

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PATEPIN (PUZZLE
TELURPINTAR) DALAM PENGENALAN KONSEP ANGKA
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK CUT MUTIABANDA
ACEH**

SKRIPSI

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

OLEH :

**MULIA DANI
NIM : 1511070052**



**PRODI PG-PAUD
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2019**

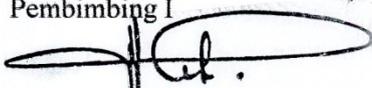
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Mulia Dani
Nim : 1511070052
Judul : Efektivitas Permainan Patepin (Puzzle Telur Pintar)
Dalam Pengenalan Konsep Angka Pada Anak
Usia 3-4 Tahun Di Tk Cut Mutia Banda Aceh

Skripsi Ini Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Dilanjutkan Kesidang Penelitian Ujian Skripsi Program Sarjana.

Banda Aceh, 23 Agustus 2019

Pembimbing I



(Rita Novita, M.Pd)

NIDN: 0101118701

Pembimbing II



(Fitriah Hayati, M.Ed)

NIDN: 0128038801

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



(Lina Amelia, M.Pd)

NIDN : 0107098503

Mengetahui

Ketua STKIP BBS Banda Aceh



Dr. Lili Kasmimi, M.Si

NIDN : 0117126801

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|------------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAM PERSEMBAHAN | iii |
| MOTO..... | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 5 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Hipotesis Tindakan / Masalah..... | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Definisi Istilah..... | 6 |
| | |
| BAB II. LANDASAN TEORETIS | 7 |
| 2.1 Perkembangan Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini 3-4 Tahun | 7 |
| 2.2Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini..... | 9 |
| 2.3Konsep angka..... | 10 |
| 2.3.1 Tahap Mengenalkan Konsep Angka..... | 11 |
| 2.4Permainan PATEPIN (Puzzle Telur Pintar)..... | 13 |
| 2.4.1 Pengertian Permainan Edukatif..... | 13 |
| 2.4.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif..... | 15 |
| 2.4.3 Pengertian Puzzle..... | 17 |
| 2.4.4 Kelebihan dari permainan puzzle..... | 17 |
| 2.4.3 Kekurangan dari permainan puzzle..... | 18 |
| 2.5Permainan PATEPIN (Puzzle Telur Pintar)..... | 18 |

| | |
|--|-----------|
| 2.5.1 Langkah- langkah Permainan PATEPIN (Puzzle Telur Pintar) | 19 |
| 2.6 Penelitian Yang Relevan..... | 20 |
| 2.7 Kerangka Berpikir..... | 21 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 22 |
| 3.1 Rancangan Penelitian | 22 |
| 3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian..... | 22 |
| 3.3 Populasi Sampel | 23 |
| 3.4 Prosedur Penelitian | 23 |
| 3.5 Pengumpulan Data | 24 |
| 3.6 Dokumentasi..... | 26 |
| 3.7 Tehnik Analisis Data | 29 |
| BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 31 |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 31 |
| 4.2 Deskripsi Gambaran Dari Kegiatan Penelitian PATEPIN.... | 34 |
| 4.3 Deskripsi Hasil Penelitian..... | 36 |
| 4.4 Hasil Penelitian | 46 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | 51 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 51 |
| 5.2 Saran..... | 51 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 52 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) adalah jenjang pendidikan formal pertama ketika anak memasuki usia 4 sampai 6 tahun. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah BAB I pasal 1 disebutkan: “Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar” (Depdikbud, Dirjen Dikdasmen, 2004: 4)

Pendidikan di Taman Kanak-kanak penting untuk anak usia dini, karena pendidikan tersebut sebagai modal yang mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK harus sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak didik. Menurut Suyanto (2005: 26), pembelajaran di TK menggunakan prinsip belajar dengan bermain. Pada dasarnya bermain menekankan pada perkembangan kreativitas dari anak. Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga dapat menyenangkan dan merangsang anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, anak mampu menikmati proses pembelajaran dan menemukan hal-hal baru dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Sujiono (2009: 62) terdapat enam aspek perkembangan dasar anak usia dini yaitu kesadaran personal, emosional, sosial, komunikasi, keterampilan motorik, dan kognitif. Aspek pertama yaitu kesadaran personal anak, terjadi ketika anak mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Aspek kedua yaitu aspek emosional, melalui

bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Aspek yang ketiga yaitu sosial, dengan bermain memberikan jalan untuk perkembangan sosial anak ketika anak berinteraksi dengan anak lain. Aspek keempat adalah komunikasi, bermain merupakan alat yang kuat untuk membelajarkan anak meningkatkan perkembangan bahasa. Aspek kelima yaitu pengembangan kemampuan motorik anak. Kesempatan anak untuk bergerak saat bermain, melakukan aktivitas secara tidak langsung merangsang pergerakan otot-otot besar dan kecil yang memungkinkan anak memenuhi perkembangan motorik.

Aspek keenam dalam perkembangan diri anak adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Suyanto, 2005: 53). Sebagaimana yang disampaikan Piaget (Asri, 2012: 37), bahwa perkembangan kognitif memiliki empat tahap, yaitu tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap operasional formal (11-18 tahun). Usia anak TK berada pada tahap praoperasional, yang mana pada tahap ini anak belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga anak masih memerlukan bantuan penggunaan simbol.

Perkembangan kognitif anak tidak lepas dari kecerdasan *logico-mathematics*, yaitu menyangkut kemampuan seseorang menggunakan logika dan matematika. Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan, dan logika matematika seperti jika... maka..., lebih besar-lebih kecil, dan silogisme (Suyanto, 2005: 55). Dengan kecerdasan *logico-mathematics* seseorang mampu memahami tentang angka dan bilangan. Kecerdasan ini penting untuk anak, karena

matematika atau menghitung sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu perlu adanya pengenalan angka sejak usia dini.

Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat menemukan hal baru, meniru dan mempraktikkan ilmu yang di dapatkan ketika bermain ke dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Agustus 2018, diketahui bahwa pada usia 3-4 tahun TK Cut Mutia Banda Aceh mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai pengenalan angka. Anak-anak TK usia 3-4 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Misalnya ketika guru mengenalkan angka sederhana dengan metode ceramah, anak masih sulit untuk mengingat angka-angka tersebut. Selain itu, menurut guru kelas anak usia 3-4 tahun mengatakan bahwa kesulitan dalam mengenal angka dapat dilihat saat anak mengerjakan lembar kerja, anak masih membutuhkan bantuan dari guru. Guru kelas TK usia 3-4 tahun menyampaikan bahwa mengenal angka sulit bagi anak karena mereka harus menguasai tiga aspek belajar angka yaitu mengenal bentuk tulisan, mengenal nilai, dan mengenal bunyi. Di TK Cut Mutia Banda Aceh, pengenalan angka untuk TK usia 3-4 tahun dimulai dari yang paling sederhana yaitu angka 1-10.

Permasalahan yang terjadi pada anak usia 3-4 tahun TK Cut Mutia yaitu dari 20 anak, 18 anak diantaranya masih sulit membedakan antara satu angka dengan angka

lainnya. Anak merasa bingung sehingga tidak dapat menyebutkan angka yang sedang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Cut Mutia Banda Aceh, maka perlu adanya inovasi metode pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan sederhana, media tersebut adalah puzzle telur pintar. Peneliti memilih puzzle telur pintar karena diharapkan setelah anak menggunakan media tersebut dapat menemukan hal baru sebagai proses belajar. puzzle telur pintar ini dikembangkan berdasarkan teori belajar behavioristik yang bersifat mekanistik, dimana dalam penggunaan puzzle telur pintar terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan aturan dalam buku panduan. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Efektifitas Permainan PATEPIN (Puzzle Telur Pintar) Dalam Pengenalan Konsep angka Pada Anak usia 3-4 tahun di TK Cut Mutia Banda Aceh ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah permainan PATEPIN (puzzle Telur Pintar) efektif diterapkan dalam pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak usia 3-4 tahun di TK Cut Mutia Banda Aceh?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :Untuk mengetahui apakah permainan PATEPIN (puzzle Telur Pintar) efektif untuk melatih pengenalan konsep angka pada anak usia 3-4 tahun TK Cut Mutia Banda Aceh.”

1.4 Hipotesis Tindakan / Masalah

Hipotesis merupakan jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2010: 110) “hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho :Penggunaanpermainan PATEPIN (puzzle Telur Pintar) tidak efektif dalam meningkatkan pengenalan konsep angka anak usia 3-4 tahun di TK Cut Mutia Banda Aceh.

Ha : Penggunaan permainan PATEPIN (puzzle Telur Pintar) efektif dalam meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak usia 3-4 tahun di TK Cut Meutia Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan pengenalan konsep angka anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

1.6 Definisi Istilah

1. Permainan PATEPIN (Puzzle Telur Pintar) adalah suatu permainan yang dapat mengembangkan beberapa aspek seperti aspek kognitif, motorik kasar, motorik halus, sosial, moral, dan seni. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada suatu aspek saja yaitu aspek kognitif.
2. Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.