

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN
NUMERASI ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK AL-AZHAR 1
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
FIDYA FATMA PUTRI
1913054006**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG

Oleh

FIDYA FATMA PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental* dan desain penelitian *One-Group Pre-Test Post-Test*. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang berjumlah 16 anak. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian mendapatkan nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$ H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Kata Kunci: permainan tradisional, kemampuan numerasi, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES ON THE NUMERACY ABILITY OF EARLY CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT AL-AZHAR 1 KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG

By

FIDYA FATMA PUTRI

The problem in this study is that the numeracy skills of early childhood aged 5-6 years have not developed optimally. This study aims to determine the effect of traditional games on the numeracy skills of early childhood aged 5-6 years. This study is a type of quantitative research with a Pre-Experimental research method and a One-Group Pre-Test Post-Test research design. The sample of this study was children aged 5-6 years at Al-Azhar 1 Kindergarten Bandar Lampung totaling 16 children. The data analysis technique in this study used the Wilcoxon Signed Rank Test. The results of the study obtained an Asymp.Sig. (2 tailed) value of $0.00 < 0.05$ H_a accepted, which means that there is an effect of traditional games on the numeracy skills of early childhood aged 5-6 years at Al-Azhar 1 Kindergarten Bandar Lampung.

Keywords: traditional games, numeracy skills, early childhood

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN
NUMERASI ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK AL-AZHAR 1
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
Fidya Fatma Putri**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL
TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK
AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : *Fidya Fatma Putri*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1913054006

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

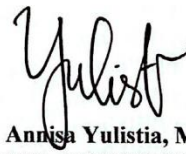
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



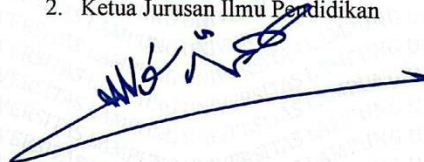
Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP. 19740602 200812 2 001

Dosen Pembimbing II



Annisa Yulistia, M.Pd.
NIK. 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.

Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.

Penguji : Nia Fatmawati, M.Pd


.....

.....

.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi 26 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fidyfa Fatma Putri
NPM : 1913054006
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 26 Juni 2025
Pembuat Pernyataan,



Fidyfa Fatma Putri
NPM. 1913054006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Fidy Fatma Putri lahir di Yukum Jaya, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, pada tanggal 09 November 2000, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Sunardi dan Ibu Siti Khotijah. Penulis memiliki 2 saudara yaitu kakak perempuan pertama bernama Septia Ratnasari, kakak perempuan kedua bernama Dhini Dwi Kurnia. Kemudian penulis mempunyai kakak ipar laki-laki bernama Hendra Kurniawan dan Ahmad Rifa'i.

Penulis menyelesaikan pendidikan awal di SD Negeri 4 Yukum Jaya Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah tahun 2007 dan selesai tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Terbanggi Besar kemudian selesai pada tahun 2016, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi PG PAUD di Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rukhti Harjo, Seputih Banyak dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Pertiwi Seputih Banyak.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari satu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih kepada:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Sunardi dan Ibu Siti Khotijah

Yang telah bekerja keras, sehingga dapat menghantarkanku di bangku kuliah. Terimakasih atas pengorbanan yang diberikan serta doa yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Kakak (Nana & Nia) Tersayang

Terimakasih telah menemaniku dalam susah dan senang. Terimakasih telah memberikan dukungan dan perhatian.

Kakak Ipar (Hendra & Rifa'i) Tersayang

Terimakasih telah memberikan dukungan dan perhatian penuh.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menimba ilmu yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik serta dipertemukan dengan orang-orang yang hebat.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Asih Budi Kuriawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG PAUD
6. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

8. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd, selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
10. Ibu Rita Susana, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Guru-guru serta anak-anak dari TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang telah membantu serta meluangkan waktunya untuk membantu penelitian penulis.
12. Keluargaku tercinta yang selalu mendoakan, memberi dukungan, nasihat motivasi, canda tawa, serta penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Sahabatku tersayang (Alin, Custin, Ester, Hanip, Evit, Feni, Lu'lu, Lati, Evi, Balqis, Fika, Tamara, Eka) yang selalu membantu, memberikan dukungan, tempat bertukar pikiran, canda tawa, semangat, serta selalu ada saat dibutuhkan dalam setiap proses yang kulalui.
14. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar lampung, 26 Juni 2025
Penulis,

Fidya Fatma Putri
NPM. 1913054006

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Permainan Tradisional	8
2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional	8
2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional	11
2.1.3 Contoh-contoh Permainan Tradisional.....	12
2.1.4 Permainan Engklek	13
2.1.5 Manfaat Permainan Tradisional Engklek.....	14
2.1.6 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Engklek.....	15
2.1.7 Cara Bermain Permainan Engklek	16
2.1.8 Perbandingan Produk Lama Dan Produk Baru	17
2.2 Numerasi	20
2.2.1 Pengertian Numerasi	20
2.2.2 Macam-macam Kemampuan Numerasi	23
2.2.3 Strategi Pengembangan Kemampuan Numerasi Anak	24
2.2.4 Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi	24
2.2.5 Pentingnya Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini	25

2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	27
III. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.4 Variabel Penelitian	29
3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	30
3.5.1 Permainan Tradisional.....	30
3.5.2 Kemampuan Numerasi	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6.1 Observasi	32
3.7 Instrumen Penelitian.....	32
3.8 Uji Instrumen Penelitian.....	34
3.8.1 Uji Validitas	34
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	35
3.9 Analisis Uji Prasyarat.....	37
3.9.1 Analisis Uji Normalitas	37
3.10 Analisis Uji Hipotesis	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Lokasi Penelitian.....	38
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	38
4.3 Deskripsi Hasil Observasi.....	44
4.4 Analisis Uji Hipotesis	47
4.5 Hasil Analisis Uji Prasyarat	50
4.5.1 Hasil Uji Normalitas	50
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	50
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen	33
2. Uji Validitas Variabel Kemampuan Numerasi.....	35
3. Kriteria Reliabilitas	36
4. Hasil Uji Reliabilitas	37
5. Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i>	38
6. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Di TK Al-Azhar 1	39
7. Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini 5-6 tahun	44
8. Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun.....	45
9. Sebelum dan Sesudah diberikan Treatment Permainan Tradisional	46
10. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	47
11. Hasil Uji <i>Wilcoxon signed rank test</i>	49
12. Hasil Uji Normalitas.....	50
13. Hasil <i>Post-test</i> Dimensi Angka	51
14. Hasil <i>Post-test</i> Dimensi Simbol	53
15. Hasil <i>Post-test</i> Dimensi Pengukuran.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Permainan Engklek Lama	18
2. Desain Permainan Engklek Modifikasi.....	19
3. Kerangka Berpikir Penelitian.....	26
4. Desain <i>One Group Pre-test-Post-test</i>	28
5. Rumus <i>N-Gain</i>	38
6. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	38
7. Distribusi Frekuensi <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	47
8. Diagram <i>Posttest</i> Dimensi Angka.....	52
9. Diagram <i>Posttest</i> Dimensi Simbol	53
10. Diagram <i>Posttest</i> Dimensi Pengukuran	54
11. Distribusi Frekuensi Hasil Perdimensi.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pra Penelitian	64
2. Surat Balasan Pra Penelitian	65
3. Surat Izin Uji Instrument.....	66
4. Surat Balasan Izin Instrument	67
5. Surat Izin Penelitian	68
6. Surat Balasan Izin Penelitian	69
7. Instrument Kemampuan Numerasi Sebelum Uji Validitas.....	70
8. Instrument Kemampuan Numerasi Setelah Uji Validitas	71
9. Lembar Observasi Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun.....	72
10. Hasil Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Numerasi	73
11. Rubrik Penilaian Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun	75
12. Hasil Uji Validitas.....	81
13. Hasil Uji Reliabilitas	82
14. Tabel Rekapitulasi Data <i>Pre-Treatment</i> Kemampuan Numerasi	84
15. Tabel Rekapitulasi Data <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Numerasi	85
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	86
17. Lembar Kerja Peserta Didik.....	108
18. Foto Kegiatan Penelitian.....	125

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu, yang bertujuan membentuk kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Pada tahap ini, fondasi penting bagi keberhasilan akademik dan kehidupan sosial di masa depan mulai terbentuk. Pendidikan anak usia dini merupakan tingkat pendidikan formal yang paling awal di Indonesia. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak berada dalam fase praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka mulai aktif membangun pemahaman terhadap dunia melalui interaksi langsung dan pengalaman konkret, dan pada saat itulah anak memiliki sifat egosentris pada anak semakin nyata. Kemudian anak juga memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya (Susanto, 2012). Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada usia ini adalah kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memahami, mengelompokkan, menghitung, menggunakan, angka, simbol, dan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi pada anak usia dini tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenal angka dan huruf tetapi juga mencakup memahami dan menerapkan konsep bilangan, pola, dan hubungan matematika dasar dalam berbagai situasi.

Keterampilan numerasi pada anak usia dini juga terkait dengan kemampuan pemecahan masalah dasar dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Bukan sekedar keterampilan berhitung bilangan, tetapi juga

mencakup cara berpikir aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta peluang (Wardhani, 2021).

Kemampuan numerasi ini sangat penting diajarkan untuk anak usia dini supaya anak terbiasa dengan konsep numerasi sejak dini, anak akan lebih siap secara mental dan logika untuk jenjang selanjutnya, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, stimulasi numerasi dapat membantu membangun jaringan otak untuk logika dan analisis, anak dapat mengerti konsep sederhana dalam kehidupan, mendukung anak dengan cara berpikir matematis yang dibutuhkan untuk terlibat aktif di lingkungannya, membantu anak dalam mengamati, mengelola, dan menemukan makna dari lingkungan mereka, memberikan pijakan bagi anak untuk dapat belajar menalar, menghubungkan ide ide, dan berpikir logis serta dapat mengurangi resiko kesulitan belajar di masa depan. Oleh karena itu, pengenalan numerasi sangat penting diajarkan sejak dini. Namun, pada kenyataannya banyak anak usia dini yang kesulitan dalam memahami konsep numerasi karena strategi pengajaran yang digunakan masih menggunakan cara yang abstrak dan kurang menarik.

Pembelajaran numerasi yang terlalu formal dan akademis justru dapat membuat anak menjadi gelisah dan kehilangan minat dalam belajar. Kemampuan numerasi di TK tidak diajarkan secara langsung seperti di sekolah dasar, melainkan dilakukan melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan, guru biasanya menggunakan media konkret. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu strategi yang tepat. Selain menghibur, permainan tradisional memberikan manfaat edukatif yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, dan motorik anak.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan

tata nilai kehidupan masyarakat serta di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Permainan tradisional seperti engklek, merupakan salah satu bentuk permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki potensi edukatif yang besar. Dalam permainan engklek, anak diajak untuk melompat dari satu kotak ke kotak lainnya yang bernomor secara berurutan. Aktivitas ini tentunya dapat mendorong anak untuk mengenali angka, menghitung langkah, serta memahami urutan bilangan secara praktis dan kontekstual. Melalui permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman langsung yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan yang baik dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Afifah, I., & Sopiany, 2019).

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi, banyak permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dan digantikan oleh permainan digital seperti *game online*, padahal permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif dalam menunjang pendidikan anak usia dini, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, penting untuk mengangkat kembali nilai-nilai edukatif dari permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mengembangkan kemampuan dasar seperti numerasi.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung, ditemukan beberapa permasalahan utama yaitu dimana anak-anak cenderung menganggap aktivitas numerasi, seperti mengenal angka dan huruf sebagai kegiatan yang sangat membosankan. Sebagian anak juga mengalami kesulitan mengenal angka dan huruf, dan mengurutkan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar sehingga membuat kemampuan numerasi mereka sulit berkembang. Di sisi lain, guru menghadapi tantangan dalam menemukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat anak dalam kegiatan numerasi. Selain itu, anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, dimana mereka belajar lebih efektif melalui permainan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan ini dapat memberikan dampak yang sangat baik terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini karena pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan partisipatif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dalam konteks ini, penerapan permainan engklek sebagai media pembelajaran numerasi di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak dalam belajar literasi sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam mengenal huruf, angka, serta konsep-konsep numerasi lainnya.

Hasil observasi yang peneliti lihat di TK Al -Azhar 1 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa ada beberapa anak yang masih terkendala dalam kemampuan numerasinya. Dimana banyak anak yang masih bingung dalam berhitung sederhana dengan benar, anak masih bingung bagaimana cara menjumlahkan angka-angka yang diberikan oleh guru dan anak juga terlihat kurang antusias pada saat pembelajaran dikelas. Hal ini dibuktikan pada saat proses belajar mengajar di kelas, ada beberapa anak yang belum mampu mengurutkan angka, anak masih bingung dalam membedakan angka, anak masih suka terbalik dalam menulis lambang bilangan serta anak juga terlihat bosan saat melakukan pembelajaran dikelas. Hal tersebut disebabkan karena anak mengerjakan lembar kerja di dalam kelas (LKS), dan guru juga masih belum menggunakan APE dan media sehingga kemampuan numerasi anak masih terbilang rendah. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya, ternyata kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun belum berkembang dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah, 2021) ditemukan beberapa anak masih kesulitan dalam mengingat angka, keliru dalam penyebutan angka, juga keliru dalam menulis angka. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya media pembelajaran matematika dasar yang digunakan untuk pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2017) juga

ditemukan masalah terkait rendahnya kemampuan numerasi anak yang disebabkan karena anak kurang antusias pada saat pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan lembar kerja saja yang membuat pembelajaran dikelas menjadi monoton, sehingga minat anak untuk belajar terkait tentang numerasi menjadi kurang, karena guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan antusias belajar anak. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Yustanti, 2023) ditemukan beberapa permasalahan yaitu dimana anak masih terlihat kebingungan ketika pertama kali mengenali lambang bilangan, anak cenderung merasa bosan dengan teknik pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang lama dirasa kurang efektif jika diterapkan untuk kemampuan berhitung anak. Oleh sebab itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak dikelas.

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya di atas, terdapat perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada tempat dan uji prasyarat yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan uji yang digunakan yaitu angket sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Oleh karena itu pada penelitian ini tertarik untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan membilang dan mengurutkan angka
2. Masih rendahnya pemahaman anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan
3. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan benda
4. Kurangnya variasi metode pembelajaran numerasi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini.”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya pengetahuan tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan media atau APE yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam pengembangan numerasi anak.

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di TK dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan rujukan, referensi dan sumber informasi bagi para pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian serupa dan atau melakukan penelitian pengembangan atas dasar variable yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Permainan Tradisional

2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan di zaman yang modern ini. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut berada. Namun ada beberapa jenis permainan tradisional yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Menurut (Santrock, 2010) menjelaskan bahwa permainan (play) merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah terdapat aturan yang jelas dan disepakati bersama yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain adalah kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang pada dasarnya anak belajar melalui kegiatan bermain.

Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Selain untuk bersenang-senang permainan

merupakan sarana belajar anak, melalui permainan anak dapat menemukan hal-hal baru yang sangat berguna untuk membangun pengetahuannya. Dengan permainan anak dapat mengembangkan intelektual serta mengembangkan keterampilan psikis dan sosial anak. (Fauni, 2020)

Menurut (Khadijah, 2017) yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati secara bersama bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Menurut (Garzia, 2020) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Dengan demikian, dalam rangka melestarikan permainan tradisional tersebut lembaga pendidikan dapat menyediakan alat-alat permainan tradisional di sekolah seperti bakiak, egrang, gobak sodor, congklak, engklek dan permainan lainnya.

Permainan tradisional dapat diartikan sebagai suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak di jaman dulu. Permainan tradisional memiliki bagian terpenting pada masa kanak-kanak dimana permainan ini merupakan warisan dari nenek moyang yang tetap harus dijaga dan juga dilestarikan (Saddam dkk., 2024).

Menurut (Afifah, I., & Sopiany, 2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional terbentuk dari kegiatan yang dilakukan secara berkesinambungan dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Direktorat Nilai Budaya (2000), menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya: terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit

oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

Sementara itu, menurut tokoh yang termasuk dalam teori kognitif antara lain; Jean Piaget mengungkapkan bahwa pengalaman bermain berubah dari tahap sensorimotor, permainan khayal, menjadi permainan sosial yang disertai dengan aturan-aturan dalam permainan. Jadi, meskipun bermain bukan penentu utama dalam perkembangan kognitif anak, namun bermain memberikan sumbangan yang penting bagi perkembangan kognitif anak. Tingkat kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi aktivitas bermainnya. Sedangkan menurut Vygotsky bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak, selain mendorong anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain, bermain juga membantu mereka mengembangkan keterampilan penalaran abstrak. Menurut Vygotsky, bermain adalah "alat bantu diri" yang membantu anak memahami dunia di sekitar mereka dan menarik kesimpulan dari lingkungan sekitar (Khadijah, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan permainannya berkaitan dengan tradisi budaya setempat serta dapat menjalin hubungan interaksi sosial antar sesama dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang telah dimilikinya, serta memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu menjalin hubungan yang erat dengan teman sebayanya, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa Indonesia.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kesenangan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada dasarnya, permainan ini memiliki sifat- sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal tersebut menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional tersebut.

2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional

Umumnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, dan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak manfaat yang dapat diambil melalui permainan ini. Misalnya dari beberapa kriteria yang dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian, kreativitas anak meningkat, mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan biomotorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, melalui permainan tradisional ini anak akan belajar angka seperti berhitung anak akan belajar bentuk.

Selain itu permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tecermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*)

maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Direktorat Nilai Budaya (2000) mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran (Afifah, I., & Sopiany, 2019).

2.1.3 Contoh-contoh Permainan Tradisional

Ada banyak sekali contoh permainan yang dapat dimainkan oleh anak pada era globalisasi saat ini. Permainan yang sering dimainkan oleh anak kebanyakan adalah permainan modern atau permainan yang menggunakan teknologi canggih seperti: handphone, laptop dan lain-lain. Namun tanpa kita sadari banyak permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dulu dan tidak kalah mengasikkan. Banyak sekali contoh permainan tradisional di Indonesia yang dapat dimainkan oleh anak-anak seperti : engklek, gobak sodor, gatrik, bakiak, egrang, congklak, kelereng, petak umpet, layang-layang, gasing, ABC 5 dasar, kelereng, batu gunting kertas dan masih banyak lagi (Yulita, 2017), namun dalam penelitian ini peneliti akan membahas permainan tradisional engklek.

2.1.4 Permainan Engklek

Secara historis permainan tradisional engklek berasal dari Roma, Italia. Engklek adalah salah satu permainan tradisional Indonesia zaman dulu yang sangat digemari oleh anak-anak khususnya anak perempuan. Meskipun di setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda tetapi permainan dan bentuknya sama. Permainan engklek ini dilakukan dengan senang hati atau suka rela tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain karena memainkan suatu permainan itu adalah suatu yang menyenangkan bagi anak. Menurut (Didik, dkk., 2023) permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar yang digambar diatas tanah, semen, atau aspal dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya.

Menurut (Nurjani & Jubaedah, 2020) permainan engklek disebut juga permainan sondah. Sondah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah. Bentuk dalam permainan ini bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama. Bermain engklek selain sebagai hiburan anak-anak, juga dapat membantu koordinasi antara gerak kaki, lengan, tangan dalam menjaga keseimbangan tubuh, baik saat anak melompat atau pada saat membawa benda di telapak tangan, melatih kesabaran anak pada saat membawa benda, meningkatkan kekuatan otot, meningkatkan rasa percaya diri, melatih konsentrasi anak, dan ketangkasan serta permainan ini sangat cocok digunakan sebagai sarana pengenalan konsep angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun, karena kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk berhitung melalui langkah-langkah kaki ketika melewati gambar kotak dari permainan engklek, setelah itu anak akan berhenti pada salah satu kotak untuk memahami angka dan konsep angka yang berada dalam kotak tersebut.

2.1.5 Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Menurut (Dian Apriani, 2020) manfaat yang dapat diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan
- c. Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Dapat melatih keseimbangan karena dalam permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek

Setiap permainan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga permainan engklek dalam penelitian ini.

Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain :

- a. Kelebihan Permainan Engklek
 1. Mengandung nilai-nilai luhur dan pesan moral
Permainan tradisional mengajarkan berbagai nilai-nilai positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, konsep bekerja sama dalam permainan, sikap sportif dalam menerima kekalahan, dorongan untuk berprestasi, serta kepatuhan terhadap aturan
 2. Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat dan murah
Bahan-bahan yang digunakan biasanya menggunakan barang bekas yang tersedia di lingkungan sekitar
 3. Mengajarkan nilai kompetisi yang sehat
Permainan tradisional mengandung unsur kompetisi yang memberikan peluang bagi anak untuk belajar bersaing secara sehat demi mencapai tujuan yang diinginkan

4. Permainan engklek dapat mengasah keterampilan kelincahan, ketangkasan, kecepatan, dan keseimbangan pada anggota tubuh
5. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu anak mampu menyebutkan angka dengan lancar dan menyelesaikan serangkaian permainan engklek dengan baik
6. Melalui permainan engklek mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif, permainan yang menarik dan bervariasi, serta mengoptimalkan aspek perkembangan anak untuk melakukan kegiatan bermain dan belajar
7. Dapat dimainkan di berbagai tempat dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. (Sam dkk., 2021)

b. Kekurangan Permainan Engklek

1. Kurangnya popularitas permainan tradisional di zaman sekarang, permainan ini kurang dikenal karena usianya yang sudah tua dan jarang dimainkan oleh generasi muda saat ini
2. Kesulitan menemukan tempat bermain atau lahan untuk bermain semakin sulit ditemukan akibat meningkatnya jumlah pemukiman penduduk
3. Permainan engklek dirasa membosankan dan kurang menarik karena belum banyak inovasi dalam memodifikasi permainan engklek sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak saat ini
4. Penggunaan bahasa yang kurang baik selama permainan berlangsung membuat anak-anak sering mengeluarkan ucapan yang cenderung kasar, yang dapat memengaruhi perkembangan bahasa mereka. (Jumiatmoko dkk., 2022)

2.1.7 Cara Bermain Permainan Engklek Lama Dan Modifikasi

- a. Cara Bermain Permainan Engklek Lama (Anjani dkk., 2020)
 1. Membentuk kelompok dan melakukan hompimpa atau pengundian
 2. Masing-masing pemain harus memiliki gacuk yang berbeda
 3. Masing-masing pemain memulai permainan secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar gacuk ke petak yang pertama
 4. Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menginjak garis dan menginjak gacuk maka pemain dapat melanjutkan permainan
 5. Pemain yang tidak dapat melempar gacuk pada petak maka pemain harus berhenti
 6. Pemain yang dapat melewati dan melempar semua petak dengan gacuk maka pemain dikatakan pemenang.
- b. Cara Bermain Permainan Engklek Modifikasi
 1. Pertama-tama guru menunjukkan banner permainan engklek kepada anak-anak
 2. Setelah itu guru menjelaskan aturan dalam bermain
 3. Kemudian peserta didik melakukan hompimpa dan yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu
 4. Setiap pemain harus memiliki kreweng atau gacuk, yaitu pecahan genteng atau batu
 5. Permainan dimulai dengan melempar gacoan ke dalam satu kotak engklek. Tidak boleh keluar garis kotak, bila keluar garis kotak maka dinyatakan gugur, dan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya
 6. Kotak yang ada gaco, tidak boleh diinjak oleh pemain
 7. Pemain harus mengetahui gaco yang ada di kotak tersebut ada di nomor berapa dan terdapat buah apa didalam kotak tersebut, karena di kotak paling akhir peserta diminta untuk bisa mengambil flashcard buah yang sesuai dengan nama buah yang ada di kotak gaco yang telah di lempar tadi

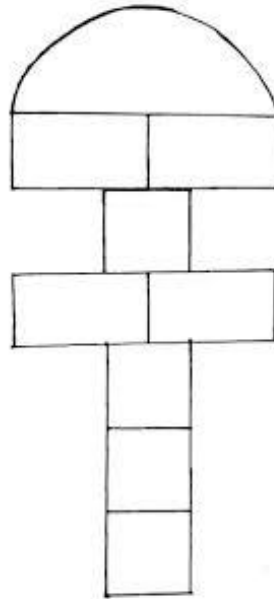
8. Pemain yang berhasil melempar ke kotak, kemudian melompat dengan satu kaki yang diangkat untuk melewati semua kotak yang tersedia
9. Setelah berhasil melalui kotak paling akhir pemain harus bisa mengambil flashcard buah yang ada kemudian pemain melompat lagi untuk mengambil gaco dan pemain harus bisa untuk melompat keluar kotak
10. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian
11. Setelah pemain terakhir selesai bermain, kemudian guru menanyakan ada buah apa saja yang sudah diambil, dan pada saat melempar gaco tadi didalam kotak ada nomer berapa, kemudian guru juga meminta murid untuk menjumlahkan flashcard buah yang sudah di ambil

2.1.8 Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru

Permainan tradisional engklek lama dan permainan tradisional engklek baru memiliki perbedaan, yang dimana dalam cara bermainnya saja sudah berbeda, dalam permainan engklek yang baru ini terdapat nomer, gambar buah-buahan, nama buah dan terdapat flashcard di akhir permainan sedangkan dalam permainan engklek yang lama tidak ada. Permainan engklek yang baru ini pemain diminta untuk menjumlahkan flashcard buah yang sudah di dapat sedangkan dalam permainan engklek yang lama tidak ada. Permainan engklek yang baru dibuat menggunakan banner berwarna sehingga terlihat lebih menarik perhatian anak agar senang saat bermain engklek sedangkan dalam permainan engklek yang lama hanya polos dan dimainkan diatas tanah.

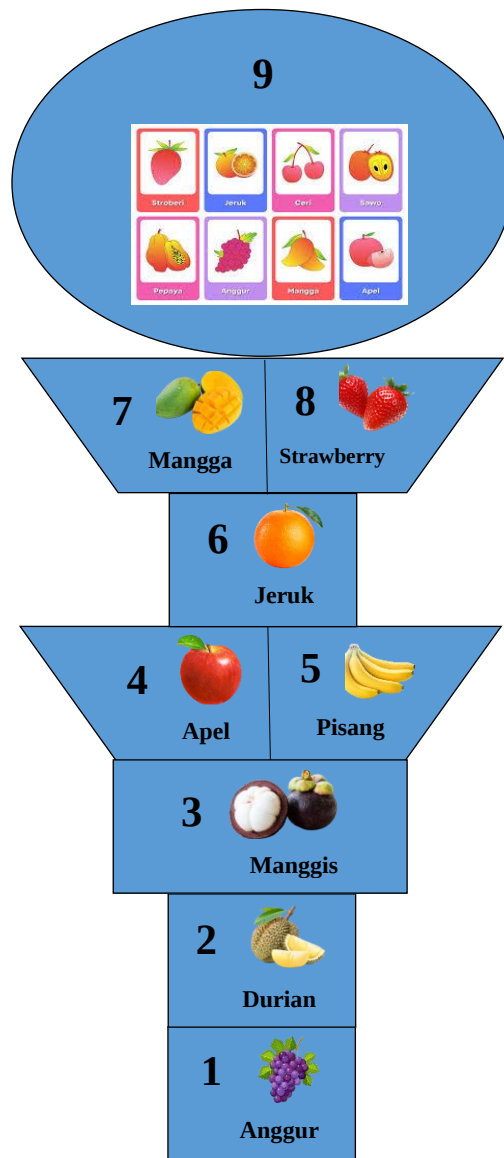
Alasan peneliti memilih bahan banner yang dijadikan sebagai permainan engklek yaitu memudahkan guru (pendidik) untuk bermain dimana saja baik di indoor maupun di outdoor, selain itu anak juga dapat belajar mengenal angka satu sampai sepuluh, anak dapat mengenal macam-macam buah, anak juga dapat mengenal bentuk geometri serta anak dapat mengenal warna. Permainan

engklek yang ingin dikembangkan peneliti tentunya mengikuti perkembangan zaman, tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan tersebut. Adapun gambar bagan arena permainan tradisional engklek yang belum dimodifikasi yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Permainan Engklek Lama

Sumber : (Wahyuningsih & Astuti, 2023)



Gambar 2. Desain Permainan Engklek Modifikasi

2.2 Numerasi

2.2.1 Pengertian Numerasi

Numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan yang menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan suatu masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari yang berbeda. Bukan sekedar keterampilan berhitung bilangan, tetapi juga mencakup cara berpikir aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan peluang. Numerasi awal mengacu pada dasar-dasar penalaran matematika yang diperoleh saat usia dini. Secara sederhana, keterampilan numerasi adalah kemampuan anak untuk menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan kita sehari-hari, matematika sangat sering digunakan, misalnya saat berbelanja, menghitung jarak atau waktu yang kita tempuh untuk pergi ke suatu tempat, menghitung luas tanah, dan semua itu membutuhkan numerasi.

Menurut (Asiyah, 2023), numerasi adalah suatu kemampuan menerapkan konsep bilangan dan operasi aritmatika dalam kehidupan sehari-hari, seperti bekerja di masyarakat, di rumah, dan bakat untuk memperjelas informasi di sekitar kita. Numerasi merupakan keterampilan yang digunakan untuk dapat berhitung dengan tepat. Selain kemampuan menguasai matematika, keterampilan kalkulus juga dapat diterapkan dalam berbagai situasi di luar sekolah, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman berbagai situasi non matematika.

Menurut (Anggraeni & Kurniawan, 2023), numerasi merupakan suatu kemampuan yang terdiri dari komponen memahami nilai tempat dan berhitung serta membilang. Operasi aritmatika didasarkan pada kemampuan melakukan operasi matematika dasar seperti pembagian dan penjumlahan. Ada tiga aspek literasi numerasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Aspek-aspek ini

merupakan hal mendasar dalam pendidikan matematika dan harus dipahami sejak pendidikan anak usia dini hingga anak memasuki sekolah menengah atas (Nastiti & Dwiyantri, 2022).

Menurut (Bopo dkk., 2023) kemampuan numerasi berhitung permulaan adalah kemampuan yang merupakan bagian dari matematika yang didalamnya terdapat kegiatan menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoperasikan bilangan. Numerasi memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Siswa yang berlatih berhitung akan memperoleh pengetahuan tentang urutan bilangan, hubungannya antar bilangan, serta bagaimana bilangan dapat dipisahkan atau digabungkan. Pemahaman ini menjadi landasan untuk mempelajari lebih lanjut matematika, termasuk operasi tambahan seperti pembagian, perkalian, dan pengurangan.

Teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif adalah teori Piaget. Menurut teori piaget ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik anak. Keterampilan kognitif meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mengurutkan, mengamati, membedakan, memprediksi, menentukan, membandingkan dan menarik kesimpulan tentang hubungan sebab akibat. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget bahwa perkembangan kognitif anak secara umum memiliki jenjang yang sama yaitu melalui empat tingkatan dimulai dari sensorimotor, pra operasional, konkret operasional, dan formal operasional. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini serta keterampilan numerasi sebagai salah satu dari kemampuan kognitif dan penggunaan permainan tradisional sebagai media untuk menstimulasi (Setyani dkk., 2023).

Berdasarkan pengertian numerasi yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, angka, simbol, dan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari. Ketika seseorang sudah mampu mencari solusi permasalahan menggunakan angka-angka dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menafsirkan informasi kedalam berbagai bentuk maka seseorang tersebut sudah memiliki kemampuan numerasi.

Kemampuan numerasi pada anak diketahui melalui tahapan perkembangan numerasi, yaitu informal numerasi, pengetahuan numerasi, dan numerasi formal. Tahap informal numerasi pada tahap ini anak sudah mampu membilang secara runtut dan mengenal kualitas benda. Tahap informal numerasi terjadi pada anak usia dini hingga sekolah dasar awal pada saat memasuki usia awal sekolah dasar, kemampuan operasi anak berubah menuju tahap pengetahuan numerasi kemampuan numerasi berkembang ke arah konsep abstrak, yang dimana anak mulai belajar menggunakan simbol maupun bahasa matematika di pendidikan formal. (Maryani, 2022)

Numerasi yang dapat ditemui dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu materi tentang operasi hitung pecahan. Operasi hitung ada beberapa macam yaitu operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi pecahan telah diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, hanya saja siswa kurang memahami konsep pecahan. Kemampuan numerasi ini berhubungan dengan beberapa aspek perkembangan anak terutama pada aspek kognitif dan aspek bahasa. Jika diajarkan dengan guru yang sangat kreatif dan menggunakan berbagai jenis strategi dan metode pembelajaran yang inovatif maka akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik, nilai agama moral, dan sosial emosional anak.

Berikut ini merupakan hal-hal pokok yang terdapat dalam numerasi, yaitu:

- a. Prinsip dasar dari numerasi, yaitu :
 1. Bersifat kontekstual, sesuai kondisi geografis, sosial budaya, dan sebagainya;
 2. Sesuai dengan cakupan matematika Kurikulum 2013; dan
 3. Saling terikat dengan unsur literasi lainnya (Darwanto, 2021)

2.2.2 Macam-macam Kemampuan Numerasi

Macam-macam dari kemampuan numerasi diantaranya seperti kemampuan menggunakan berbagai macam simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Purpura, 2010) dalam (Anggraeni & Kurniawan, 2023) kemampuan numerasi terdiri dari tiga aspek yaitu:

1. Aspek relasi numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam membedakan bilangan suatu benda, yang dapat dinyatakan dalam bentuk kurang dari, lebih dari, dan sama besar, atau sama banyak.
2. Aspek berhitung adalah kemampuan seseorang dalam menghitung jumlah benda atau mencari tahu jumlah benda yang ada.
3. Aspek operasi aritmatika yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan operasi aritmatika dasar atau sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Ketiga aspek tersebut adalah aspek yang paling mendasar dalam pembelajaran matematika, karena hal ini menjadikan numerasi awal dikatakan sangat penting untuk dikuasai siswa.

2.2.3 Strategi Pengembangan Kemampuan Numerasi Anak

Strategi yang digunakan guru merupakan point penting yang dipersiapkan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran, dan setiap guru idealnya mempunyai strategi dalam merancang pembelajaran di kelas. Mengembangkan numerasi awal pada anak usia dini di lembaga PAUD, harus merujuk kepada indikator perkembangan anak, agar hak anak belajar sembari bermain dan bermain sambil belajar tidak terenggut akibat harapan yang mengharuskan guru untuk memberikan bekal kemampuan literasi. Strategi yang digunakan guru diantaranya strategi utama yaitu bermain dan strategi pendukung yaitu bercerita, olahraga, menyanyi, dan permainan menggunakan aturan. (Fitria dkk., 2023)

2.2.4 Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi

Peran guru terutama dalam memberikan standar kemampuan anak, kurikulum belajar, dan intruksi dalam kegiatan belajar mengajar, dan kemampuan diri guru menjadi penting dalam perkembangan numerasi anak. pencapaian matematika dipengaruhi oleh penggunaan jangka panjang intruksi yang jelas dan konkret dari seorang pengajar. Sikap murid terhadap matematika juga meningkat ketika mereka sudah mendapatkan intruksi jelas yang didukung oleh pengetahuan guru mengenai penggunaannya (Wardhani dkk, 2021). Berikut merupakan peran guru dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini :

1. Dengan menciptakan suasana yang positif (nyaman dan menyenangkan) saat anak melakukan kegiatan numerasi
2. Merancang pengembangan kegiatan numerasi yang kontekstual dan bermakna
3. Mendorong anak untuk menggunakan cara-cara kreatif dan bekerja sama dalam memecahkan masalah
4. Menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan numerasi dan ramah anak
5. Memfasilitasi kegiatan numerasi yang berpusat pada anak

6. Melakukan asesmen terhadap hasil belajar anak
7. Bekerja sama dengan orangtua dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak.

Peran guru dalam mengembangkan numerasi pada anak usia dini sangatlah penting. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara agar semua anak bisa memahami sesuai dengan kemampuannya. Pengembangan numerasi awal pada anak usia dini hendaknya didasarkan pada indikator peran guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, membina, membimbing, dan melindungi berdasarkan perkembangan anak usia dini.

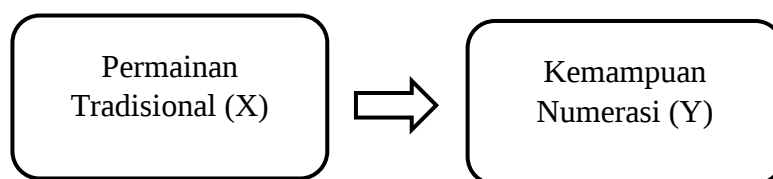
2.2.5 Pentingnya Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini

Memiliki kemampuan numerasi memungkinkan seseorang untuk berfungsi dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi secara efektif kepada masyarakat. Ini juga meningkatkan peluang mereka dalam dunia kerja dan membangun fondasi matematika yang aman, yang dapat dibangun melalui belajar sepanjang hayat. Kemampuan bernumerasi merupakan keterampilan hidup mendasar yang sangat penting dimiliki oleh semua orang, dimana kemampuan numerasi mencakup semua aspek dalam kehidupan kita, mulai dari bermain, bermasyarakat, berbelanja, serta mengatur keuangan agar dapat mengolahnya dengan bijak sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab secara finansial. Selain itu pentingnya numerasi bagi anak usia dini yaitu untuk mendukung anak dengan cara berpikir matematis yang dibutuhkan untuk terlibat aktif di lingkungannya, membantu anak dalam mengamati, mengelola, dan menemukan makna dari lingkungan mereka, serta memberikan pijakan bagi anak untuk dapat belajar menalar, menghubungkan ide-ide, dan berpikir logis.

2.3 Kerangka Berpikir

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan numerasi anak yaitu melalui permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman langsung yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan yang baik dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak, tentunya diperlukan metode yang tepat khususnya kegiatan bermain yang dapat menarik minat belajar anak. Maka untuk menyalurkan minat anak agar anak dapat mengembangkan kemampuan numerasinya maka diperlukan kegiatan bermain yang sesuai dan menarik agar memotivasi anak untuk antusias dalam bermain. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah permainan tradisional (X) dan kemampuan numerasi (Y) sebagai variabel terikat. Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ha: Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak
2. H0: Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Pra Eksperimental (*Pre-Eksperimental Design*) dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. Desain *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O_1 = *Pre-test*/nilai sebelum diberi perlakuan permainan tradisional

X = Pemberian perlakuan permainan tradisional

O_2 = *Post-test*/nilai setelah diberi perlakuan permainan tradisional

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Azhar 1 Gg.Swadaya Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung 3513. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas, terdiri dari kelas B1 16 anak, B2 15 anak yang keseluruhannya berjumlah 31 anak.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu.

Adapun ciri-ciri dari sampel yang akan diteliti yaitu: berasal dari kelompok B dengan usia 5-6 tahun, memiliki permasalahan dalam kemampuan numerasi melalui permainan tradisional. Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 16 anak sesuai dengan jumlah dari keseluruhan anak kelompok B1 di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2013), variabel penelitian pada umumnya adalah segala sesuatu yang diputuskan oleh peneliti untuk dipelajari guna mempelajarinya lebih dalam sebelum menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X)

Adalah variabel yang memberikan kontribusi terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini variabel bebas (X) yaitu permainan tradisional.

3. Variabel terikat (Y)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau diberikan kontribusi oleh variabel lain. Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) yaitu kemampuan numerasi.

3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Permainan tradisional (X)

a. Definisi Konseptual

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan permainannya berkaitan dengan tradisi budaya setempat serta dapat menjalin hubungan interaksi sosial antar sesama dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Definisi Operasional

Permainan tradisional dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aspek salah satunya yaitu kemampuan numerasi anak. Langkah-langkah permainan tradisional engklek yaitu yang pertama : membentuk kelompok dan melakukan hompimpa atau pengundian, kemudian masing-masing pemain harus memiliki gacuk yang berbeda, masing-masing pemain memulai permainan secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar gacuk ke petak yang pertama, apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menginjak garis dan menginjak gacuk maka pemain dapat melanjutkan permainan, pemain yang tidak dapat melempar gacuk pada petak maka pemain harus berhenti, pemain yang dapat melewati dan melempar semua petak dengan gacuk maka pemain dikatakan pemenang.

3.5.2 Kemampuan Numerasi (Y)

a. Definisi Konseptual

Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menghitung, mengelompokkan, menggunakan, angka, simbol, dan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini juga meliputi kemampuan untuk mengetahui informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, dan bagan.

b. Definisi Operasional

Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan konsep bilangan, pola, dan hubungan matematika dasar dalam berbagai situasi. Adapun dimensi dan indikator pencapaian dari kemampuan numerasi ini meliputi:

1. Angka, memiliki indikator dapat menyebutkan angka 1-20, dapat mengurutkan angka 1-20, dan dapat membedakan angka 1-20.
2. Simbol, memiliki indikator dapat membedakan simbol operasi hitung matematika tambah (+), dapat membedakan simbol operasi hitung matematika kurang (-), dapat menyebutkan bentuk geometri, dapat membedakan bentuk geometri.
3. Pengukuran, memiliki indikator membandingkan konsep panjang-pendek, membandingkan konsep besar-kecil, membandingkan konsep berat-ringan, mengurutkan bilangan dari yang besar sampai yang kecil

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang harus ada dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data merupakan hal yang perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini dalam mengumpulkan data telah menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

3.6.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan langsung di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengukur kemampuan numerasi anak melalui permainan tradisional pada saat proses kegiatan berlangsung dengan indikator yang telah digunakan dan kriteria yang telah ditentukan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dengan bentuk *checklist* (✓) adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian adalah *rating scale*.

Kisi-kisi instrumen variabel kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun dengan 3 dimensi yaitu angka, simbol, dan pengukuran didapatkan melalui sumber data dari (Wardhani, 2021). Kisi-kisi instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Dimensi	No Item	Indikator
Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun	Angka	1	Dapat menyebutkan angka 1-20
		2	Dapat mengurutkan angka 1-20
		3	Dapat membedakan angka 1-20
		4	Dapat menghubungkan angka dengan jumlah benda
		5	Dapat menyebutkan nama bilangan untuk setiap benda yang dihitung
	Simbol	6	Dapat membedakan simbol operasi hitung matematika tambah (+)
		7	Dapat membedakan simbol operasi hitung matematika kurang (-)
		8	Dapat menyebutkan bentuk geometri
		9	Dapat menyebutkan bentuk 2 dimensi
		10	Dapat menyebutkan bentuk 3 dimensi
		11	Dapat membedakan bentuk geometri
	Pengukuran	12	Membandingkan konsep panjang-pendek
		13	Membandingkan konsep besar-kecil
		14	Membandingkan konsep berat-ringan
		15	Mengurutkan bilangan dari yang besar sampai yang kecil
		16	Mengurutkan bilangan dari yang kecil sampai yang besar
		17	Dapat melakukan pengukuran dengan satuan baku
		18	Dapat melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku

*catatan: Item soal nomor 9 dan 10 merupakan item soal tidak valid

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas uji ahli dan uji lapangan. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 22 dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 16 anak, maka $r_{\text{tabel}} = 0,4$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, jika nilainya 0,4 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,4 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 18 butir item pernyataan observasi kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun yang telah diujicobakan terdapat 16 butir pernyataan yang valid dan 2 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Uji Validitas Variabel Kemampuan Numerasi

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,617	0,4	Valid
2.	0,764	0,4	Valid
3.	0,777	0,4	Valid
4.	0,701	0,4	Valid
5.	0,757	0,4	Valid
6.	0,586	0,4	Valid
7.	0,613	0,4	Valid
8.	0,797	0,4	Valid
9.	0,382	0,4	Tidak Valid
10.	0,367	0,4	Tidak Valid
11.	0,612	0,4	Valid
12.	0,418	0,4	Valid
13.	0,582	0,4	Valid
14.	0,573	0,4	Valid
15.	0,757	0,4	Valid
16.	0,757	0,4	Valid
17.	0,811	0,4	Valid
18.	0,559	0,4	Valid

3.8.2 Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabel yaitu instrument yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumennya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Exel 2010*.

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisiensi	Kriteria
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto 2019)

Adapun dasar keputusan dalam uji reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.
2. Sementara, jika nilai *Alpha Cronbach* $< 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

a. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan dari 16 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Tunas Kusuma dengan jumlah pernyataan 18 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Exel* 2010 dengan rumus *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,918. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item, tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel.4. Hasil Uji Reliabilitas

KRITERIA PENGUJIAN			
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha		Kesimpulan
0,6	0,9198		RELIABEL

Dasar Pengambilan Keputusan
Jika Nilai Chronbach Alpha > 0,60 Berkesimpulan Reliabel
Jika Nilai Chronbach Alpha < 0,60 Berkesimpulan Tidak Reliabel
Reliabel

3.9 Analisis Uji Prasyarat

3.9.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 22*. Adapun kriterianya yaitu jika nilai signifikan > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2018).

3.10 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Dikarenakan data yang diperoleh pada penelitian ini berjumlah kurang dari 30 sampel, maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametrik. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini usia 5-6 tahun maka digunakan uji *wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kelompok data. Data yang dimaksud yaitu data pretest dan posttest yang nantinya akan diuji melalui uji *Wilcoxon signed rank test*. Namun, sebelum melakukan uji *Wilcoxon*, hasil data dihitung

terlebih dahulu menggunakan *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan perlakuan dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu menghitung selisih antara nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Perhitungan *N-Gain* menggunakan bantuan IBM SPSS 22, adapun rumus *N-Gain* sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 5. Rumus *N-Gain*

Kriteria dari uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi Indeks *N-Gain*

Score <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Setelah itu untuk menghitung data melalui uji *Wilcoxon signed rank test* dengan menggunakan bantuan SPSS 22 dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Gambar 6. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

N : Jumlah *pretest* dan *post-test*

T : Jumlah sampel

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk diterima atau ditolaknya hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.sig) $< 0,05$ maka hipotesis tersebut diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.sig) $> 0,05$ maka hipotesis tersebut ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian bahwa nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Permainan tradisional engklek ini telah memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerasi anak setelah diberikan *treatment* anak dapat membedakan angka 1-20, anak dapat menghubungkan angka dengan jumlah benda, anak dapat membedakan simbol operasi hitung, anak dapat menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan, anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk geometri, anak dapat membedakan ukuran, serta anak dapat mengurutkan bilangan dari yang besar sampai yang kecil. Permainan tradisional bersifat menyenangkan, kontekstual, bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran secara berkala guna membantu mengembangkan kemampuan numerasi anak. Kemudian, guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memberikan permainan-permainan yang bermakna dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat lebih meningkatkan fasilitas fasilitas berupa media-media pembelajaran maupun fasilitas yang lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran lebih baik agar aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi terkait penggunaan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini 5-6 tahun. Dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel lain pada penelitian ini untuk melihat apa aja yang dapat mempengaruhi kemampuan numerasi selain variabel yang sudah diteliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I., & Sopiany, H. M. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional Gatrikan Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Al- Hidayah Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajar 2017*. 87(1,2), 149–200.
- Agustina, R. 2023. Pengenalan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok a Di Ta-Tk Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2022/2023 Skripsi. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Anggraeni, N. N., & Kurniawan, M. I. 2023. Analisis Kemampuan Numerasi Awal Siswa Dengan Gangguan Tunagrahita. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 1564–1582.
- Anjani, S., Rissa Atika, A., Al Hikmah, R., Lembang, J., Siliwangi, I., & Jendral Sudirman Cimahi, J. 2020. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini*. 3(6), 2714–4107.
- Asiyah, S. R. 2023. Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SDN Bulukerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 1995–2014.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. 2023. Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480.
- Darwanto. 2021. Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi. *Jurnal Eksponen*, 11, 25–35.
- Dian Apriani. 2020. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
- Didik, P., Sekolah Dasar, D. I., Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah, R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. 2023. Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat*, 2(1), 2023–2024.

- Fauni, A. M. 2020. Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Tk Nusa Indah Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 40–51.
- Fitria, D., Friska, N., & Sukmawarti, S. 2023. Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Numerasi Awal Anak di TK Tabarak Deli Tua. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 273.
- Garzia, M. 2020. Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial). *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 9(2), 83–88.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 22*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jumiatmoko, Nafiah, S. S., & Rohmah, F. 2022. Traditional Games in Early Childhood: Contribution For 21st Century Skills and Moral Development. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 7(1), 8–22. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/8120>
- Khadijah, A. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Grasindo.
- Maryani, S. 2022. *Literasi Bahasa Dan Numerasi Pada Pembelajaran Di PAUD*. indocamp.
- Nastiti, M. D., & Dwiyaniti, A. N. 2022. Kajian Literatur: Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung Ke-4q, 04(November)*, 126–133.
- Nurjani, Y. Y., & Jubaedah, E. 2020. Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Soudah Bagi Anak Usia Dini. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37058/sport.v4i1.1557>
- Rahmadian, R. 2024. *Pengembangan media rumah pintar angka dalam pembelajaran literasi numerasi bagi anak usia 5-6 tahun*.
- Rohmah, N. 2021. Penggunaan Permainan Engklek Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Tk Darul Arqom Jakarta. In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).
- Saddam, M., Agung, S., Rukmana, A., & Dinangsit, D. 2024. *Perbandingan Permainan Tradisional dan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Fisik Anak*. *Anak Pendahuluan*. 7(2), 884–896. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.27031>
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. 2021. Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.1-8>

- Santrock, J. W. 2010. Psikologi pendidikan (Edisi ke-2). In *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. 2023. Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).
- Susanto, D. A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini* (2nd ed.). Kencana Prenadamedia Group.
- Wahyuni, S. 2017. *Pengaruh Bermain Engklek Tradisional Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*.
- Wahyuningsih, A., & Astuti, H. P. 2023. Etnomatika: Analisis Konsep Matematika pada Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 239–248. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4181>
- Wardhani, B., Adi, E., Rengganis, N., Chitra, W., & Pratiwi, R. . 2021. *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 3-6 Tahun*. 1–54.
- Yulita, R. 2017. Permainan tradisional anak Nusantara. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Yustanti, E. E. 2023. *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Burno 02 Senduro Lumajang*.