

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK B TK SATU ATAP SD
LAMRABO ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH :

**MUTIAWATI
NIM : 1811070069**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

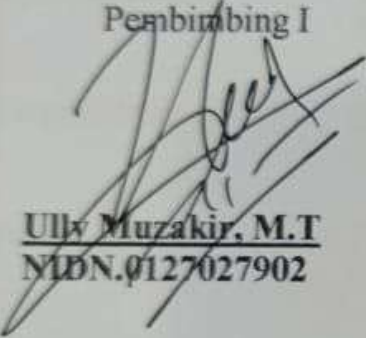
LEMBARAN PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK PADA ANAK KELOMPOK B
TK SATU ATAP SD LAMRABO ACEH BESAR**

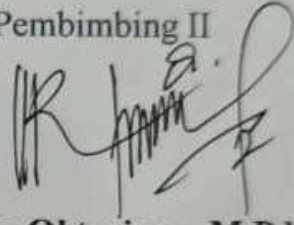
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 24 September 2021

Pembimbing I


Ulyx Muzakir, M.T
NIDN.0127027902


Pembimbing II


Riza Oktariana, M.Pd
NIDN. 1306108501

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN : 0128038801

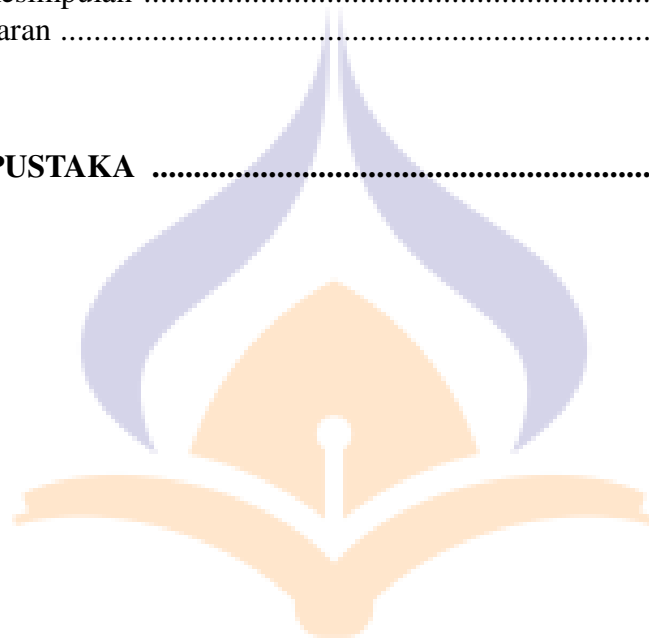
Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN : 0031126364

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini	7
2.2 Permainan Tradisional	8
2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional	10
2.2.2 Permainan Tradisional Engklek	10
2.2.3 Manfaat Permainan Tradisional Engklek	13
2.3 Pembelajaran Matematika	14
2.3.1 Mengenal Angka	16
2.3.2 Hakikat Matematika untuk Anak Usia Dini	18
2.3.3 Indikator Penilaian Mengenal Angka	24
2.4 Penelitian Relevan	27
2.5 Kerangka Berpikir	30
BAB III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Rancangan Penelitian	31
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	32
3.3 Subjek Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian	32
3.5 Kriteria Keberhasilan	37

3.6 Teknik Pengumpulan Data	41
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
4.2 Hasil Penelitian Siklus I	44
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
4.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Anak usia dini sering mengalami kesulitan untuk membedakan berbagai tanda/ symbol. Untuk mendukung anak mengenal angka, penting mengajarkan mengenal angka pada anak, bukan untuk menguji. Pada dasarnya pengajaran adalah memberikan kesadaran secara terus menerus dilingkungan sekitar dengan memberikan contoh yang baik dari orang dewasa. Pastikan angka-angka yang dilihat oleh anak dapat diamati melalui benda atau bentuk sebagai aktivitas anak, seperti mencocokkan/ memasukkan benda sesuai lambang bilangan.

Anak sering kali belajar belajar berhitung melalui berbagai cara seperti bernyanyi. Saat belajar berhitung anak-anak perlu menghubungkan setiap angka dengan objek yang nyata yang dapat memberikan pengalaman pengalaman yang berbeda dan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya untuk menghubungkan, mencocokkan/ memasukkan satu benda dengan angka.

Angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan. Angka adalah satuan-satuan dalam system matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan. Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka. angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka- angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan me mberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru di Kelompok B TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar pada bulan januari 2021, semester genap ditemukan bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk masih di kategorikan rendah, dari 16 orang anak kelompok B TK Satu Atap SD Lamrabo hanya 5 orang anak saja (31%) yang mampu menjawab dengan benar bentuk bilangan yang diajukan oleh guru dari angka 1 - 10. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berpusat pada guru yang mana guru belum menggunakan permainan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak.

Di TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar pembelajaran berhitung sering dilakukan dengan benda – benda dan dengan menggunakan alat yang sederhana.

Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, buku, jepitan baju. Hal ini membuat anak merasa bosan.

Berdasarkan pengamatan di TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar Penulis menemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat anak didik mengenal angka. Oleh karena itu anak-anak lebih menyukai pembelajaran mewarnai, motorik halus dan bermain di luar. Sehingga penulis berupaya memotivasi anak dalam mengenal angka melalui permainan engklek. Dengan memberikan motivasi kepada anak karena motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu dan memelihara perilaku anak secara terus menerus, sehingga anak mau mengulangi apa yang sudah dipelajari.

Di dalam persiapan menyusun model pembelajaran berhitung ini disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan saran dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dari ketidak berhasilan tersebut guru berupaya untuk menuntaskan pembelajaran dalam berhitung melalui mengenal angka. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan Engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, permainan ini belum pernah diterapkan di TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar sehingga penulis menggunakan permainan tersebut untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan masalah pokok tersebut, maka dalam penelitian adalah mengenai Meningkatkan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal angka hanya pada anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimanakah Meningkatkan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap SD Lamrabo Aceh Besar Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya. Adapun manfaat teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan bidang pendidikan anak usia dini, umumnya tentang kecerdasan majemuk dan khususnya tentang kecerdasan kinestetik serta permainan tradisional engklek.

2) Secara praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian mendatang untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman dan wawasan keilmuan baru mengenai cara mengoptimalkan kecerdasan anak dengan melalui permainan-permainan yang bermakna dan menyenangkan.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa kesenangan dan perkembangan pada kemampuan kinestetik anak.

d. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan memberi wawasan dan kesadaran terhadap orang tua betapa pentingnya memberikan permainan-permainan yang bermakna dan menyenangkan bagi anak dan mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak mereka.

