 children and Muslimat Al-Muhajirin Karanggeneng Lamongan consisting of 44 children. The data collection techniques were test, observation, and documentation. The results of this research were analyzed using statistic data of SPSS 23.0. The validity of pre-test and post-test in experimental and control group obtained the sig value of <0.05, therefore, the indicator items were valid. The reliability test shows Cronbach alpha value > than 0.60 so it can be concluded that the indicators are reliable. The sig value of normality test in the data of post-test in control and experimental group was <0.00, thus, it was decided to reject  $H_0$ . Therefore, the data were not normally distributed. The analysis results of hypothesis testing using Mann Whitney obtained the sig value of 0.01 < alpha (0.05), thus, it is decided to reject  $H_0$ . For last, it was conclude that there was an effect of traditional modification game 'dragon snake' towards numeracy skill development of children aged 5-6 years.*

*Keywords: traditional game, modification, game 'ular-naga', numeracy.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang berada pada proses perkembangan dengan pesat. Anak usia dini merupakan anak yang berada di usia 0-8 tahun. Dalam meningkatkan pertumbuhan serta aspek-aspek perkembangan anak dibutuhkan stimulasi-stimulasi yang tepat dan sesuai. Stimulasi tersebut mampu didapatkan melalui lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan pendidikan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 Aspek Perkembangan Kognitif mengenai konsep berhitung masuk pada kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik. Karakteristik kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik yang dicapai anak usia 5-6 tahun adalah anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan yang terakhir yakni anak mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Dalam hal ini berarti pada anak usia 5-6 tahun, anak telah mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Aisyiyah Bustanul Atfal Karanggeneng Lamongan khususnya pada kelompok B, peneliti menemukan beberapa permasalahan, salah satunya yaitu pada aspek perkembangan kognitif dalam berhitung. Permasalahan yang terlihat yakni anak masih belum mampu berhitung dalam menjumlahkan benda, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat salah satu kegiatan yang telah anak-anak lakukan dalam menghitung jumlah gambar yang ada pada LKA. Pada pembelajaran tersebut terlihat dari 31 anak, 17 anak mampu menjumlahkan gambar sedangkan 14 anak yang lain masih belum mampu sepenuhnya dalam melakukan kegiatan tersebut. Permasalahan lain juga ditunjukkan diantaranya anak masih memerlukan bantuan dari guru dalam mengerjakan kegiatan tersebut yakni menjumlahkan gambar benda. Hasil observasi yang dilakukan di TK Muslimat Al-Muhajirin juga mengalami permasalahan yang sama dengan permasalahan yang ada di RA Aisyiyah Busatanul Atfal, yakni anak belum mampu berhitung khususnya dalam menjumlahkan. Hal itu terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak mengenai jumlah gambar yang tertulis di papan, dari 31 anak ada 15 anak yang masih sulit dalam menjumlahkan gambar tersebut sehingga butuh bantuan guru dalam melakukan pembelajaran berhitung khususnya dalam menjumlahkan. Hal ini juga

dikarenakan pembelajaran yang hanya menggunakan LKA sehingga kurang menarik untuk anak-anak.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung peneliti menggunakan suatu permainan dengan alasan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan energi positif yaitu meningkatkan semangat anak dalam melakukan suatu kegiatan tersebut. Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009: 63) menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan anak agar lebih aktif terlibat dalam lingkungannya, untuk bermain serta bekerja dalam menghasilkan sebuah karya atau untuk memenuhi dan menyelesaikan tugas-tugas yang digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif anak.

Yulita (2017:31) menjelaskan, permainan ular naga merupakan suatu permainan yang hampir tersebar diseluruh daerah Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh beberapa orang, lima atau delapan anak bahkan lebih. Permainan tradisional ular naga pada umumnya digunakan untuk meningkat motorik kasar anak, karena pada permainan ini anak menggunakan motorik kasar yakni berjalan dan berlari (Yulita, 2017:32). Sedangkan dalam permainan ular naga modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung penjumlahan menggunakan lambang bilangan dengan mengubah cara bermain. Jika biasanya pada permainan tradisional ular naga, untuk bisa masuk ke gerbang anak akan langsung masuk sesuai dengan keinginannya. Beda dengan permainan ular naga modifikasi, untuk bisa masuk ke gerbang yang diinginkan anak harus mengambil 2 kartu yang dibawah oleh penjaga gerbang. Setelah mengambil kartu tersebut anak harus menjumlahkan angka yang ada dikartu tersebut. jika benar anak akan masuk ke gerbang yang diinginkan dan jika salah maka anak akan masuk ke gerbang yang lain.

Modifikasi permainan tersebut didasari oleh teori belajar *konstruktivisme* yakni anak harus belajar aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri (Lapono, dkk., 2008). Dengan menggunakan media kartu angka dan kartu gambar pada modifikasi permainan tersebut bertujuan agar anak berusaha menyelesaikan masalahnya sendiri dengan cara belajar mandiri untuk menjawab jumlah gambar atau angka yang tertera pada kartu tersebut. Selain itu, penggunaan kartu angka pada modifikasi permainan ini yang menjadi kunci agar anak bisa memilih masuk gerbang yang diinginkan dapat menjadi sebuah *reward* yang menjadi stimulus agar anak merespon dengan menjadi lebih disiplin. Hal tersebut berkaitan dengan teori belajar behavior yang mempelajari perilaku manusia. Teori tersebut menjelaskan bahwa, tingkah laku manusia terjadi melalui sebuah rangsangan berdasarkan stimulus baik itu berupa *reward* atau sebuah

aturan yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif atau respon (Fahyuni & Istikomah, 2016: 26)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, permasalahannya yaitu masih rendahnya kemampuan kognitif anak pada konsep berhitung yang disebabkan karena kurangnya suatu media pembelajaran yang ada disekolah dan kurangnya variasi alat permainan yang mampu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dalam berhitung. Maka, penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” perlu dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan yang diambil penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Menurut James Danandjaja (1987) (dalam Achroni, 2012: 45) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk suatu permainan anak-anak yang tersebar melalui lisan pada anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun, dan mempunyai banyak variasi. Sedangkan menurut Dewi (2016), permainan tradisional adalah suatu permainan yang diturunkan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang luhur, positif, serta tidak merupakan hasil dari industrialisasi melainkan hasil dari pemikiran manusia.

Dari beberapa penjelasan yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa, permainan tradisional merupakan suatu permainan anak-anak yang yang memiliki suatu ciri khas dalam suatu kebudayaan tertentu dan diwariskan secara turun temurun serta memiliki banyak variasi disetiap daerah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Elfiadi (2016: 54), ada beberapa fungsi dan manfaat dari suatu kegiatan bermain yang meliputi seluruh aspek perkembangan, yaitu; 1) perkembangan kognitif, 2) perkembangan bahasa, 3) perkembangan moral, 4) perkembangan sosial-emosional, 5) perkembangan fisik, 6) perkembangan kreativitas/seni.

Fad (2014: 80) berpendapat, permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesiadan dilakukan oleh beberapa anak, dua nak pemain berhadapan dengan tangan saling menggenggam dan ke atas membentuk terowongan. Sementara pemain lain membentuk kereta-kereta berjalan melewati terowongan sambil bernyanyi. Sedangkan, Fadillah (2017: 109) menjelaskan, bahwa permainan tradisional ular naga adalah salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa anak dan

membentuk seperti ular yang memanjang. Dalam permainan tersebut ada dua anak yang menjadi mulur ular naga.

Dari beberapa penjelasan mengenai permainan ular naga maka disimpulkan bahwa, permainan ular naga merupakan permainan yang dilakukan oleh 5 orang atau lebih. Permainan ular naga dilakukan sambil bernyanyi sehingga lebih menyenangkan. Dalam permainan ini dua anak menjadi gerbang, dan anak yang lain berbaris sambil memegang pundak teman di depannya.

Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yakni kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu baik itu kejadian maupun peristiwa. Proses perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang membuat seseorang terlihat sangat berminat pada hal-hal yang mengolah pikiran yang ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar (Susanto, 2011: 47).

Jamaris (2006: 25) juga menyatakan bahwa, karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain; 1) anak mampu memahami mengenai jumlah dan ukuran, 2) anak tertarik dengan huruf dan angka., 3) ada anak yang sudah mampu menulis, menyalin, maupun menghitung, 4) anak mampu mengenali sebagian warna, 5) anak mulai mengenal waktu dan nama-nama hari dalam satu minggu, 6) usia enam tahun akhir, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Hijriati (2016: 45) menjelaskan bahwa, banyak factor yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Faktor-faktor tersebut yakni faktor hereditas/keturuan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat atau bakat, dan yang terakhir faktor kebebasan.

Adapun yang dimaksud kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang telah dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangan kemampuannya dimulai dari lingkungan yang paling terdekat dengan dirinya. Dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak, maka kemampuan tersebut dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Susanto, 2011: 98). Jadi, berdasarkan kajian mengenai kemampuan berhitung. Maka, penelitian berfokus pada berhitung mengenai konsep penjumlahan.

Menurut Yusuf dkk.,(2003: 153) ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan konsep berhitung pada anak, yaitu:

- a. Menyiapkan anak untuk belajar berhitung.
- b. Pembelajaran yang mengembangkan dari konkret menuju abstrak.
- c. Memberikan kesempatan pada anak untuk berlatih dan mengulang.

- d. Melakukan kegiatan ke situasi baru yang berbeda-beda.
- e. Mengetahui dan memahami kelebihan dan kelemahan anak sehingga guru dapat memahami metode apa yang harus digunakan.

**METODE**

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental design* atau eksperimen quasi. Penelitian ini menggunakan rancangan jenis *Nonequivalent Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B RA Aisyah Bustanul Atfal Karanggeneng Lamongan dengan jumlah 31 anak, dan kelompok B TK Muslimat Al-Muhajirin Karanggeneng Lamongan dengan jumlah 44. Jadi jumlah populasi pada penelitian ini yaitu 75 anak. Untuk menentukan jumlah sampel dari populasi tertentu maka peneliti menggunakan tabel *krejcie*. Pada penelitian ini jumlah populasi yang digunakan sebanyak 75, maka untuk taraf kesalahan 5% jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini yakni 62 anak. Sehingga dari masing-masing sekolah diambil sampel 31 anak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan dan lembar validasi untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap aspek perkembangan kognitif berhitung.

Untuk memperoleh data yang relevan maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode untuk pengumpulan data, yakni observasi (*non participant observation*) dan dokumentasi.

Pada tahap analisis data, teknik yang digunakan yakni analisis deskripsi dan analisis statistik inferensi dilakukan dengan tahapan uji persyaratan inferensi statistik (normalitas, validitas dan reabilitas). Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *computer Statistical Package For Social Science* atau yang biasa disebut dengan *SPSS for Windows Evaluation Rerleas 23.0*.

Pada uji validitas dan reabilitas data yang digunakan harus valid dan realibel. Jika data telah valid maka dapat dilanjutkan untuk analisis selanjutnya, namun jika data belum valid maka harus diperiksa ulang terlebih dahulu jika perlu sebaiknya pengambilan data diulang kembali untuk dilakukan validitas dan reabilitas data. Penggunaan uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah pemberian *treatment* berjalan normal atau tidak.

Uji normalitas yang digunakan yakni uji statistik Kolmogorov-smirnov. Jika data tersebut normal, maka analisis selanjutnya dengan menggunakan statistika parametrik uji T/ Test. Jika persyaratan pada pengujian

parametrik tidak terpenuhi maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney*. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak, maka dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pre-test* dengan *post-test* pada sasaran uji coba yang dapat dilakukan dengan menggunakan nilai  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ , maka ada pengaruh yang signifikan pada penelitian. Namun jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ , maka tidak ada pengaruh yang signifikan pada penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk pengujian hipotesis, berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* permainan tradisional ular naga modifikasi, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan data ini dilakukan menggunakan statistik *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1 Uji Normalitas

	jml_post_eks	jml_post_kon
N	31	31
Test Statistic	0,184	0,189
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,009	0,006

Sumber: data diolah SPSS 23.0

Demikian pula pada Tabel 1, diperoleh bahwa nilai Sig. data *post-test* kontrol dan *post-test* eksperimen lebih kecil dari 0,05 sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Pada pengujian asumsi normalitas diperoleh kesimpulan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga metode statistika yang digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dua sampel yang saling bebas adalah statistik *Mann - Whitney*. Hasil pengujian *Mann - Whitney* adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Uji *Mann-Whitney*

	<i>Post test</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	303,500
Wilcoxon W	799,500
Z	-2,530
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,011

Sumber: data diolah SPSS 23.0

Hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun

$H_a$  : Ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun

Kriteria pengambilan keputusan:

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai sig = 0,01 < alpha (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Maka

disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Penelitian yang berjudul pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun ini membuktikan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Yulita (2017:31) menjelaskan, permainan tradisional ular naga pada umumnya digunakan untuk meningkat motorik kasar anak, karena pada permainan ini anak menggunakan motorik kasar yakni berjalan dan berlari. Senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullah dkk., (2013) yang menyatakan bahwa, permainan tradisional mempunyai efek yang besar dalam meningkatkan aspek keterampilan motorik anak. Sedangkan, dalam permainan tradisional ular naga modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung konsep penjumlahan menggunakan lambang bilangan dengan mengubah cara bermain.

Ramani dan Siegler (2008), telah melakukan penelitian dengan menggunakan sebuah permainan yakni permainan papan angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Senada dengan penelitian yang dilakukan Whyte dan Bull (2008), yang menjelaskan, permainan papan angka juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam konsep berhitung. Pada penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti juga menggunakan sebuah permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, namun bukan permainan papan angka yang digunakan melainkan permainan tradisional ular naga yang telah dimodifikasi.

Pada pengujian hipotesis diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,01 < \alpha (0,05)$  sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut terjadi karena adanya pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan sebuah permainan tradisional ular naga modifikasi. Permainan tersebut telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga permainan tersebut mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Alasan penggunaan suatu permainan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Banavides dkk., (2016) yang menjelaskan, permainan merupakan salah satu kegiatan yang mampu meningkatkan keterampilan berhitung anak.

Penggunaan permainan tradisional ular naga modifikasi mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen yang menjadi acuan pada

penelitian ini. Begitu juga dengan kelompok kontrol yang mengalami kenaikan dalam aspek kemampuan berhitung anak, namun kenaikan tersebut tidak lebih dari kenaikan yang terjadi di kelompok eksperimen, sebab kelompok eksperimen diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional ular naga modifikasi yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini didukung oleh Abdullah (2017), dari penelitian tersebut menyatakan bahwa, permainan tradisional mempunyai pengaruh yang signifikan pada aspek perkembangan anak dan permainan tradisional juga mampu menjadi salah satu pembelajaran yang menarik bagi anak.

Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Kovacevic dan Opic (2014) menjelaskan bahwa, permainan tradisional mampu meningkatkan hubungan sosial anak. Hasil penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Aypay (2016), yang menjelaskan, permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangkitkan kesenangan dan memiliki karakteristik menyenangkan dan tanpa disadari permainan tersebut menjadi sumber belajar bagi anak.

Penelitian ini juga didukung pendapat Susanto (2011: 103), yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep berhitung, jika pembelajaran yang digunakan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yakni menggunakan suatu permainan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hitti (2012), mendukung pendapat tersebut yang menjelaskan, permainan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar konsep berhitung.

Selain itu, anak usia dini akan lebih tertarik belajar melalui suatu permainan dari pada hanya menggunakan sebuah lembar kerja anak. Melalui permainan anak akan lebih bersemangat untuk belajar karena bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang telah dilakukan Skwarchuk dkk., (2013) yang menjelaskan, konsep berhitung yang dilakukan melalui sebuah permainan lebih mudah dipahami anak-anak dari pada melalui kegiatan pengayaan umum atau sebuah lembar kerja anak. Selain itu, Dieleman dan Huisingsh (2006), juga menyimpulkan pada penelitian yang telah dilakukan bahwa, permainan terbukti bermanfaat sebagai komponen dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan mulai dari pemberian *pre-test*, *treatment* sampai pemberian *post-test* terlihat bahwa anak-anak lebih mudah melakukan pembelajaran berhitung dengan menghitung jumlah gambar dari pada langsung melakukan penjumlahan menggunakan lambang bilangan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai *post-test* pada indikator anak mampu menghitung jumlah benda. Kemudian hal lain

juga terlihat bahwa anak lebih mudah melakukan pembelajaran berhitung berurutan mulai dari 1-20, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai *post-test* pada indikator anak mampu mengenali dan menghitung angka 1-20.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa permainan tradisional ular naga modifikasi mampu menjadi media baru yang lebih menarik untuk memberikan pembelajaran mengenai konsep berhitung yang sudah layak dan efektif serta memiliki pengaruh untuk anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diputuskan maka penelitian ini disimpulkan bahwa, ada pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan mengenai penelitian yang menghasilkan permainan tradisional ular naga modifikasi untuk pembelajaran konsep berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Maka, ada beberapa saran yang akan disampaikan, antara lain:

1. Bagi sekolah, permainan tradisional ular naga modifikasi dapat dijadikan permainan yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran konsep berhitung.
2. Bagi guru, hendaknya lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran untuk anak mengenai konsep berhitung, misalnya menggunakan permainan tradisional ular naga modifikasi. Selain itu, dalam mengajarkan konsep penjumlahan guru dapat menggunakan cara dengan menghitung jumlah benda agar anak lebih mudah memahami.
3. Bagi orangtua, permainan tradisional ular naga modifikasi dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenai konsep berhitung dan selalu memberikan pendampingan pada anak dalam proses belajar agar mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, permainan tradisional ular naga modifikasi untuk pembelajaran konsep berhitung dapat dikembangkan atau dimodifikasi yang lebih baik.

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Borhannudin, dkk. 2013. "The Impact of Tradisional Games on the Gross Motor Skill Development of an Early Childhood". *The Social Sciences*. Vol. 8 (6).
- Abdullah, Mohammad Razali. 2017. "The Effect Of Traditional Games Intervention Programme In The Enhancement School-Age Children's Motor Skills:A Preliminary Study". *Health, Movement & Exercise*. Vol. 6 (2).
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Aypay, Ayse. 2016. "Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey". *Eurasian Journal of Educational Research*. Vol. 62 (14).
- Banavides, Silvia. dkk. 2016. "Numerical Activities and Information Learned at Home Link to the Exact Numeracy Skills in 5-6 Years-Old Children". *Original Research*. Vol. 7 (94).
- Dewi, Nindya Kusuma. 2016. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dieleman, Hans and Huisingh, Don. 2006. "Games by which to learn and teach about sustainable development: exploring the relevance of games and experiential learning for sustainability". *Journal of Cleaner Production*. Vol. 14.
- Elfiadi. 2016. "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini". *Tarbiyah STAIN Malikussaleh LhokseumaweItqan*. Vol. VII (1): hal. 54-56.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Fahyuni, Eni Fariyatul & Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Hijriati. 2016. "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood". (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Vol I (2): hal. 35).
- Hitti, Aline. 2012. "Taking It to the Classroom: Number Board Games as a Small Group Learning Activity". *Journal of Educational Psychology*. Vol. 104 (3)..
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kovacevic, Tatjana and Opic, Sinisa. 2014. "Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education". *Croatian Journal of Education*. Vol. 16 (1).

- Lapono, N, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ramani, Geetha B. and Siegler, Robert S. 2008. "Promoting Broad and Stable Improvements in Low-Income Children's Numerical Knowledge Through Playing Number Board Games". *Child Development*. Vol. 79 (2).
- Skwarchuk, Sheri-Lynn. dkk. 2014. "Formal and informal home learning activities in relation to children's early numeracy and literacy skills: The development of a home numeracy model". *Journal of Experimental Child Psychology*. Vol. 12.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Whyte, Jemma C. and Bull, Rebecca. 2008. "Number Games, Magnitude Representation, and Basic Number Skills in Preschoolers". *Developmental Psychology*. Vol. 44 (2).
- Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yusuf, Munawir, dkk. 2013. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

