

Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Calistung Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2017- 2018

Nurul Hamidah¹, Kamtini, S.Pd.,M.Pd²

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FIP Universitas Negeri Medan

²Email: kamtini@unimed.ac.id

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih kurangnya kemampuan calistung anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan permainan tradisional Engklek Modifikasi terhadap kemampuan calistung anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK. Negeri Pembina 1 Medan T.A. 2017/2018. Metode dalam penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif (eksperimen) yaitu *pre-Experimental Design*, dengan bentuk *One Group Pretest-Postes Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh Kelompok A dan dengan sampel seluruhnya juga yaitu yang berjumlah 20 orang anak di TK. Negeri Pembina 1 Medan T.A. 2017/2018. Variabel bebas adalah permainan tradisional Engklek Modifikasi sedangkan variabel terikat adalah kemampuan calistung anak. Instrumen pengumpulan data adalah pedoman observasi. Data dianalisis dengan metode deskriptif dan uji hipotesis dengan uji t yang dilanjutkan dengan uji signifikan pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa data postest anak memiliki nilai tertinggi 12, nilai terendah 7 dan nilai rata-rata 9,85 yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor data pretest yang memiliki nilai tertinggi 9, nilai terendah 4 dan nilai rata-rata 6,05. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan calistung anak yang hanya diberikan perlakuan dua kali dalam seminggu lebih baik dibandingkan anak yang hanya diberikan perlakuan sekali dalam seminggu. Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 8,04$ dengan $dk = 38$; $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,04 > 1,7074$. Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan “Ada pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2017/2018”.

Kata Kunci : Kemampuan Calistung, Permainan Engklek Modifikasi

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa usia ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, masa ini juga disebut masa keemasan (golden age). Ketika anak berada pada usia dini harus diberi stimulus dan pendidikan yang baik sehingga dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan secara optimal. Berdasarkan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 bahwa:

“Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.”

Jadi pendidikan untuk anak usia dini memang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa *golden age* atau masa keemasannya, anak dapat diberikan dorongan dan upaya-upaya stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan dapat terus berkembang pada masa selanjutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu dalam belajar. Dalam hal ini pembelajaran *calistung* (membaca, menulis dan berhitung) bagi anak usia 4-5 tahun yaitu anak mampu berbahasa melalui simbol-simbol huruf, mengcoret atau membuat goresan, pengulangan secara linier, menulis secara random, berlatih huruf, menulis tulisan nama, menyalinkata-kata yang ada di lingkungan, mengenal konsep angka, pola dan hubungan, geometri dan ruang, memilih dan mengelompokkan, pengukuran, serta pengumpulan, pengaturan dan tampilan data yang semua kemampuan *calistung* tersebut disesuaikan dengan cara belajar anak yaitu pembelajaran dilakukan melalui bermain yang merupakan dunia anak. Menurut Nasriah & Syah (2013:150) pada hakikatnya anak belajar sambil bermain karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Melalui bermain tersebut, pembelajaran *calistung* akan berpusat pada anak sehingga anak dapat menerima pembelajaran tanpa ada pemaksaan dari pendidik untuk belajar *calistung*. Menurut Jean Piaget dalam Widayastuti (2017:xvii) mengatakan bahwa pertumbuhan kognitif bergerak dari konkrit ke abstrak. Demikian pula dengan perkembangan membaca, menulis dan berhitung. Pendidik bisa memulai untuk mengenalkan *calistung* dengan pengenalan simbol-simbol, huruf-huruf dan angka-angka yang ada didekat anak seperti simbol pada dunia anak, simbol pada mainan, buku – buku cerita, makanan kesukaan dan lainnya sebagai dasar pembelajaran di TK. Atas dasar karakteristik tersebut maka dalam pembelajaran untuk anak usia dini berlaku prinsip belajar sambil bermain.

Berdasarkan pengamatan selama PPL di TK Negeri Pembina 1 Medan penulis melihat pelaksanaan prinsip bermain sambil belajar di sekolah jarang dilakukan terutama permainan yang dapat mengembangkan kemampuan *calistung* anak seperti permainan tradisional. Melalui beberapa kali pengamatan dilakukan oleh penulis di TK Negeri Pembina 1 Medan, masih ditemukan anak yang kemampuan *calistung*nya tidak berkembang disebabkan karena pengajaran yang ia dapatkan tidak menyenangkan dan

terlalu dipaksakan serta guru mengajar seperti kepada anak SD, sehingga anak menemui banyak kesulitan, merasa jenuh, bosan dan mengabaikan pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik bagi anak hingga minatnya terhadap calistung menjadi hilang, selain itu masih ada guru yang menganggap kegiatan bermain yang diterapkan didalam maupun diluar kelas hanya sebagai selingan. Selain itu juga tuntutan dari para orang tua yang menghendaki anak-anaknya agar mahir calistung begitu keluar dari TK yang akhirnya secara mandiri guru mengupayakan pelajaran calistung bagi murid-muridnyadengan harapan bisa membantu anak untuk menguasai keterampilan membaca, menulis dan berhitung sebelum masuk sekolah dasar.

Terlepas dari persoalan diatas yaitu mengajarkan calistung pada anak usia dini, sebaiknya dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan usia, minat, serta tidak menuntut hasil yang instan pada anak. Untuk mulai mengenalkan membaca, menulis pendidik tidak harus menyuruh anak menghafal abjad satu demi satu. Demikian juga untuk mulai mengenalkan angka-angka pada anak tidak harus menghafal simbol-simbol angka yang ada. Tetapi hal tersebut dapat dilakukan sambil bermain karena mereka masih anak-anak dan mereka akan dapat belajar dengan lebih bermakna jika mereka merasa senang. Maka dari itu sebenarnya dari bermain tersebutlah mereka belajar. Tugas pendidiklah yang perlu dibenahi agar pembelajaran calistung dapat berlangsung secara alami dan menyenangkan. Hal ini membawa konsekuensi bahwa bermain hendaknya dilakukan sebagai pengembangan dan bukan hanya sebagai selingan kegiatan belaka. Bermain hendaknya dikelola dengan sebaik-baiknya. Guru semestinya mampu memilih jenis permainan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak dan dapat pula menerapkannya dalam proses belajar dan pembelajaran. Salah satu kegiatan belajar sambil bermain yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan calistung tersebut adalah melalui permainan tradisional engklek, permainan yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak dikarenakan mereka lebih suka bermain permainan modern.

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Sedangkan permainan tradisional engklek modifikasi pada dasarnya sama dengan permainan tradisional engklek pada umumnya, yang membedakan adalah pada proses permainannya. Pada permainan engklek modifikasi guru menyediakan gambar pada setiap kotak sesuai dengan tema yang telah direncanakan dan menambahkan kegiatan menyebutkan nama dari gambar, meniru tulisan dengan menulis di udara dan mengenal bentuk geometri yang disesuaikan dengan indikatornya. Hal ini dapat dilihat dari cara permainan tradisional engklek modifikasi dan ini diukur dari kriteria penilaian anak pada observasi akhir pelaksanaan kegiatan akhir nantinya.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan sangat penting dikembangkan sejak dini, hal ini berkaitan erat dengan kesuksesan pada anak dimasa depan agar mereka yang tumbuh akan mengenali siapa diri mereka, tahu sudah sejauh mana dan kemana mereka harus mengambil langkah sehingga apapun yang dijalannya masih sesuai dengan apa yang mereka miliki, namun dalam mengembangkan kemampuan pada anak, orang tua maupun gurulah yang harus bertanggung jawab dalam memulainya, mereka harus mengajarkan kepada anak tentang banyak hal yang mengarahkan kepada kemampuan positif yang bermanfaat dan disesuaikan juga dengan tahapan usia mereka.

Dilanjutkan oleh Widyasuti (2017:112) yang menjelaskan pengertian menulis adalah proses mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan. Menulis sejak dini adalah proses penting sebagai tonggak proses belajar pada usia selanjutnya. Menulis menggunakan banyak kemampuan, diantaranya koordinasi mata dan tangan, serta cara menggunakan alat tulis. Apabila anak – anak memiliki kebiasaan menulis sejak dini, maka anak akan memiliki karakter yang positif dan kebiasaan yang positif dalam menjalankan aktivitasnya sehari – hari. Menurut Seefeldt dan Wasik (2008:373) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa menulis bagi anak usia empat dan lima tahun bisa mengambil banyak bentuk, dan anak-anak akan berbeda dalam kemampuan mereka mengungkapkan diri dalam bentuk tertulis, mulai dari corat-coret dan menggambar gambar sampai kemendekati bentuk huruf dan kata-kata. Hal paling penting ialah memberikan banyak kesempatan kepada anak-anak untuk menulis dan mengungkapkan diri. Menulis sangat erat berhubungan dengan membaca, dan kesempatan-kesempatan untuk menulis akan memudahkan perkembangan dari keterampilan-keterampilan baca-tulis yang baru muncul.

Calistung merupakan sebuah kegiatan yang jika dilakukan secara rutin dan dianggap sebagai kebutuhan atau bukan hanya sekedar hobi akan memberikan banyak manfaat bagi orang dewasa. Tetapi manfaat calistung bukan hanya dapat dirasakan oleh orang dewasa, melainkan anak-anak juga akan mendapatkan manfaat yang positif jika memiliki gemar calistung yang baik. Untuk mencapai tuntutan tersebut, sejak dini anak-anak sudah harus dikenalkan pada calistung. Karena, hal ini akan bermanfaat ketika mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi kelak namun dengan cara yang tepat dan disesuaikan dengan usianya. Berikut dijelaskan manfaat dari calistung, yaitu:

Manfaat membaca dan menulis menurut Widyastuti (2017:4), yaitu:

1. Anak yang gemar membaca buku, khususnya buku-buku cerita. Buku cerita yang banyak mengandung pesan moral yang dapat membentuk perilaku anak tersebut menjadi lebih baik di kehidupan sehari – hari.
2. Menambah kosakata anak karna melalui membaca, anak akan terbiasa mendengar berbagai kosakata baru.
3. Dengan pembendaharaan kata yang semakin banyak, akan membantu anak lebih mudah dalam keterampilan berkomunikasi.

4. Berbagai konsep dalam kehidupan dapat dikenalkan melalui membaca. Mulai dari pengenalan berbagai macam warna, bentuk, huruf, angka, dan lain – lain.
5. Ketika dibacakan buku untuk anak, mereka akan belajar untuk memahami sebab dan akibat, belajar untuk menjunjung tinggi logika, serta berpikir secara abstrak. Anak juga akan belajar mengenai konsekuensi dari suatu tindakan, dan dasar-dasar apa yang benar dan salah. Biasakan anak untuk berani mengambil keputusannya sendiri.
6. Melatih konsentrasi anak, bagaimana mereka tetap dalam posisi tenang, mendengarkan dan memproses informasi agar diterima dengan baik.
7. Informasi yang mereka terima dapat membantu mengembangkan sisi kreatif otak, karena anak akan terpancing untuk memiliki rasa ingin tau yang lebih.
8. Anak yang sejak dini terbiasa membaca akan lebih percaya diri karena mereka memiliki segudang informasi dan pengetahuan.
9. Kebiasaan membacakan buku atau cerita pada anak akan membuat anak cinta terhadap buku.
10. Anak yang terbiasa dibacakan buku sejak dini, ia tidak akan merasa kaget untuk belajar saat mereka usia sekolah. Misalnya, ketika SD anak akan terbiasa belajar dan membaca bukanlah hal yang menakutkan, justru sebaliknya menjadi suatu hal yang menyenangkan.

Kemampuan calistung perlu dikembangkan sejak dini, namun kemampuan calistung tersebut memiliki karakteristik yang tujuannya agar dalam menerapkannya kedalam suatu kegiatan pembelajaran dapat menyesuaikan dengan batasan yang berdasarkan tahapan usia anak, kemudian hal tersebut bertujuan agar anak dapat distimulasi oleh orangtua maupun guru dengan tepat melalui berbagai macam permainan yang tentunya lebih efektif diterapkan dalam mengembangkan kemampuan calistung pada anak.

Mengajarkan calistung pada anak usia dini perlu kesungguhan dan kesabaran dari pihak guru maupun orang tua sebagai persiapan memasuki tingkat pendidikan selanjutnya. Dalam hal ini guru harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki pengetahuan untuk menyesuaikan karakter anak dengan memasukan aktifitas permainan dan menciptakan suasana lingkungan yang dapat menstimulus anak seperti melalui tulisan huruf dan angka yang bermakna sehingga anak akan belajar membaca seolah-olah proses belajar dilakukan tanpa adanya keterpaksaan. Karena bagi anak, belajar tentu saja menjadi kegiatan yang tidak menyenangkan. Mereka belajar secara alamiah dengan mengeksplorasi lingkungan disekitarnya terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, anak juga lebih banyak menyukai kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan identik dengan permainan.

Menurut Sardiman dalam Susanto (2013:57), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat

merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Dalam menumbuh kembangkan minat calistung perlu ditanamkan dan ditumbuhkan sejak dini untuk menanamkan kecerdasan pada anak, karena jika anak dapat mengenal calistung sejak usia dini, maka hal itu dapat membuka wawasan mereka lebih jauh lagi. Namun selain guru perlu diingat peran orang tua juga penting dan dalam melaksanakannya harus dengan tetap menyesuaikan dan memperhatikan perkembangan dari anak, sehingga tidak terdapat unsur pemaksaan. Minat calistung pertama kali harus ditanamkan melalui pendidikan disekolah dengan menciptakan iklim yang tepat yang dapat menstimulus kemampuan membaca dan kebiasaan keluarga dengan memberi contoh yang berhubungan dengan kegiatan membaca, menulis dan berhitung yang terlebih dahulu dilakukan oleh orang tua yang gemar calistung, karena anak mudah meniru apa yang sering ia lihat yaitu waktu anak lebih banyak dihabiskan dirumah bersama keluarga. Hal itu dilakukan agar anak termotivasi untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktifitas membaca sehingga mereka mau melakukan aktifitas membaca dengan kemauan sendiri.

Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat saja dijadikan sebagai alat bermain, namun dalam melakukannya disesuaikan dengan tahapan usia anak serta dalam bermain yang memiliki banyak jenisnya tersebut juga harus diketahui dan dipahami oleh pendidik dalam menerapkannya di sekolah.

Pembelajaran akan memberikan manfaat kepada anak apabila guru yang berwenang merencanakan pembelajaran yang menarik dan melakukan kegiatan belajar sambil bermain yang dapat menstimulus kemampuan calistung. Pembelajaran yang diberikan juga harus sesuai dengan kebutuhan atau usia anak. Stimulus yang diberikan sejak dini akan menentukan bagaimana kemampuan calistung anak dikehidupan selanjutnya. Kemampuan calistung anak dapat di stimulus salah satunya dengan permainan tradisional.

Kemampuan anak dalam calistung masih dikatakan rendah dikarenakan kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak tepat sehingga kemampuan anak dalam calistung masih rendah, seharusnya guru mengembangkan kemampuan tersebut melalui belajar sambil bermain dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara bermain, bermain yang dilakukan adalah permainan tradisional engklek modifikasi. Permainan engklek ini merupakan model permainan yang akan mengenalkan dan menstimulus kemampuan mengenal calistung serta membantu guru dalam mengembangkan kemampuan calistung pada anak. Dalam permainan ini terdapat kegiatan yang berhubungan dengan membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran,

mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk beberapa aspek perkembangan pada anak. Permainan engklek modifikasi ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan gacoan yang diberi gambar dan huruf pada kotak engklek serta saat melompat anak menyebutkan angka sehingga anak dapat mengenal dan mengetahui konsep calistung dalam permainan tersebut. Diharapkan dengan menggunakan permainan engklek modifikasi ini memiliki pengaruh dengan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis mencoba untuk melakukan sebuah penelitian untuk melihat pengaruh bermain sambil belajar melalui permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung. Kegiatan belajar sambil bermain melalui permainan tradisional engklek modifikasi diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan calistung pada anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian menggunakan desain *pre-experimental design*. Menurut Sugiyono (2014:109) dikatakan *pre-experimental design* karena desain ini bukan merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel-variabel dependen. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini diberikan pretest sebelum diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Negeri Pembina 1 Medan yang berjumlah 1 kelas yang seluruhnya berjumlah 20 anak. Menurut Sugiyono (2014:117) pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Teknik sampel pada penelitian ini adalah *sampling jenuh* (Sugiyono, 2014:124), *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Negeri Pembina 1 Medan dengan jumlah 20 siswa yaitu 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

Variabel Bebas (X) : Bermain Sambil Belajar .

Variabel Terikat (Y) : Kemampuan Calistung Anak

1. Kemampuan calistung adalah suatu kecakapan atau kesanggupan anak untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas dalam hal membaca, menulis dan berhitung.
2. Permainan tradisional engklek modifikasi adalah kegiatan permainan tradisional lompat-lompatan yang dimainkan oleh dua pemain atau

lebih menggunakan gambar kotak-kotak sebagai media permainan, setelah pemain melemparkan gaco pada kotak tersebut, anak menyebutkan nama dan cirinya dari gambar yang tersedia pada kotak, menirukan tulisan di udara, mengenal bentuk geometri dan membilang setiap lompatan.

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2014:203), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dan pada penelitian ini menggunakan observasi non partisipan dengan observasi terstruktur tentang kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Sugiyono (2014:205) menyatakan "observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya". Pedoman observasi berisi daftar jenis kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberikan tanda ceklis (✓) pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang disusun. Pengamatan dilakukan oleh penulis sendiri, untuk mengamati apakah efektif kegiatan bermain sambil belajar melalui permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung pada anak usia 4-5 tahun.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial parametrik. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan calistung anak, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui populasi dan sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini digunakan dengan menggunakan uji liliefors.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 1 Jl. Karya Ujung, Kelurahan Helvetia Timur, Kecamatan Medan Helvetia T.A 2017/2018 dengan waktu penelitian pada bulan April-Mei 2018.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada awalnya peneliti telah menentukan terlebih dahulu kelas mana yang akan diberikan permainan tradisional engklek modifikasi. Dengan menemui kepala sekolah di TK Negeri Pembina 1 Medan untuk mendapatkan izin memasuki kelas A. Selanjutnya data-data ini diolah dengan tahapan : mendeskripsikan data, menguji persyaratan analisis, dan menguji hipotesis.

Untuk menguji kemampuan calistung anak perlu diketahui data memenuhi asumsi sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak maka diperlukan uji kesamaan dua varians. Pada masing-masing data hasil observasi untuk kedua sampel diperoleh pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka diterima hipotesis nol.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK. Negeri Pembina 1 Medan, hal tersebut didukung pendapat yang dikemukakan oleh

Hendarwati (2013) bahwa melalui permainan tradisional engklek modifikasi dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung dari kegiatan menyebutkan nama dari gambar, meniru tulisan dengan menulis di udara dan mengenal bentuk geometri serta dapat menghitung dari setiap lompatan yang disesuaikan dengan indikatornya.

Melalui permainan tradisional, maka dapat membantu mengoptimalkan kemampuan calistung anak, hal ini dapat dilihat dari hasil awal (pretest) diperoleh total nilai 121 dengan rata-rata 6,05 dengan kategori mulai berkembang (MB) dan setelah diberikan permainan tradisional engklek modifikasi (posttest) diperoleh total nilai 197 dengan rata-rata sebesar 9,85 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Setelah dibandingkan, maka terdapat perbedaan dari nilai tersebut yaitu nilai observasi pada saat sesudah diberi perlakuan (posttest) lebih tinggi dibandingkan pada saat sebelum diberi perlakuan (pretest). Oleh karena itu lebih baik sesudah perlakuan daripada sebelum perlakuan.

Selain itu hasil perhitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $8,04 > 1,7074$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh dari permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK. Negeri Pembina 1 Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Permainan tradisional engklek modifikasi ini merupakan model permainan yang dapat menstimulus kemampuan mengenal calistung serta membantu guru dalam mengembangkan kemampuan calistung pada anak. Dalam permainan ini terdapat kegiatan yang berhubungan dengan membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran, mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk beberapa aspek perkembangan lainnya pada anak.
2. Melalui permainan tradisional engklek modifikasi ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan calistung anak terutama pada saat melihat gambar hewan yang disertai tulisan kemudian menirukan huruf, serta anak dapat mengenal bentuk geometri dari gambar permainan engklek modifikasi sehingga anak dapat mengenal dan mengetahui konsep calistung dalam permainan tersebut.
3. Berdasarkan hasil data yang diperoleh nilai rata-rata anak sebelum diberikan perlakuan (O_1) 6,05 dan sesudah diberikan perlakuan (O_2) terdapat 9,85. Terlihat karakter anak sesudah diberikan perlakuan O_2 lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan O_1
4. Maka permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung anak sesudah diberikan perlakuan O_2 lebih baik dari pada permainan tradisional engklek modifikasi terhadap kemampuan calistung anak sebelum diberikan perlakuan O_1 . Dari hasil uji hipotesis diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8,04 > 1,7074$ pada taraf $\alpha = 0,05$.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, penelitian ini menjadi dasar pertimbangan untuk mengembangkan kemampuan calistung anak melalui permainan tradisional engklek modifikasi.
2. Diharapkan bagi guru yang mengajar di TK untuk melestarikan permainan tradisional yang sekarang sudah mulai dilupakan dan tidak digunakan anak di TK.
3. Diharapkan bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumber referensi dalam penelitian di bidang yang sama terutama untuk menanamkan karakter anak agar dapat mempertimbangkan faktornya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2016. *Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, M, dkk. 2014. *Edutainment pendidikan anak usia dini, Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Fauziddin, M. 2014. *Pembelajaran paud, Bermain, cerita, dan menyanyi secara islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kurniati, E. 2016. *Permainan tradisional & perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana
- Muller, S. 2006. *Panduan belajar membaca*. Jakarta: Erlangga.
- Mawadah, A.H & Nugraha, M.I. 2014. *Mahir membaca ekstensif teks non sastra*. Jakarta: Ghina Walafafa.
- Nasriah & Syah, D.H. 2013. *Konsep dasar paud*. Medan: Unimed Press.
- Saifullah, A & Maulana, N.A. 2005. *Melejitkan potensi kecerdasan anak*. Jogjakarta: Kata Hati.
- Santi, D. 2009. *Pendidikan anak usia dini, Antara teori dan praktik*. Jakarta: Indeks.
- Seefeldt, C & Wasik, B.A. 2008. *Pendidikan anak usia dini, Menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Semiawan, C. 2008. *Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian pendidikan, Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana
- Widyastuti, A. 2017. *Kiat jitu anak gemar baca tulis*. Jakarta: Gramedia.2015.
- Dewi, T.H & Handayani, A. 2013. *Kemampuan mengelola konflik interpersonal di tempat kerja ditinjau dari persepsi terhadap komunikasi interpersonal dan tipe kepribadian ekstrovert*. Jurnal psikologi undip, (online), Vol 12, No. 1 dalam (<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/viewFile/8335/6864>, diakses 12 November 2017).
- Haryanto. *Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan media gambar*. Tesis universitas sebelas maret, (online), dalam (<https://eprints.uns.ac.id/8215/1/156342308201012031.pdf>, diakses 12 November 2017).
- Hendarwati, E. 2013. *Permainan engklek modifikasi sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini*, (online), dalam (<http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/65/65/>, diakses 12 November 2017).
- Lisa. 2017. *Prinsip dan konsep permainan matematika bagi anak usia dini*. Jurnal STAIN Malikussaleh Lhokseumawe, (online), Vol III, No. 1 dalam (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/2047/1518>, diakses 15 Januari 2015
- Sujono, N.B.R. 2017. *Pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan antar Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi Universitas Lampung, (online), dalam (<http://digilib.unila.ac.id/28282/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>, diakses 10 Januari 2018).
- Sujinem. 2012. *Upaya peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf melalui permainan kartu huruf pada kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan Ngemplak Boyolali*. Karya ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta, (online), dalam (http://eprints.ums.ac.id/19993/20/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf, diakses 15 Januari 2018).