

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE**



OLEH

**PUTRI ANNISA
NIM. 2020203886207023**

PAREPARE

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2024

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE**



OLEH

**PUTRI ANNISA
NIM. 2020203886207023**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2024

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH

PUTRI ANNISA

NIM. 2020203886207023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Nama Mahasiswa : Putri Annisa

NIM : 2020203886207023

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Nomor 2491 Tahun 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama : Hj. Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd
NIP : 19890724 2019032009

Pembimbing Pendamping : Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd
NIP : 199206172023212039

(.....)
(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zubah M.Pd
NIP 198304202008012 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Nama Mahasiswa : Putri Annisa

NIM : 2020203886207023

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2880/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024

Tanggal Kelulusan : 23 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Hj. Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd	(Ketua)	(.....)
Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd	(Sekretaris)	(.....)
Sri Mulianah, S.Ag.,M.Pd	(Anggota)	(.....)
Tadzkirah, M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada ayahanda dan Ibunda tercinta atas pembinaan dan nasehat serta berkah dari doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terkhusus kepada ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd selaku pembimbing utama dan juga kepada ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd selaku pembimbing pendamping, yang tidak henti-hentinya membimbing saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari banyaknya pihak yang telah memberikan dukungan, baik yang berupa moral maupun material.

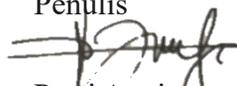
Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, MA. Selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras dalam mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdian beliau sehingga tercapainya suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik penulis selama berada di IAIN Parepare.
 4. Ibu Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd dan Ibu Tadzkirah, M.Pd selaku dosen penguji skripsi saya yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi.
 5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
 6. Kepala perpustakaan dan jajaran pegawai perpustakaan IAIN Parepare yang telah melayani dan memudahkan penulis dalam mencari referensi yang berkaitan dengan judul penelitian.
 7. Seluruh pegawai dan staf yang bekerja pada lembaga IAIN Parepare yang telah membantu dalam penyelesaian studi penulis.
 8. Terimakasih kepada keluarga terutama Bapak (Drs.Suharto) dan Mama (Nurlaelah, S.Ag) serta ke-6 saudara saya yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi di IAIN Parepare.
 9. Kepada para sahabat yaitu Tiara, Zahra, dan Sukma yang senantiasa menemani proses yang saya lewati selama berkuliah di IAIN Parepare.
 10. Kepada teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 yang selalu searah selama masa perkuliahan.
- Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat belum sepenuhnya sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang bisa dijadikan sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Parepare, 20 Juni 2024
13 Dhu'l-Hijjah 1445 H

Penulis



Putri Annisa

NIM. 2020203886207023

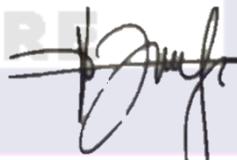
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Annisa
NIM : 2020203886207023
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang 28 Juni 2002
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 20 Juni 2024
Penulis



Putri Annisa
NIM. 2020203886207023

ABSTRAK

Putri Annisa. *Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare* (dibimbing oleh Novita Ashari dan Tri Ayu Lestari Natsir)

Perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah matematika permulaan meliputi kemampuan dalam berhitung, kemampuan mengenal angka, menyusun dan mengurutkan bilangan. Upaya dalam mengembangkan matematika permulaan anak yaitu melalui Permainan Tradisional Engklek. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis kebutuhan, proses pengembangan, serta hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam mengembangkan model Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *ResearchAndDevelopment (R&D)* dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A dengan jumlah siswa 10 anak dengan 5 laki-laki dan 5 perempuan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Borg & Gall.

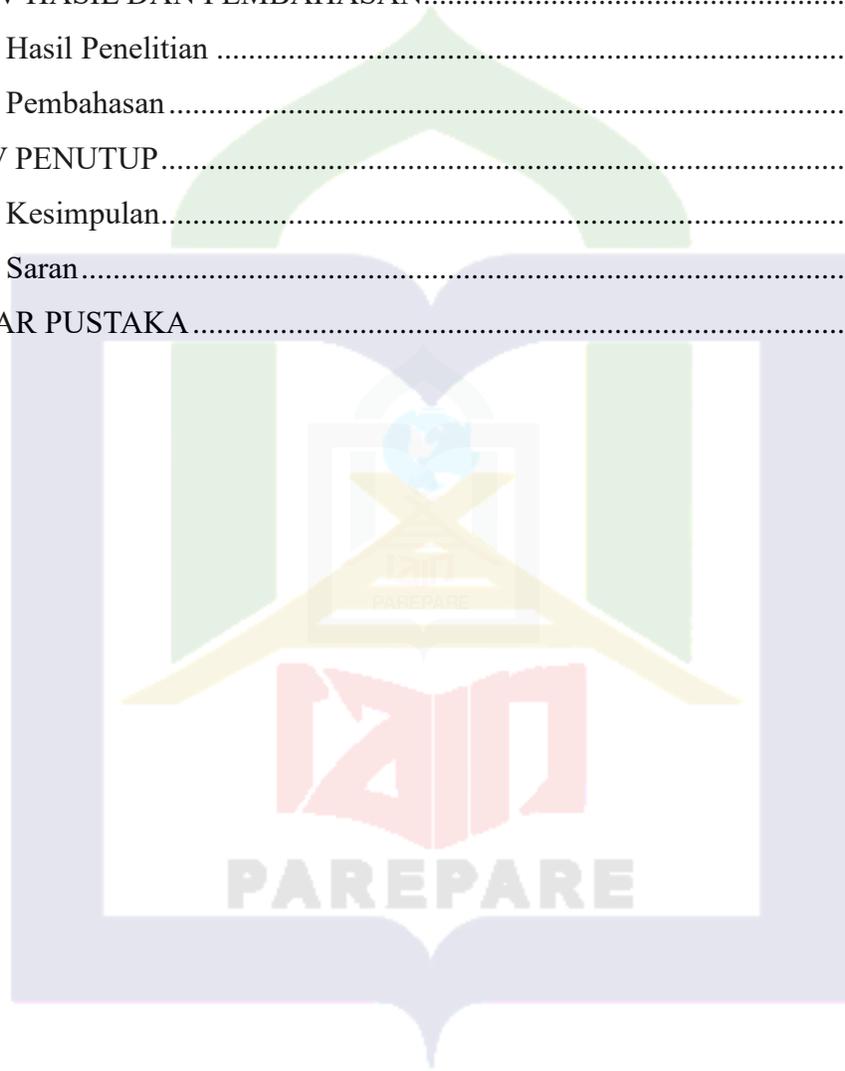
Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan dalam peningkatan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare menunjukkan kurangnya pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan matematika permulaan. Proses pengembangan menggunakan model Borg & Gall dengan 10 tahapan, dan hanya sampai tahap uji coba produk terbatas. Hasil kevalidan ahli materi sebesar 93,8% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli media sebesar 80% dengan kriteria "Layak". Hasil kepraktisan menunjukkan rata-rata sebesar 3,9 dengan kategori "Tinggi". Dan hasil keefektifan dari hasil penilaian observasi anak mendapat persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Layak". Angket respon guru oleh 2 guru kelompok A menunjukkan persentase sebesar 96% dan 89% yang keduanya dengan kriteria "Sangat Layak".

Kata Kunci : Matematika Permulaan, Perkembangan Kognitif, Permainan Tradisional Engklek

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9
B. Tinjauan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Desain Penelitian.....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel	33

E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Definisi Operasional Variabel	35
G. Instrumen Penelitian.....	37
H. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Tinjauan Penelitian Relevan	10
3.1	Definisi Operasional Variabel	36
3.2	Interval Penentuan Kategorisasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	38
3.3	Kriteria Kelayakan	40
4.1	Daftar Nama Validator Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek	52
4.2	Hasil Revisi Produk Oleh Ahli Materi	53
4.3	Hasil Revisi Produk Oleh Ahli Media	54
4.4	Hasil Revisi Produk Oleh Guru Kelompok A RA UMDI Ujung Lare	57
4.5	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	58
4.6	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	59
4.7	Hasil Lembar Observasi Guru	62
4.8	Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak Dalam Uji Pemakaian	64
4.9	Data Hasil Penelitian di RA UMDI Ujung Lare	65
4.10	Hasil Penilaian Angket Respon Guru Ibu Missrukiah, S.Pd	67
4.11	Hasil Penilaian Angket Respon Guru Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd	68

DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	29
4.1	Permainan Tradisional Engklek Sebelumnya di RA UMDI Ujung Lare	43
4.2	Desain Permainan Tradisional Engklek	51
4.3	Desain Awal Modul Permainan Tradisional Engklek	51
4.4	Uji Coba Produk Permainan Tradisional Engklek	56
4.5	Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi	59
4.6	Grafik Hasil Penilaian Ahli Media	61
4.7	Grafik Penilaian Peserta Didik	64
4.8	Hasil Analisis Observasi Kegiatan	66
4.9	Grafik Hasil Penilaian Angket Respon Guru Ibu Missrukiah,S.Pd	68
4.10	Grafik Hasil Penilaian Angket Respon Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I	69

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Instrumen Wawancara	II
2	Lembar Penilaian Validasi oleh Ahli Media	IV
3	Lembar Penilaian Validasi oleh Ahli Materi	VI
4	Lembar Observasi Guru	VIII
5	Lembar Observasi Anak Didik	XI
6	Angket Respon Guru	XIII
7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	XVII
8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	XXIX
9	Modul Permainan Tradisional Engklek	XXIV
10	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	XXXV
11	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah	XXXVI
12	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XXXVIII
13	Dokumentasi	XXXIX

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ya

ص	shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun.

Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

b. Vokal

1. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

2. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ: Kaifa

حَوْلَ: Haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ / آ	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
أُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	:māta
رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*. Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudāh al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (◌ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu‘ima*

عُدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ح* bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*حِي*), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (*i*).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *لا* (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاِلهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan:Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt..	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat
DSN-MUI	=	Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia
UU	=	Undang-Undang
ATM	=	Anjungan Tunai Mandiri
RI	=	Republik Indonesia

BUMDes = Badan Usaha Milik Desa

SDM = Sumber Daya Manusia

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص = صفحة

دم = بدون

صلعم = صلى الله عليه وسلم

ط = طبعة

بن = بدون ناشر

الخ = إلى آخرها / إلى آخره

ج = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, di antaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemberian pendidikan pada anak usia dini yaitu upaya guru dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, diantaranya yaitu kognitif, fisik motorik, agama dan moral, bahasa, seni, serta sosial emosional. Pendidikan adalah modal bagi suatu bangsa untuk menciptakan generasi muda yang mampu bersaing di era globalisasi sekarang ini. Pendidikan anak usia dini merupakan tingkat pendidikan formal yang paling awal di Indonesia. Pendidikan untuk anak usia dini diharapkan dapat membangun kecintaan anak terhadap bidang-bidang pengembangan yang diperkenalkan pada anak.¹

Salah satu perkembangan yang dianggap sangat penting bagi anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kualitas hidup manusia sehingga merupakan salah satu aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat di usia 24 – 72 bulan. Perkembangan kognitif adalah kemampuan manusia dalam berpikir yang dimana didalamnya berupa perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa.² Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual.

Sama halnya dengan kemampuan fisik. Didalam perkembangan kognitif hal yang sangat penting yaitu berpikir kritis. Seperti ketika anak memiliki ketertarikan terhadap obyek tertentu, kemampuan mereka dalam berpikir akan lebih kompleks lagi. Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda-beda. Tahapan

¹Salma Rozana, Dwi Septi Wulan, and Rini Hayati, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, ed. Rikha Surtika Dewi (Tasikmalaya, 2020). hal 1.

²Sari Rahayu Setyaningrum, Triyanti Triyanti, and Yvonne Magdalena Indrawani, “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak,” *Kesmas: National Public Health Journal* 8, no. 6 (2014).

ini membantu menerangkan menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.³

Anak bertumbuh dan berkembang selayaknya lingkungan dan stimulasi yang telah ditawarkan. Hal inilah yang menjadi dasar perbedaan perkembangan kognitif pada anak. Seperti misalnya sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya dengan baik dan sesuai tahapannya, Sebagian lagi dapat berkembang disertai dengan beberapa hambatan, selain itu ada pula yang memiliki permasalahan dalam perkembangan kognitifnya.⁴ Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga ia dapat berfungsi dengan wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan kognitif meliputi tujuh bidang pengembangan yaitu auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatia, geometri, dan sains permulaan.⁵

Kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi, perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Pengembangan kognitif pada anak yaitu mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti. Dari tujuan ini diharapkan terciptanya anak yang memiliki kreativitas, inovasi dan pemikir yang keritis guna menghadapi dunia yang dinamis.⁶

³Dina Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022). hal 104.

⁴Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018): 82–90,

⁵Yesi Novitasari and Mohammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 805, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>.

Kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.⁷

Kemampuan berhitung pada anak dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki anak yang melibatkan logika, penalaran, angka, dan lain sebagainya. Kemampuan berhitung juga dapat disebut dengan kemampuan matematika permulaan, seperti menyusun, mengurutkan bilangan dan mampu mengenal angka/jumlah. Adapun fungsi dari kemampuan berhitung anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan terkait pengetahuan dasar dari pembelajaran matematika, seperti pengenalan banyak sedikitnya benda, lambang bilangan, konsep bilangan, bentuk, ukuran, ruang dan juga meningkatkan kemampuan dalam berfikir kritis, kreatif, dan logis dalam diri anak.⁸

Salah satu perkembangan kognitif yang perlu untuk dikembangkan pada anak usia dini yaitu matematika permulaan. Anak sudah bisa dikenalkan matematika sejak usia dini yaitu sejak lahir hingga usia 6 tahun. Untuk anak yang berada pada usia dibawah tiga tahun, konsep matematika seringkali dijumpai setiap hari saat anak bermain. Seperti ketika memberikan makanan yang disukai kepada orang lain, menuangkan air pada wadah yang satu ke wadah yang lainnya, mengumpulkan kelereng serta melakukan tepuk tangan mengikuti sebuah irama. Anak usia dini akan belajar tentang matematika dimulai dari hal yang paling mendasar sesuai dengan apa yang mereka dapatkan pada lingkungan sekitarnya.⁹

⁷Nina Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018): 49.

⁸Novita Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu," *ABATA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 48–60.

⁹Nur Ainun Lubis and Ali Umar, "Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini," *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2022): 53–62, <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id>. hal 54.

Pemberian matematika pada anak usia dini adalah hal yang sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir. Hal tersebut juga dapat membantu anak dalam mengembangkan setiap potensi kecerdasan yang ada pada anak serta dapat menjadi sarana dalam menumbuhkan perilaku yang positif yaitu sikap kritis, mandiri, ilmiah serta rasional. Matematika mengajarkan anak berpikir secara rasional dalam pemecahan berbagai masalah yang akan dihadapinya.¹⁰ Mengajarkan matematika sejak dini merupakan pembelajaran yang sangat diperhatikan oleh seluruh kalangan orangtua yang dimana orangtua akan lebih memperhatikan pembelajaran di rumah pada anak daripada aktivitas yang ada di lapangan. Hal ini menjadi keterpaksaan kognitif pada anak yang menyebabkan stress akademik dikarenakan kurangnya unsur bermain dalam pembelajaran matematika yang diberikan.¹¹

Kemampuan berhitung pada anak merupakan bagian dari kemampuan berfikir simbolik yang dimana hal tersebut berarti menyampaikan gagasan peristiwa dan objek ke dalam lambang bilangan yang bersifat nyata. Konsep matematika sangat mudah dijumpai dalam kehidupan anak sehari-hari sehingga minat anak dalam mempelajari angka dikatakan besar. Sehingga permulaan pada anak yang tercantum dalam Permendikbud 137 yaitu salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu diperhatikan untuk dikembangkan pada anak seperti membilang, mengurutkan angka, mengenal konsep bilangan dan lain sebagainya.¹²

Guru diharuskan mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Salah satu kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh guru yaitu mampu mengelola system pembelajaran dengan komponen yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, anak yang belajar, metode pembelajaran, sumber belajar seperti alat

¹⁰Winda Nur Ayu Afifarah, "Implementasi Worksheet Angka Untuk Pengenalan Matematika Permulaan Anak Usia Dini," *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal* Jurnal 5, no. 2 (2022): 1–10, <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>. hal 2.

¹¹Lubis and Umar, "Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini." hal 55

¹²Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu." hal 50.

permainan edukatif, media pembelajaran, evaluasi proses dan hasil belajar.¹³ Salah satu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini adalah permainan tradisional berbasis permainan edukatif.

Melihat dari banyaknya sekolah-sekolah yang sampai sekarang ini yang masih menggunakan sistem pengajaran melalui Lembar Kerja Anak (LKA), maka sebagai pendidik atau calon pendidik harusnya dapat belajar bahwa dalam pembelajarannya, anak-anak membutuhkan contoh yang nyata dan media yang menyenangkan untuk mengasah setiap kemampuannya. Adapun salah satu alat permainan tradisional edukatif yang bisa dimanfaatkan yaitu Permainan Tradisional Engklek.

Permainan Engklek merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan dengan kesepakatan peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan Engklek tersebut dapat mengembangkan kognitif dan kedisiplinan pada anak. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan Permainan Tradisional Engklek.¹⁴ Permainan Engklek yang dikembangkan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan aspek kognitif anak, terutama dalam matematika permulaan. Permainan ini dibuat dari bahan yang mudah didapatkan tetapi tetap memiliki kualitas yang luar biasa. Sebuah permainan walaupun hanya terbuat dari bahan bekas, tetapi jika mampu mengembangkan aspek perkembangan anak, maka akan memiliki nilai.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses dalam pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat pesat. Anak dengan usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga karena memiliki perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Pendidikan yang diselenggarakan khusus untuk anak usia dini memberi kesempatan bagi guru agar dapat mengembangkan kepribadian yang dimiliki

¹³Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pertama (Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016).

¹⁴Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017)

oleh anak, sehingga pendidikan anak usia dini sangat diperlukan terutama dalam mengembangkan setiap aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak.¹⁵

Dengan memberikan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berhitung merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan dalam melatih kognitif pada anak. Kemampuan berhitung ini biasa juga disebut dengan kemampuan matematika permulaan dengan melakukan kegiatan menyusun, mengurutkan bilangan, dan juga mampu mengenali angka/jumlah.¹⁶ Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014 mengenai berfikir simbolik yang mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan.¹⁷

Berdasarkan data awal yang didapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan fakta bahwa ternyata di RA UMDI Ujung Lare masih menggunakan lembar kerja anak dalam mengenalkan angka pada anak usia dini seperti pemberian LKS atau bahkan penugasan melalui buku petak. Selain itu, permainan yang biasanya dikenalkan pada anak usia dini hanya berupa kartu angka yang telah di laminating. Dalam proses pembelajaran, lebih mudah untuk menerima keterlibatan beberapa Indera (mata, telinga, hidung, dll) pada saat yang sama (gambar, suara) daripada yang berhubungan dengan satu indera saja seperti metode ceramah misalnya. Permainan yang melibatkan semua Indera akan membantu untuk mengatur saraf di otak untuk memproses informasi dengan sangat baik saat belajar.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Kusuma W. dan Dadan Suryana pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa permainan edukatif setatakangka dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5

¹⁵Maulidya Ulfah, Eti Nurhayati, and Hindun Abyati, "Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik Untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun," *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (2019): 151–68, <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03..>

¹⁶Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu."

¹⁷Kementrian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1–76,

tahun dalam mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1-10 dan mengenal konsep bilangan dan itu berkembang sesuai harapan.¹⁸

Maka dari itu, dari data observasi awal yang telah dilakukan dan berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan yang dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran analisis kebutuhan dalam mengembangkan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare
2. Bagaimana proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare
3. Bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Permainan Tradisional Engklek dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi analisis kebutuhan dalam mengembangkan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak usia dini kelompok A di RA UMDI Ujung Lare
2. Untuk mengetahui proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak usia dini di kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

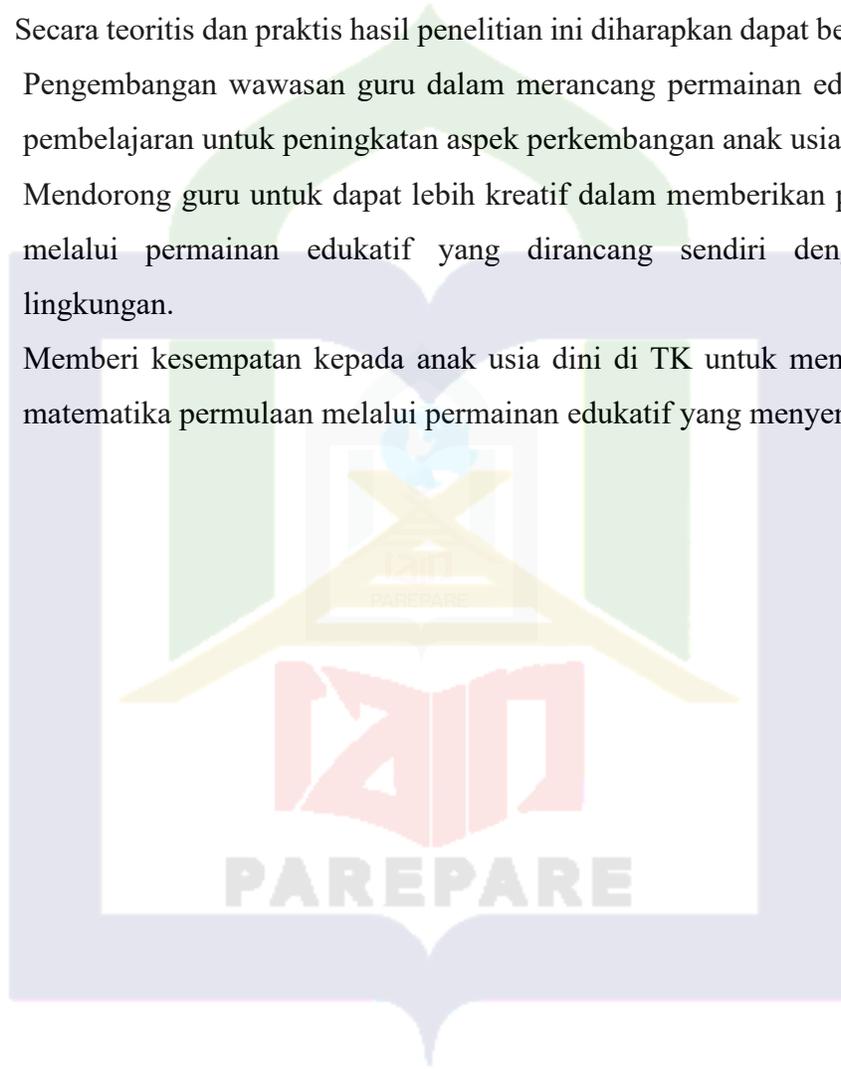
¹⁸Eka Kusuma Wardani and Dadan Suryana, “Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 1790–98, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>.

3. Untuk mengetahui hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Permainan Tradisional Engklek dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak usia dini kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

D. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis dan praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Pengembangan wawasan guru dalam merancang permainan edukatif dalam pembelajaran untuk peningkatan aspek perkembangan anak usia dini.
2. Mendorong guru untuk dapat lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang sendiri dengan sumber lingkungan.
3. Memberi kesempatan kepada anak usia dini di TK untuk mengembangkan matematika permulaan melalui permainan edukatif yang menyenangkan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan suatu telaah kepustakaan. Penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan penulis teliti.

Pertama yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Kusuma Wardani & Dadan Suryana pada tahun 2022 dengan judul “Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan permainan setatak angka dalam menstimulasi kemampuan anak dalam berpikir simbolik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif setatak angka yang digunakan sangat menarik dan dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1- 10 dan mengenal konsep bilangan ternyata berkembang sesuai harapan.¹⁹

Kedua yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Azizah Laily, Fasli Jalal, & Karnadi pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsep matematika awal pada aspek bilangan dan geometri anak usia 4-5 tahun melalui media papan semat. Teknik analisis data adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggard yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi.²⁰

¹⁹Wardani and Suryana.

²⁰Azizah Laily, Fasli Jalal, and Karnadi Karnadi, “Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Semat,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 396, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214>.

Ketiga yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Novita Ashari, Hasma Indah, Suridha, Sabahan Nurrahmah, & Riana Putri Pada tahun 2023 dengan judul “Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A di RA Ittihad Labatu”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pada anak mengenai konsep matematika permulaan pada anak usia 4-5 melalui media papan angka. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media papan angka dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan pada anak.²¹

Tabel 1.1 Tinjauan Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Eka Kusuma Wardani & Dadan Suryana	Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini	2022	Mengembangkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media permainan yang sama-sama diinjak	Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif sedangkan peneliti menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall
Azizah Laily, Fasli	Peningkatan Kemampuan	2019	Penelitian ini sama-sama	Walaupun sama-sama menggunakan

²¹Ashari et al., “Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu.”

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Jalal, dan Karnadi	Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat		menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.	teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yang membandingkan hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II, sedangkan peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu analisis validitas, analisis kepraktisan dan analisis instrumen. Adapun analisis data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi
Novita Ashari,	Pengenalan Matematika	2023	Penelitian ini sama-sama	Metode penelitian yang digunakan pada

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Hasma Indah, Suridha, Sabahan Nurrahmah, & Riana Putri	Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A di RA Ittihad Labatu		menggunakan media edukatif dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun.	penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan penelitian Research and Development (R&D) Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A di RA Ittihad Labatu dengan jumlah 15 orang, sedangkan peneliti menggunakan subjek dari RA UMDI Ujung Lare dengan jumlah 10 Orang

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengenalkan, meningkatkan dan mengembangkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan selama sesuai dengan indikator yang akan dicapai, dan salah satu caranya yaitu dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

B. Tinjauan Teori

1. Teori Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.²² Piaget menemukan bahwa konsep dasar matematika dan sains saling terkait, karena konsep dasar matematika seperti membandingkan, mengklasifikasikan, dan mengukur adalah bentuk keahlian dasar sains. Konsep dasar sains juga dapat diperoleh melalui kegiatan alami anak usia dini, seperti bermain balok, air, pasir, dan bahan yang dapat dibentuk, atau melalui drama memasak dan kegiatan di luar ruangan.²³

Menurut Piaget, ada tiga jenis pengetahuan: pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematik, dan pengetahuan sosial. Pengetahuan sosial dapat berasal dari interaksi antara guru dan siswa, sedangkan pengetahuan logika matematik dan fisik harus diperoleh sendiri. Akulibrasi adalah metode untuk memperoleh pengetahuan ini. Menurut Piaget dan para konstruktivis bahwa selama proses belajar, guru harus memperhatikan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya.²⁴

Piaget mengemukakan pandangannya tentang anak-anak memperoleh pengetahuan dengan cara membangunnya melalui interaksi mereka dengan lingkungannya. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bagaimana cara anak dapat beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek serta kejadian di sekitarnya. Bagaimana cara anak mempelajari ciri dan fungsi dari objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Serta bagaimana cara mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-

²²Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)."

²³Nurhasanah, "Pengembangan Matematika Permulaan Melalui Bermain Kreatif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2015): 138–45, <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i2.3022>. hal 139.

²⁴Marizka Aulia Fahma and Jayanti Putri Purwaningrum, "Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 6, no. 1 (2021): 31, <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>.

persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek-objek dan peristiwa tersebut.²⁵

Menurut teori Piaget, guru matematika harus memahami perkembangan kognitif siswa karena perkembangan ini bergantung pada seberapa aktif siswa berinteraksi dengan lingkungannya. Matematika adalah bidang yang mempelajari penalaran dan berpikir logika secara sistematis. Kebanyakan siswa tidak menyukai matematika dan menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit karena mereka menganggapnya sebagai materi hafalan tentang rumus-rumus.²⁶

Tahap pikiran sebelum operasional terjadi antara usia dua dan tujuh tahun. Anak-anak belajar berpikir dengan menggunakan simbol dan pencitraan batiniah. Namun, pikiran mereka belum sistematis dan logis. Pikiran seseorang pada titik ini sangat berbeda dari pikiran seseorang pada usia dewasa. Di sini, istilah operasi yang digunakan oleh Piaget mencakup tindakan kognitif seperti mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*). Pada titik ini, pemikiran anak lebih banyak bergantung pada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis; misalnya, jika mereka melihat sesuatu yang tampak sama, mereka akan mengatakan berbeda.²⁷

Dari teori Piaget diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa teori Piaget menekankan kepada guru untuk dapat mengembangkan kognitif anak dengan maksimal. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek terpenting yang berkaitan dengan perkembangan pengetahuan pada anak seiring dengan bertambahnya usia anak. Adapun salah satu perkembangan kognitif pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan yaitu matematika permulaan.

²⁵Nuryati and Darsinah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 153–62, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>.

²⁶Fahma and Purwaningrum, "Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika."

²⁷Kurnia Hidayati, "Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2012): 291, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i2.417>.

2. Tahap-Tahap Kognitif

Perkembangan kognitif biasanya dipengaruhi oleh seberapa aktif anak dalam hubungannya dengan lingkungannya. yang bertanggung jawab atas ingatan, pemahaman, penalaran, pemecahan masalah, perspektif, evaluasi, dan pemahaman sebab akibat. Perkembangan kognitif setiap orang terjadi dari lahir hingga masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa. Jean Piaget adalah orang pertama yang membuat gagasan tentang perkembangan. Dia mengklaim bahwa setiap individu memiliki tiga aspek perkembangan kognitif: isi, struktur, dan fungsi.²⁸

Jean Piaget adalah salah satu orang yang menemukan tahapan perkembangan kognitif. Proses sensory motorik (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun). Menurut teori Piaget, anak-anak menjalani urutan yang konsisten dari tahap perkembangan kognitif.²⁹

Berikut adalah tahap-tahap perkembangan kognitif berdasarkan teori Jean Piaget, yaitu:

a. Tahap Sensorimotor

Tahap ini berlangsung mulai dari anak lahir hingga anak berusia 2 tahun, Dimana bayi belajar mengenai diri mereka sendiri serta dunia mereka melalui Indera yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor.³⁰ Pada tahap nyata ini, anak-anak yang baru lahir akan mengumpulkan pemahaman tentang dunia melalui perencanaan pertemuan taktil dengan kegiatan aktual.

b. Tahap Praoperasional

Saat anak berusia antara 2 dan 7 tahun, fase ini terjadi. Anak-anak mulai merepresentasikan dunia melalui kata-kata dan gambar-gambar pada tahap

²⁸Fauziah Nasution et al., "Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget," *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023): 412–19, <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>.

²⁹Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Paget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Atlas of Cardiac Surgical Techniques* 13, no. 1 (2020): 479–88, <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-46294-5.00028-5>.

³⁰Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

ini. Anak-anak pada tahap ini berpikir secara tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri seperti *Transductive Reasoning* (berpikir tidak logis), ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, *Animisme* (menganggap semua benda itu hidup seperti dirinya), *Artificialism* (percaya benda mati mempunyai jiwa), *Perceptually Bound* (anak menilai sesuatu berdasar yang dilihat dan di dengar), *Mental Experiment* (melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapi), *Centration* (memusatkan perhatian pada hal yang lebih menarik dan mengabaikan yang lain), *Egocentrisme* (melihat dunia menurut kehendak diri sendiri).³¹

c. Tahap Operasional Konkrit

Pada tahap ini, kecenderungan anak terhadap *animisme* dan *artificialisme* sudah berkurang. Dia menjadi kurang egoistis dan lebih mahir dalam tugas konservasi. Pada tahap ini, anak masih kesulitan menyelesaikan tugas logika tanpa objek fisik di hadapan mereka.³²

d. Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini, anak-anak dapat menggunakan operasi konkretnya untuk membuat operasi yang lebih kompleks. Selama periode ini, anak-anak mengalami kemajuan dalam berpikir abstrak dan tidak perlu bergantung pada benda atau peristiwa konkret. Anak-anak disebut operasional formal karena mereka mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen.³³

Dari tahap-tahap kognitif diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ada 4 tahap-tahap perkembangan kognitif berdasarkan teori dari Jean Piaget yaitu

³¹Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Paget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar."

³²Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget."

³³Ibda.

Tahap sensorimotor (0-2 tahun), Tahap Praoperasional (2-7 tahun), Tahap Operasional Konkrit (7-11 tahun), dan Tahap Operasional Formal (12 tahun keatas).

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif (Usia 4-5 Tahun)

Baik orang tua maupun guru harus memahami tahapan perkembangan anak karena perkembangan adalah proses yang berulang. Pengembangan berikutnya akan menghadapi tantangan yang sama seperti pengembangan sebelumnya. Piaget membagi proses kognitif manusia menjadi empat tahap: fase sensorimotor, fase praoperasi, fase konkrit, dan fase formal.³⁴

Adapun karakteristik perkembangan kognitif anak usia prasekolah 4-5 tahun meliputi:

- a. Mampu mengetahui fungsi benda dengan benar,
- b. Mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah,
- c. Berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau kalimat kosong.

Menurut Piaget, anak-anak memiliki sejumlah skemata sensorimotor sejak lahir, yang membentuk dasar untuk interaksi awal mereka dengan dunia sekitar. Skemata sensorimotor ini akan menentukan pengalaman awal si anak. Si anak hanya dapat menanggapi kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata, dan karenanya, kejadian tersebut akan menentukan batasan pengalamannya. Namun, skemata awal ini diubah oleh pengalaman. Setiap pengalaman memiliki komponen khusus yang harus diterima oleh struktur kognitif anak. Struktur kognitif berubah dengan interaksi dengan lingkungan, yang memungkinkan pertumbuhan pengalaman terus-menerus.³⁵

Dari definisi diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ada tiga karakteristik perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah 4-5 tahun. Piaget

³⁴Ni Dewi Eka Suwaryaningrat, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Powerpoint Pada Siswa PAUD," *Society* 8, no. 2 (2020): 772-82, <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>.

³⁵Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget."

mengemukakan bahwa pengalaman awal anak akan menentukan bagaimana perkembangan kognitif anak akan berkembang.

4. Matematika Permulaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian dari matematika yaitu ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Seperti yang telah diketahui bahwa matematika ada pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi mengajarkan tentang ilmu matematika. Ini karena matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan, dan juga menggunakan rumus-rumus yang ada pada matematika sederhana yang memang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan pengukuran dan geometri.³⁶

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang dianggap menakutkan dan juga sulit bagi kebanyakan peserta didik di era sekarang ini. Kesulitan belajar pada matematika ini memberikan dampak pada perolehan nilai mata pelajaran tersebut. Ini dikarenakan mersotnya nilai yang didapatkan pada mata pelajaran matematika tersebut. Maka dari itu, pemerolehan nilai yang didapatkan peserta didik pada tingkat sekolah dipengaruhi oleh bagaimana penguasaan konsep matematika pada jenjang sebelumnya. Kemampuan matematika awal yang dimiliki sejak dini akan menentukan bagaimana hari ini kemampuan matematika pada jenjang berikutnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan dalam berhitung pada usia dini dapat memprediksi kemampuan berhitung di kemudian hari. Pendidikan yang didapatkan sejak usia dini dapat menentukan kemampuan yang dimiliki pada jenjang berikutnya.³⁷

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Baik disadari ataupun tidak, manusia tidak bisa lepas dari yang disebut matematika.

³⁶Ahmad Nizar Rangkuti and ALi Amran Hasibuan, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Medan: Perdana Publisher, 2022).

³⁷Laily, Jalal, and Karnadi, "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Semat."

Matematika disebut juga dengan ilmu deduktif, karena dalam matematika tidak menerima generalisasi yang berdasarkan pada observasi, eksperimen, maupun hanya sekedar coba-coba seperti yang ada pada ilmu lain. Kebenaran yang ada pada matematika harus dibuktikan secara deduktif.³⁸

Matematika adalah salah satu jenis pengetahuan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pada saat berbelanja. Pengetahuan tentang matematika sendiri sebenarnya sudah dapat dikenalkan kepada anak sejak usia dini (0-6 tahun). Adapun pengenalan konsep matematika pada anak dibawah 3 tahun yaitu melalui pengalaman sehari-hari ketika bermain. Seperti saat berbagi kue dengan teman, menuang air dari wadah satu ke wadah yang lain, bahkan bertepuk tangan sesuai irama juga dapat termasuk ke dalam konsep matematika.³⁹

Pembelajaran matematika pada anak dapat diberikan melalui media yang ada disekeliling anak atau yang ada disekitarnya dalam waktu tahap demi tahap. Dengan demikian, media pembelajaran yang akan dipakai dalam mengajar sudah harus disediakan oleh pendidik yang dimana akan membuat anak tertarik dan merasa nyaman ketika belajar matematika. Sebagai pendidik, dalam mengenalkan konsep matematika untuk AUD haruslah dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar anak dengan mudah untuk mengerti maksud yang disampaikan oleh pendidik.⁴⁰

Tujuan khusus dalam mengajarkan matematika pada anak adalah sebagai berikut: a) Anak-anak diharapkan dapat berfikir secara sistematis dan logis sejak usia dini melalui pengamatan secara langsung terhadap objek atau benda yang nyata; b) Anak-anak diharapkan dapat menggunakan kemampuan berhitung mereka untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari, di mana kemampuan berhitung sangat dibutuhkan; dan c) Anak-anak diharapkan dapat menunjukkan kemampuan abstraksi,

³⁸Fitria Analisa, "Mengenalkan Dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 1, no. 2 (2013): 45–55.

³⁹KW Lestari, "Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini," *Seri Bacaan Orang Tua*, 2011, 7,

⁴⁰Novita Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA Umdi Taqwa Parepare," *SPECTRUM: Journal Of Gender and Children Studies* 1, no. 1 (2021): 28–37.

ketelitian, apresiasi, dan konsentrasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dan orangtua untuk memberikan pendidikan usia dini yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.⁴¹

Dari definisi matematika permulaan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika dapat dikenalkan pada anak dari mereka baru lahir. Matematika dapat dikenalkan melalui nyanyian atau bahkan ketika mengajak anak untuk berdialog. Bahkan pemberian stimulasi dapat diberikan sejak anak berada dalam kandungan. Maka dari itu pentingnya memberikan stimulasi yang positif pada anak sejak anak masih berada dalam kandungan.

5. Indikator Perkembangan Matematika Permulaan

Indikator dalam pencapaian matematika untuk anak usia dini dengan rentang usia 4 sampai 5 tahun, yaitu: (a) mampu membedakan sedikit dan banyaknya suatu benda melalui konsep bilangan 1-10; (b) mampu menghitung jumlah banyaknya suatu benda mulai dari 1-10; (c) mampu mengetahui jumlah banyaknya angka 1-10 melalui benda-benda di sekitarnya; (d) mampu membedakan dan mengenal lambang bilangan 1-10.⁴²

Vgotsky berpendapat bahwa anak-anak membentuk pengetahuannya sendiri melalui permainan eksplorasi. Mereka mereka melakukannya dengan bermain melalui benda-benda, melalui orang lain, tidak membosankan dan dengan penggunaan alat serta media pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pemakaian media dalam pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan minat baru dan keinginan anak, dapat membangkitkan motivasi serta memberikan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.⁴³

⁴¹Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu."

⁴²Ashari et al. hal 51

⁴³Nur Ainun Lubis and Ali Umar, "Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini," *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2022): 53–62, <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id>

Mengenalkan matematika pada anak usia dini agar tidak menimbulkan ketakutan dan rasa bosan bisa dilakukan dengan bermain. Permainan matematika bagi anak usia dini bisa memberikan dampak antara lain: (a) bermain sambil belajar dapat membangun konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, (b) menghindari rasa takut pada anak mengenai matematika sejak dini, (c) membantu anak untuk dapat belajar matematika secara alami melalui bermain.⁴⁴

Pengenalan konsep matematika permulaan pada anak usia dini bisa dilakukan menggunakan media yang menarik dan juga sesuai dengan perkembangan usia pada anak. Menurut Sujiono, salah satu cara yang dapat digunakan dalam melatih kemampuan untuk berpikir logis dan sistematis yaitu dengan mengajarkan tentang matematika. Ini untuk menstimulasi kemampuan berpikir pada anak agar mempunyai kesiapan dalam belajar matematika pada tahap berikutnya, sehingga anak mampu untuk menguasai berbagai macam pengetahuan serta keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵

Tujuan dari pembelajaran matematika bagi anak usia dini yaitu sebagai logic-mathematical learning atau belajar untuk berfikir secara logis dan matematis. Pembelajaran ini tentunya dilakukan untuk membuat anak merasa senang dan tidak merasa rumit bagi anak. maka dari itu tujuan dari belajar berhitung bagi anak usia dini adalah mengenal konsep matematika sederhana untuk memahami secara tepat dan detail sejak dini dan anak juga dapat mengenali dasar dari pembelajaran matematika agar anak bisa dengan mudah beradaptasi pada pembelajaran sebagai persiapan untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.⁴⁶

⁴⁴Feri Faila Sufa, *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*, ed. Hasna Wijayati (Surakarta, 2022).

⁴⁵Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2008–16, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.

⁴⁶Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA Umdi Taqwa Parepare."

Matematika sudah seharusnya dikenalkan sejak dini. Ini dikarenakan matematika mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Oleh karenanya, usia dini merupakan usia keemasan dimana anak akan lebih mudah menyerap setiap pembelajaran yang diberikan melalui stimulus-stimulus yang tepat.

6. Permainan Tradisional

Alat permainan merupakan alat yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan naluri bermain individu. Alat permainan yang diberikan untuk anak dapat dibeli di toko mainan bahkan dapat dibuat menggunakan benda-benda yang ada disekeliling kita.⁴⁷ Permainan yang dapat digunakan anak dalam bermain ada banyak jenisnya. Namun, permainan yang diberikan kepada anak tentu akan lebih baik jika dalam penggunaannya mampu mengembangkan aspek perkembangan anak.⁴⁸ Orang tua tentu sangat ingin anaknya berkembang dengan baik sesuai dengan usianya. Maka dari itu, baik guru maupun orang tua sangat diperlukan kerjasamanya dalam merancang strategi dalam mengembangkan aspek tersebut.

Dalam industri permainan, ada beberapa jenis permainan yang dikategorikan sebagai permainan modern, dan yang lainnya dikenal sebagai permainan tradisional. Permainan tradisional dimainkan dari generasi ke generasi sejak zaman dahulu. Alat bantu permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda di sekitarnya. Artinya, untuk memainkan permainan tradisional, Anda tidak perlu mengeluarkan banyak uang.⁴⁹

Pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak akan mencegah mereka bosan dan jenuh saat bermain. Permainan anak dari Indonesia memiliki banyak manfaat positif. Mereka dapat membantu anak-anak tumbuh lebih baik dan bahkan dapat digunakan untuk mengajar mereka. Karena fakta bahwa permainan tradisional

⁴⁷Syarifah Halifah and Tien Asmara Palintan, *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*, ed. Munawir (Parepare, Sulawesi Selatan: DIRAH, 2020).

⁴⁸Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."

⁴⁹Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, ed. Setyo Untoro, *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* (Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017), https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5.

memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, terutama karena mereka dapat meningkatkan sepuluh kecerdasan yang sudah ada pada anak, ini pasti membuat permainan tradisional semakin penting.⁵⁰

Meskipun permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak, banyak orang tua yang tidak menyadarinya. Bahkan orang tua jarang mengingat cara memainkannya dan jarang menceritakannya pada anak-anaknya. Ini pasti membuat masyarakat luas semakin tidak tahu tentang eksistensi permainan tradisional.⁵¹ Permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya bangsa, semakin dilupakan oleh anak-anak, terutama di kota-kota, karena semakin banyak permainan modern. Adanya televisi, game online, dan video game membuat permainan tradisional anak-anak menjadi kurang populer.⁵²

Sebenarnya, permainan tradisional memiliki fitur yang membantu perkembangan anak. Pertama, karena permainan itu biasanya menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas yang ada di sekitar kita tanpa membelinya, kreativitas dan imajinasi sangat diperlukan. Banyak alat permainan terbuat atau digunakan dari tumbungan, tanah, genting, batu, kayu, dan bahan lainnya. Kedua, jumlah pemain relatif besar digunakan dalam permainan anak tradisional. Ketiga, nilai-nilai luhur dan pesan moral digunakan dalam permainan konvensional. Nilai-nilai ini termasuk kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, saling kerjasama, keinginan untuk berprestasi, dan taat pada aturan.⁵³

Lebih lanjut Munawaroh menjelaskan bahwa peran orang tua dan guru sangat penting untuk mendorong dan memfasilitasi semua aspek perkembangan tersebut.

⁵⁰Nofrans Eka Saputra and Yun Nina Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities," *Jurnal Psikologi Jambi* 2, no. 2 (2017): 48–53, https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5.

⁵¹Saputra and Ekawati.

⁵²Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini."

⁵³Salma Rozana, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang," *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1 (2020): 42–58.

Karena fakta bahwa guru anak usia dini tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak, mereka menyebabkan anak jenuh, bosan, dan mengabaikan pembelajaran karena pendekatan yang digunakan tidak menarik bagi anak. Sebagian anak belum mengenal angka dan bentuk, belum bisa menyebutkan nama benda dengan lancar, belum memiliki keseimbangan tubuh yang baik, dan tidak sabar menunggu antrian untuk pelajaran. Permainan Tradisional Engklek, yang sering dilupakan oleh anak-anak, adalah salah satu permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut.⁵⁴

7. Permainan Engklek

Permainan Engklek telah ada di Indonesia sejak zaman penjajahan Belanda. Ada beberapa orang yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini juga dikenal dengan nama batu lempar atau gacok selain Engklek. Permainan Engklek adalah permainan di mana anak-anak melompati kotak dan melemparkan batu ke dalam kotak yang telah digambar di tanah atau semen. Setelah melempar batu ke dalam kotak, anak-anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya. Setelah melempar batu ke dalam kotak, anak-anak melompat dari satu kotak ke kotak lainnya dan kemudian kembali untuk mengambil batu yang telah dilempar.⁵⁵

Permainan ini dinamakan Engklek, Angklek atau Angkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan Engklek, yaitu berjalan melompat dengan menggunakan satu kaki. Permainan Engklek ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dan mampu melatih keterampilan serta ketangkasan pada anak. Tak hanya itu, permainan ini juga dapat melatih interaksi sosial anak terhadap teman sebaya. Cara bermain dari permainan ini adalah dengan menggambar pada lapangan atau juga

⁵⁴Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini."

⁵⁵Ariyanti and Zidni Immawan Muslimin, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di Sdn 2 Wonotirto Bulu Temanggung," *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, no. 1 (2015): 58–69,

menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan engklek, kemudian anak-anak berbaris membentuk barisan tunggal.⁵⁶

Adapun permainan Engklek pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan angka didalamnya. Permainan Engklek yang menggunakan angka-angka mampu membuka kognitif anak usia dini tentang pengenalan angka-angka.⁵⁷ Permainan tradisional engklek pada penelitian ini adalah sebuah permainan yang dikembangkan khusus untuk mengembangkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Permainan ini diciptakan untuk lebih memaksimalkan pembelajaran anak dalam matematika dengan konsep yang lebih menyenangkan.

Pada pengembangan Permainan Engklek ini terdapat angka yang dimodifikasi sedemikian rupa menggunakan kardus. Dimana dalam satu kardus mewakili satu angka dalam angka 1-10. Permainan ini dimainkan dengan cara di injak oleh anak setelah guru menjelaskan peraturan dalam permainan. Media permainan ini dapat dimainkan oleh 1-10 anak secara bergantian atau secara berkelompok. Permainan ini dimainkan dengan arahan dari guru. Permainan engklek ini memiliki perbedaan cara bermain dari Permainan Tradisional Engklek pada umumnya.

Jika media pembelajaran yang tepat digunakan, kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan. Apabila anak bermain, mereka tidak mempelajari sesuatu yang baru; mereka lebih suka menggunakan keterampilan yang sudah mereka miliki. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novita Ashari, et, al. menunjukkan bahwa permainan papan angka efektif untuk digunakan dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun dilihat dari meningkatnya jumlah anak yang mengetahui indikator matematika permulaan.

Pada penelitiannya Eka Kusuma Wardani dan Dadan Suryana mengemukakan bahwa melalui permainan setatak angka mampu menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Penggunaan permainan ini tidak hanya akan

⁵⁶Rozana, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang."

⁵⁷Rozana.

menstimulasi perkembangan kognitif pada anak, melainkan juga pada perkembangan fisik motorik terutama motorik kasar dalam diri anak. Permainan setatak angka dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, lambang bilangan serta mengenal bentuk geometri. Selain itu anak juga akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat lambang bilangan melalui permainan setatak angka karena dilengkapi dengan penomoran pada setiap kotak.⁵⁸

8. Langkah-langkah Permainan

Dalam melakukan sebuah permainan, tentu saja dibutuhkan langkah-langkah untuk mengetahui bagaimana cara bermain dari permainan tersebut. Berikut adalah langkah-langkah dari Permainan Engklek yang dikembangkan yaitu:

- a. Letakkan media permainan di lantai dengan angka bersusun seperti permainan engklek pada umumnya
- b. Anak melakukan hompimpa sebelum melakukan permainan untuk mencari urutan anak dalam bermain
- c. Setelah mendapatkan urutan giliran anak, anak mulai bermain sesuai urutannya
- d. Pada permainan ini anak tidak menggunakan gacuk, anak hanya perlu berbaris/duduk disamping menunggu giliran
- e. Anak melompati satu persatu kotak angka pada permainan engklek sesuai dengan urutan angka yang telah di susun.
- f. Pada saat berada diujung, anak menyusun kartu angka lambang bilangan 1-10 yang teracak
- g. Untuk tantangan berikutnya, anak akan diberikan pertanyaan oleh guru mengenai jumlah benda dikelas yang ditunjuk oleh guru, setelah menjawab jumlahnya.
- h. Permainan dilakukan secara bergiliran

⁵⁸Wardani and Suryana, "Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini."

9. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Ada beberapa alat permainan yang biasa digunakan oleh anak-anak yang dirancang khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan, dan mainan lainnya yang tersedia di toko mainan. Ada juga permainan yang dibuat sendiri menggunakan bahan yang mudah ditemukan di sekitar anak-anak, seperti mainan yang terbuat dari kulit jeruk, dan ada juga alat permainan yang lebih disukai oleh anak-anak tertentu daripada jenis lainnya. Alat Permainan Edukatif, atau APE, adalah permainan yang dimaksudkan untuk mengajar. Dengan demikian, alat permainan untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.⁵⁹

Adapun kelebihan dari Permainan Engklek yang peneliti kembangkan yaitu permainan ini mudah untuk dibuat melihat bahwa bahan-bahan yang dibutuhkan sangat mudah untuk ditemukan disekitar. Permainan ini juga mudah untuk dibawa kemana-mana kapanpun anak ingin memainkannya. Selain itu, permainan ini juga dapat dimainkan di indoor ataupun outdoor.

Bahan dari Permainan Tradisional Engklek ini terbuat dari bahan kardus, dari sinilah peneliti benar-benar akan memperhatikan ketahanan dari permainan ini. Ini menjadi salah satu kekurangan pada permainan tradisional engklek yang dikembangkan sehingga pada saat memainkan permainan ini dibutuhkan pengawasan dari guru.

APE dibagi menjadi dua jenis berdasarkan lingkungan belajar: APE di luar dan APE di dalam ruangan. APE luar adalah alat permainan yang dapat digunakan di luar ruangan, sedangkan APE di dalam ruangan adalah alat permainan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan dimainkan sesuai dengan kondisi dan luas tempat main di dalam ruangan. Permainan engineering ini, di sisi lain, dapat dimainkan di luar ruangan meskipun kondisi lingkungan belajar memungkinkannya.

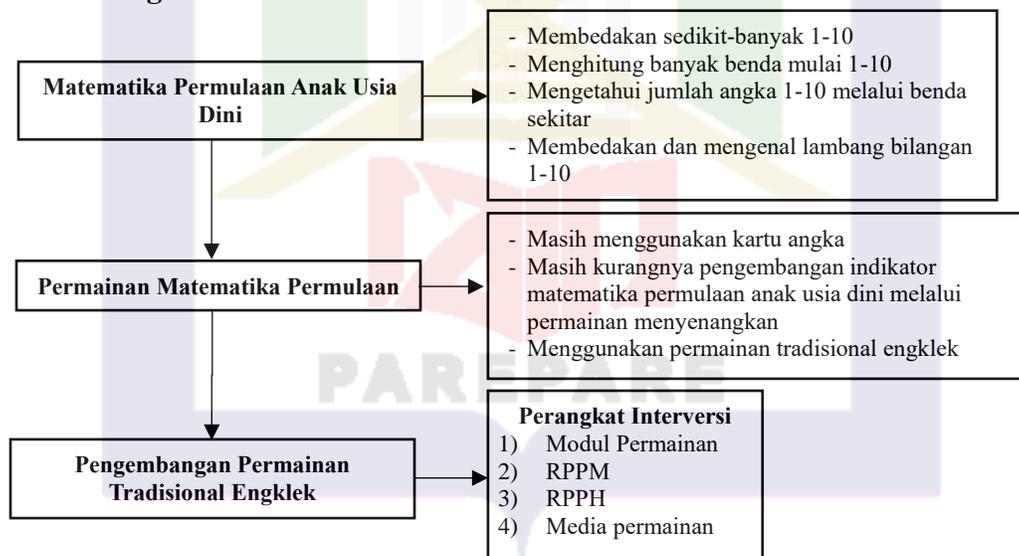
⁵⁹Yasbiati Yasbiati and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak USia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018).

Permainan diciptakan untuk anak usia dini tentunya memiliki tujuan. Tujuan yang akan dicapai harus sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak. Adapun tujuan dari Permainan Tradisional Engklek untuk anak usia 4-5 tahun yaitu:

- a. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang banyak benda 1-10
- b. Untuk membantu anak mengenal konsep bilangan 1-10
- c. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10
- d. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung jumlah banyaknya suatu benda

Selain dalam membantu anak meningkatkan berbagai indikator matematika permulaan, Permainan Tradisional Engklek ini juga dapat mengoptimalkan fisik motorik dan sosial pada anak.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Dari bagan diatas, permainan dikembangkan untuk anak usia dini dengan rentang usia 4-5 tahun atau pada tingkatan kelompok A. setelah melakukan observasi awal ditemukan beberapa indikator yang perlu dicapai terutama dalam hal matematika

permulaan pada anak usia dini. Melalui penelitian ini menghasilkan sebuah Permainan Tradisional Engklek yang dapat membantu dalam meningkatkan matematika permulaan anak.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian berfungsi sebagai solusi temporer untuk pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berasal dari hipotesis penyebab masalah yang berasal dari temuan penelitian dan pengalaman atau pengamatan peneliti sendiri.⁶⁰Dalam skripsi ini, penulis mengajukan hipotesis berikut: Perkembangan matematika permulaan anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare dapat ditingkatkan melalui Permainan Tradisional Engklek.



⁶⁰Ade Heryana, "Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif," *Universitas Esa Unggul*, 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Di sisi lain, penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu setelah metode tersebut diuji keefektifan.⁶¹ Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan kemudian menguji seberapa efektifnya ketika diterapkan yang dimana penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu kuantitatif dan juga kualitatif.

Aramo-Immonen mengemukakan bahwa metode campuran adalah pendekatan yang mengasosiasikan bentuk kuantitatif dan kualitatif dalam satu rangkaian penelitian yang memberikan para peneliti disiplin penelitian serta keluasan mendalami masalah penelitian.⁶²

Dalam proses ini, langkah-langkah yang disebut sebagai siklus penelitian dan pengembangan (R&D) terdiri dari mempelajari hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, menempatkan bidang pengujian dalam pengaturan yang akan digunakan akhirnya, dan mengubahnya untuk memperbaiki kesalahan yang ditemukan selama tahap mengajukan pengujian.⁶³

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian sampai pada tahap revisi produk setelah melakukan uji coba terbatas dan media permainan telah di validasi oleh

⁶¹Hanafî, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan," *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129–50, <http://www.aftanalisis.com>.

⁶²Ismail Pane et al., *Desain Penelitian Mixed Method*, ed. Nanda Saputra (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

⁶³Hanafî, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan."

validator ahli media. Penelitian ini masih mencakup pada skala kecil, belum sampai pada tahap produksi massal mengingat bahwa sampel yang digunakan oleh peneliti sangatlah terbatas.

B. Desain Penelitian

Metode penelitian R&D yang peneliti gunakan yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Borg and Gall berpendapat bahwa, pendekatan *Research and Development (R&D)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Tujuan utama metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Berikut bagan model pengembangan Borg & Gall:⁶⁴



1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahapan dimana peneliti mengetahui apa potensi dan masalah yang ada di lokasi tempat penelitian. Potensi dan masalah ini muncul berdasarkan informasi yang didapatkan pada lokasi penelitian dimana pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini masih jarang dan pengenalan matematika permulaan pada anak kelompok A juga masih sangat monoton dengan hanya menggunakan kartu angka serta menuliskannya pada papan tulis. Tahapan ini

⁶⁴Moh. Iqbal Assyauqi, "Model Pengembangan Borg and Gall," *Institut Agama Islam Negeri*, 2020, <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>.

dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelompok A di RA UMDI Ujung Lare.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai Permainan Tradisional Engklek dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan matematika permulaan di Lembaga PAUD. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

3. Desain produk

Merupakan tahapan dimana peneliti melakukan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media permainan yang dikembangkan. Pada tahap ini produk atau media mulai dirancang atau direncanakan dan menyesuaikan data kebutuhan yang telah ada pada saat observasi dan wawancara.

4. Validasi Desain

Tahap ini dilakukan dengan menemui validator ahli materi dan ahli media untuk memberikan komentar dan saran secara lisan terhadap desain Permainan Engklek yang dikembangkan. Konsultasi dilakukan dengan membawa desain awal produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan yang dikembangkan.

5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap permainan yang dikembangkan. Hal ini didasarkan pada hasil revisi dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Validator ahli memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibuat pada lembar validasi kemudian peneliti mulai melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, produk selanjutnya diujicobakan kepada 10 anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA UMDI Ujung Lare sebagai sampel. Uji coba produk ini dilakukan dengan mengenalkan permainan kepada guru dan anak disekolah terkait

cara bermain dan peraturan dari permainan tersebut melalui modul ajar yang telah dirancang.

7. Revisi Produk

Tahap ini diperlukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru disekolah setelah memberikan angket respon guru. Angket respon guru berisi penilaian yang diberikan oleh dua guru kelompok A dalam hal ini ibu Missrukiah S.Pd dan Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I terhadap permainan yang diujicobakan. Saran dan masukan yang diberikan menjadi rujukan peneliti dalam merevisi permainan yang dikembangkan.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di RA UMDI Ujung Lare yang berlokasi di Jl. Abu Bakar Lambogo, Kec. Soreang, Kota Parepare

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari bulan Mei hingga bulan Juni setelah mendapatkan izin penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana untuk mencapai tujuan penelitian. Populasi bukan hanya orang; itu juga dapat organisasi, hewan, hasil karya manusia, dan benda-benda alam lainnya. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, varietas tanaman hutan, padi, kegiatan marketing, hasil produksi, dan sebagainya.⁶⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok A di RA yang ada di Kota Parepare.

⁶⁵Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31. Hal 18

2. Sampel

Sumber data penelitian sebenarnya adalah populasi, yang disebut sebagai sample. Dengan kata lain, sampel hanyalah sebagian dari populasi. Peneliti menggunakan teknik sampel purposif acak dalam penelitian ini. Kriteria sampel yang diinginkan telah ditetapkan. Metode pengambilan sampel sumber data berdasarkan faktor-faktor tertentu, seperti fakta bahwa individu tersebut dianggap memiliki pengetahuan paling luas tentang apa yang diharapkan dari mereka.

Adapun ciri-ciri dari sampel yang akan diteliti yaitu: a) berasal dari kelompok A dengan usia 4-5 tahun, b) memiliki permasalahan dalam pengenalan matematika permulaan melalui permainan. Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 10 orang anak sesuai dengan jumlah dari keseluruhan anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data adalah salah satu hal yang paling penting dalam melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data ini merujuk pada cara atau metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Tujuan utamanya yaitu untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat yang dapat digunakan di dalam penelitian lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan antara pewawancara dan yang terwawancara untuk memperoleh sebuah informasi. Penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru kelompok A RA UMDI Ujung Lare. Wawancara ini menggunakan wawancara semi terstruktur yang dimana dibandingkan dengan wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan sebebaskan-bebasnya namun tema dan pembahasan tetap terkait.

Borg dan Gall mendefinisikan wawancara sebagai cara dalam mengumpulkan data melalui suatu interaksi lisan secara langsung kepada individu. Dalam interaksi langsung inilah pewawancara yang terlatih dengan baik dapat memanfaatkan dengan maksimal respon yang diperoleh dari sumber. Adapun kelebihan dari wawancara yaitu interaksi langsung yang terjadi antara pewawancara dan juga narasumber yaitu dapat menghasilkan informasi yang lebih mendalam lebih lengkap.⁶⁶

2. Observasi

Morris mendefinisikan observasi sebagai proses mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya untuk alasan ilmiah atau alasan lain. Dia juga mengatakan bahwa observasi adalah kumpulan pemahaman tentang dunia sekitar yang didasarkan pada kemampuan pancaindera manusia untuk menangkap.⁶⁷ Untuk mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar di kelas, observasi dilakukan dengan melihat secara langsung bagaimana anak bertindak terhadap media tersebut.

3. Dokumentasi

Menurut Fuad & Spto, dokumentasi merupakan salah satu sumber data skunder yang diperlukan dalam sebuah penelitian.⁶⁸ Dokumentasi yang digunakan berupa foto anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah suatu definisi yang memberikan suatu pengertian kepada suatu variable atau dengan mespesifikkan kegiatan, atau memberi

⁶⁶Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*, ed. Awal Syaddad (Parepare, Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center, 2019).

⁶⁷Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taquddum* 8, no. 1 (2017): 21, <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.hal 26

⁶⁸Zhahara Yusra, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino, "Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19," *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021): 15–22, <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.

suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Peneliti menggunakan definisi operasional variabel agar dapat menjadi petunjuk dalam penelitian ini. Definisi operasional variable tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator
Perkembangan Kognitif Anak	Proses pengenalan segala sesuatu yang berasal dari lingkungan seseorang dan menjadikannya bagian integral dari keseluruhan perilaku seseorang selama kehidupannya. ⁶⁹	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempelajari dan memecahkan masalah b. Berpikir logis c. Menggunakan simbol untuk berpikir.⁷⁰
Matematika Permulaan	Mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda, mengasosiasikan nama dengan kelompok benda, atau memasang dan menghubungkan bilangan dengan benda adalah bagian dari keterampilan	<p>Indikator Matematika Permulaan yaitu:⁷²</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu membedakan sedikit dan banyaknya suatu benda melalui konsep bilangan 1-10; b. Mampu menghitung jumlah banyaknya suatu benda mulai dari 1-10; c. Mampu mengetahui jumlah banyaknya angka 1-10

⁶⁹Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar."

⁷⁰Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)."

⁷²Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu."

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator
	matematika permulaan anak usia dini. ⁷¹	melalui benda-benda di sekitarnya: d. Mampu membedakan dan mengenal lambang bilangan 1-10
Permainan Tradisional Engklek	Permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi yang dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. ⁷³	Indikator Permainan Engklek yang akan dikembangkan yaitu: a. Keaktifan anak saat memainkan permainan b. Keaktifan anak mengikuti aturan permainan

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dirancang untuk tujuan penelitian tertentu dan tidak dapat digunakan untuk penelitian lain. Alat penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Teori yang digunakan sebagai dasar untuk desain instrumen penelitian.⁷⁴

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket respon guru

Angket juga dikenal sebagai kuesioner, adalah teknik pengumpulan data di mana responden, yaitu guru, diberikan seperangkat pernyataan. Indikator yang berkaitan dengan materi dan penyajian Permainan Tradisional Engklek diukur dengan

⁷¹Azhima, Meilanie, and Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini."

⁷³Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*.

⁷⁴I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020), <https://penerbitdeepublish.com>

menggunakan teknik angket ini. Angket ini diformat sebagai daftar respons *check list*, di mana responden hanya perlu membubuhkan tanda *check list* pada kolom yang sesuai.

2. Lembar observasi

Dalam dunia pendidikan, lembar observasi guru dan siswa adalah alat yang digunakan untuk mengamati dan mengevaluasi kinerja guru dan siswa. Lembar observasi ini mencakup berbagai aspek, seperti interaksi antara guru dan siswa, strategi pengajaran yang digunakan, efektivitas pembelajaran, dan tingkat partisipasi siswa dalam kelas. Biasanya, lembar observasi terdiri dari daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi berdasarkan pengamatan dan penilaian.

Adapun interval penentuan kategorisasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang tertera pada lembar observasi guru yaitu:

Tabel 3.2 Interval Penentuan Kategorisasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Interval Kemampuan Guru	Kategori
< 1,5	Sangat Rendah
1,5 – 2,4	Rendah
2,5 – 3,4	Cukup
3,5 – 4,4	Tinggi
≤ 4,5	Sangat Tinggi

3. Lembar Validasi

Lembar validasi ini adalah lembar yang digunakan dalam memvalidasi sebuah produk yang dikembangkan. Lembaran ini dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian dan nantinya akan diberikan kepada validator dalam hal ini dosen untuk melakukan validasi terhadap media permainan yang telah dibuat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Teknik analisis kuantitatif
 - a. Analisis Validitas

Data yang diperoleh dari instrumen penilaian selama uji coba dianalisis menggunakan statistik. Diharapkan bahwa hasil analisis ini akan membantu memahami data selanjutnya. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk mengubah produk yang akan dibuat.

Angket tanggapan diberikan kepada guru dan terdiri dari pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Judul, pernyataan responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan ditulis dalam urutan tertentu. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh empat tanggapan, yang dapat dicari melalui rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_i^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata penilaian dari para validator

\bar{x}_i = rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i

N = banyaknya validator

Dengan

$$\bar{x}_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Analisis Kepraktisan

Hasil penilaian dikumpulkan dari rata-rata subjek sampel uji coba dan dikonversikan untuk mengukur kualitas dan tingkat kemanfaatan produk berdasarkan pendapat pengguna. Tabel berikut menunjukkan transformasi skor menjadi persyaratan penilaian:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan⁷⁵

Skor Presentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak

⁷⁵Lela Nurlela, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018" (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).hal 54

$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak
---------------	---------------------

Berdasarkan tabel di atas, produk pengembangan akan berakhir ketika skor penilaian terhadap media pembelajaran ini memenuhi syarat kelayakan. Ini berarti bahwa tingkat kesesuaian dan kelayakan media dan kualitasnya pada permainan tradisional engklek untuk pendidikan anak usia dini dari 4 hingga 5 tahun yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan matematika permulaan dikategorikan sebagai sangat layak atau layak.

c. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan dengan melihat hasil observasi pada anak terkait indikator ketercapaian matematika permulaan pada anak dan berdasarkan dari hasil respon guru melalui angket respon guru.

2. Teknik analisis kualitatif

Teknik analisis kualitatif pada penelitian ini data diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi yakni masukan dari ahli media. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam mengembangkan media Permainan Tradisional Engklek.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan membahas mengenai proses Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare. Penelitian pengembangan ini akan berkenaan dengan tiga komponen kegiatan yaitu:

Gambaran analisis kebutuhan dalam pengembangan Permainan Tradisional Engklek pada anak kelompok A, proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek pada anak kelompok A, dan model Permainan Tradisional Engklek yang valid, praktis, dan efektif untuk anak kelompok A. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen kegiatan ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Adapun uraian secara jelas ketiga komponen tersebut yaitu:

1. Gambaran Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek

Pelaksanaan komponen ini bagian dari rangkaian penyusunan panduan yang diawali dengan *need assesmen* atau analisis kebutuhan. Ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran awal Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A.

Analisis kebutuhan adalah tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai jenis permainan dan proses peningkatan matematika permulaan pada anak sehingga peneliti bisa menganalisis kebutuhan pengembangan dalam penelitian ini. Analisis kebutuhan penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan pokok yang dibutuhkan agar model permainan dalam meningkatkan matematika permulaan sebelumnya bisa dikembangkan. Gambaran analisis kebutuhan ini didapatkan dari potensi dan masalah yang ada kemudian peneliti melakukan pengumpulan data.

a. Potensi dan Masalah

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Dari hasil observasi pada bulan April 2024 didapatkan fakta di lapangan bahwa di RA UMDI Ujung Lare dengan jumlah anak kelompok A 5 laki-laki dan 5 perempuan masih jarang diberikan Permainan Engklek dan dalam meningkatkan matematika permulaan anak, guru masih menggunakan kartu angka. Selain menggunakan kartu angka guru biasanya menuliskannya di papan tulis. Dari potensi dan masalah yang ada inilah peneliti akhirnya mengembangkan Permainan Tradisional Engklek yang dibuat dari bahan dasar kardus sebagai media pembelajaran dalam perkembangan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

Survei melalui wawancara kepada guru kelompok A di RA UMDI Ujung Lare yaitu untuk mengetahui matematika permulaan pada anak dan perilaku keseharian anak dalam kegiatan pembelajaran langsung di kelas maupun di luar kelas. Kemudian terkait penerapan pembelajaran yang mengaitkan permainan tradisional yang secara nyata masih jarang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran anak disekolah.

Faktor yang mempengaruhi kurangnya pelaksanaan permainan tradisional di RA UMDI Ujung Lare adalah kurangnya fasilitas yang mendukung dalam pemberian permainan tradisional, terbatasnya waktu yang digunakan dalam pelaksanaan permainan tradisional, serta konsentrasi yang dimiliki oleh anak cepat berubah-ubah sehingga seringkali mengganggu teman yang lain ketika sedang bermain.

Dari keseluruhan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menggambarkan dan menjelaskan bahwa dengan menerapkan model Permainan Tradisional Engklek dapat menarik perhatian anak, menambah semangat belajar pada anak, serta menyenangkan dalam penggunaan media belajar di kelas. Hal tersebut yang membuat peneliti mengembangkan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A.



Gambar 4.1 Permainan Tradisional Engklek Sebelumnya di RA UMDI Ujung Lare

b. Mengumpulkan Data

Berdasarkan potensi dan masalah yang didapatkan oleh peneliti, pengumpulan data tidak hanya berdasarkan pada asumsi-asumsi dalam menganalisis kebutuhan saja tetapi pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah yaitu analisis karakteristik anak dan analisis tugas guru, studi literatur dan perumusan masalah.

1) Karakteristik Anak

Karakteristik anak pada kelompok A (usia 4-5 tahun) meliputi pengetahuan awal yang dimiliki dari lingkungan yang harus dikenali oleh seorang guru. Berikut informasi yang diperoleh pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) antara lain:

- a) Berkaitan dengan pengembangan dasar anak usia dini bahwa anak sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan, tetapi dilihat dari permainan yang diberikan dalam meningkatkan matematika permulaan masih sebatas kartu angka yang disusun membuat anak seringkali berkata bosan.
- b) Anak menunjukkan rasa penasaran dengan penuh semangat hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya.

Analisis tugas guru melihat bagaimana guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, membuat berbagai rencana pembelajaran, mengatur kegiatan pembelajaran, mengelola kelas, dan menilai hasil belajar.

Perencanaan pembelajaran adalah langkah penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Perencanaan pembelajaran mencakup tujuan yang akan dicapai, jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mencapainya, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mencapainya, dan alat evaluasi

yang diperlukan untuk mengevaluasi perkembangan anak. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai pegangan atau pedoman bagi guru dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.

2) Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengumpulkan informasi tentang pengembangan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini. Fokus penelitian (kajian pustaka) pada tahap ini adalah tentang Permainan Tradisional Engklek dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A, termasuk jenis permainan, prosesnya, tujuan, keuntungan, dan kegunaannya.

3) Merumuskan Masalah

Merujuk dari hasil potensi dan masalah pada anak dan guru RA UMDI Ujung Lare maka dianggap penting untuk melaksanakan program Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini khususnya pada anak kelompok A untuk meningkatkan matematika permulaan. Oleh karena itu sangat dibutuhkan sebuah pedoman dalam meningkatkan matematika permulaan anak dengan jenis pedoman adalah pedoman (modul) Permainan Tradisional Engklek pada anak kelompok A. Diharapkan modul tersebut dapat dijadikan rujukan bagi setiap guru dalam membantu anak meningkatkan matematika permulaannya di sekolah.

c. Perencanaan Pengembangan

Perencanaan pengembangan yang dimaksud adalah hal-hal yang dipersiapkan dalam membuat modul Permainan Tradisional engklek pada anak kelompok A untuk meningkatkan matematika permulaan adalah sebagai berikut:

1) Jenis Kegiatan Pada Tahap Perencanaan

Kegiatan yang diberikan pada tahap ini adalah memberikan materi-materi untuk mengembangkan matematika permulaan pada kegiatan awal simulasi Permainan Tradisional Engklek. Mengingat bahwa anak memerlukan penyegaran model Permainan Tradisional Engklek untuk memulai kegiatan selanjutnya. Maka diterapkan pengembangan model Permainan Tradisional Engklek.

2) Permainan Tradisional Engklek Bagi Anak

Permainan Tradisional Engklek yang dilaksanakan terdiri dari 3 kegiatan yaitu bermain Engklek, menyusun kartu angka, dan menyebutkan jumlah benda yang ada disekitar. Kegiatan tersebut sudah dicantumkan dalam modul Permainan Tradisional Engklek. Selain itu dilengkapi pula bentuk penilaian anak yang bisa diberikan guru ketika memberikan Permainan Tradisional Engklek tersebut dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak.

2. Proses Pengembangan Permainan Tradisional Engklek

Pada rumusan masalah kedua yang dilakukan adalah proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek bagi anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare. Peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu:

- a. Menyusun desain awal produk model Permainan Tradisional Engklek bagi anak kelompok A.
- b. Melakukan tahapan proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek.

Draft pedoman umum model pembelajaran yang dirancang merupakan perangkat pembelajaran awal yang masih bersifat sementara (hipotetik) yang akan dinilai oleh validator sebanyak 2 orang ahli serta akan dinilai oleh para guru. Hasil dari penilaian yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki model permainan yang dikembangkan.

Rancangan produk berupa prototipe model pembelajaran yang terdiri atas tujuh produk utama yaitu: 1) Modul Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan anak kelompok A, 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), 4) Lembar Observasi Guru (Lembar Pengamatan Kegiatan Guru), 5) Lembar Observasi Anak (Lembar Pengamatan Kegiatan Anak), 6) Angket Respon Guru (ARG), 7) Desain Awal Produk

- a. Menyusun Desain Model Permainan Tradisional Engklek Bagi Anak Kelompok A

Adapun bentuk desain rancangan awal pengembangan model Permainan Tradisional Engklek bagi anak kelompok A akan dijabarkan antara lain:

1) Rancangan Modul Permainan Tradisional Engklek

Modul Permainan Tradisional Engklek merupakan langkah dalam menyusun kegiatan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak usia dini. Khususnya pada anak kelompok A. Modul tersebut akan menjadi panduan dalam pelaksanaan kegiatan Permainan Tradisional Engklek yang berisi pembahasan umum mengenai bermain dan permainan bagi anak usia dini, penjelasan mengenai permainan tradisional tekhusus permainan engklek bagi anak usia dini, kelebihan dan kekurangan, tujuan, dan panduan permainan. Adapun rancangan awal modul permainan tradisional engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A adalah sebagai berikut:

a) Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

Bermain adalah kegiatan yang memiliki manfaat praktis yang digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tertentu pada anak-anak. Menurut Froebel, berdasarkan pengalamannya sebagai guru, ia menyadari bahwa kegiatan bermain dan mainan yang disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan anak.

Alat permainan edukatif (APE) biasanya digunakan untuk bermain di lingkungan pendidikan. APE adalah segala bentuk permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau belajar kepada pemainnya, termasuk anak-anak. APE melakukan banyak hal untuk membantu proses belajar mengajar anak, sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik, bermakna, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

b) Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini

Permainan yang biasa digunakan anak dalam bermain ada banyak jenisnya. Namun, permainan yang diberikan kepada anak tentu akan lebih baik apabila penggunaannya mampu mengembangkan aspek perkembangan anak. Dalam dunia permainan, ada yang namanya permainan modern dan juga permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang dimainkan dari generasi ke generasi. Adapun permainan tradisional yaitu umumnya terbuat dari kayu, bambu, batok dan benda-benda sekitar. Alam hal ini permainan tradisional tidaklah membutuhkan biaya yang besar dalam memainkannya.

Salah satu solusi dalam pemberian permainan pada anak usia dini agar tidak mudah bosan dan jenuh yaitu melalui pengenalan permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki beragam permainan tradisional yang kaya akan nilai moral yang mampu mensstimulasi tumbuh kembang pada anak serta dapat digunakan sebagai sarana edukasi. Hal ini tentu sangat diperlukan karena permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak, terutama mampu menstimulasi 9 kecerdasan anak. Adapun salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan aspek perkembangan anak adalah melalui Permainan Tradisional Engklek yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak.

c) Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman penjajahan belanda. Permainan Engklek adalah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnnya. Permainan Engklek terkadang diberikan nomor sesuai dengan jumlah kotak yang ada karena dianggap mampu membuka kognitif anak usia dini tentang pengenalan angka. Kemampuan berhitung pada anak dapat dikembangkan apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat. Apabila anak melakukan aktivitas bermain, anak bukan hanya mempelajari satu hal yang baru,akan tetapi berusaha mempraktekkan kemampuan yang baru yang memang sudah ada pada anak.

d) Kelebihan, Kekurangan, & Tujuan

(1) Kelebihan

- Mudah untuk dibuat
- Mudah dibawa kemana-mana
- Meningkatkan matematika permulaan pada anak

(2) Kekurangan

- Terbuat dari bahan kardus sehingga harus selalu diperhatikan saat digunakan

(3) Tujuan

- Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang banyak benda 1-10
- Untuk membantu anak mengenal konsep bilangan
- Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan
- Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung jumlah banyaknya suatu benda
- Mengoptimalkan fisik dan motorik anak

e) Panduan Permainan

(1) Alokasi Waktu: 30 Menit

(2) Jenis Kegiatan: melompat, berjinjit, menyusun, menghitung

(3) Fasilitator: Guru

(4) Bentuk Kegiatan: Kelompok/Individu

(5) Cara bermain:

- (a) Letakkan media permainan di lantai dengan angka bersusun seperti permainan tradisional engklek pada umumnya.
- (b) Anak melakukan hompimpa sebelum melakukan permainan untuk mencari urutan anak dalam bermain
- (c) Setelah mendapatkan urutan giliran anak, anak mulai bermain sesuai urutannya
- (d) Pada permainan engklek ini anak tidak menggunakan gacuk, anak hanya perlu berbaris atau duduk disamping seraya menunggu giliran
- (e) Anak melompati satu persatu kotak angka pada permainan engklek sesuai dengan urutan angka yang telah disusun.
- (f) Pada saat berada diujung, anak menyusun kartu angka lambing bilangan 1-10 yang teracak
- (g) Untuk tantangan berikutnya, anak akan diberikan pertanyaan oleh guru mengenai jumlah benda di kelas yang ditunjuk oleh guru, setelah menjawab jumlahnya anak diminta untuk mengangkat kartu angka sesuai jawaban tersebut.

(h) Permainan dilakukan secara bergiliran.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) adalah perencanaan kegiatan yang lebih komprehensif daripada perencanaan jangka pendek. RPPM merancang kegiatan selama satu minggu dan merupakan penjabaran kegiatan dari program semester. Model pembelajaran ini mengembangkan program mingguan untuk kegiatan minggu pertama, yang terdiri dari lima hari pembelajaran efektif dengan satu tema. Tema yang dipilih didasarkan pada yang paling dekat dengan siswa.

Selama penelitian ini berlangsung, terdapat 3 minggu efektif yang berarti terdapat 3 rencana kegiatan mingguan dengan 1 tema dan 3 sub tema yang telah dikembangkan dengan model Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini. Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan yang dikembangkan mencantumkan tema, sub tema, semester, mingguan, harian, pembagian tahap jenis-jenis kegiatan.

3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian merupakan perencanaan pembelajaran yang berisi prosedur atau langkah-langkah kegiatan guru dan anak didik yang disusun secara sistematis sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian adalah rancangan kegiatan untuk satu hari proses bermain sambil belajar yang terstruktur. RPPH yang dikembangkan mencakup: (1) Nama sekolah, (2) Semester, (3) Minggu Ke-, (4) hari/tanggal/bulan, (5) Kelompok, (6) Tema, (7) Sub Tema, (8) Jenis Kegiatan, (9) Uraian Kegiatan.

Adapun desain RPPH dalam penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) RPPH untuk tema Alam Semesta yang di kolaborasi dengan Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan. Setiap RPPH dilengkapi dengan skenario pembelajaran yang memuat seluruh aktivitas yang akan dilaksanakan oleh guru sejak menyambut kedatangan anak didik hingga meninggalkan sekolah untuk setiap harinya.

4) Lembar Observasi Guru

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan menggunakan Lembar Observasi Guru untuk memperoleh informasi tentang keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini dalam aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Lembar observasi ini dibuat dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang cara guru mengelola pembelajaran dengan mengenalkan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini. Adapun aspek pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran sehari-hari dan proses bermain dari Permainan Engklek itu sendiri.

5) Lembar Observasi Anak Didik

Lembar observasi anak didik dibuat untuk mengetahui peningkatan dari 4 (empat) indikator peningkatan matematika permulaan pada anak kelompok A melalui Permainan Tradisional Engklek yang dikenalkan.. lembar pengamatan kegiatan anak diberikan setiap hari untuk setiap pertemuan dalam uji coba yang terdiri dari 10 orang anak. Lembar observasi atau pengamatan ini merupakan pelaksanaan langsung dari setiap kegiatan Permainan Tradisional Engklek yang akan dikembangkan.

6) Angket Respon Guru (ARG)

Angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui reaksi./respon guru terhadap model Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini yang telah diimplementasikan dalam uji coba terbatas. Aspek pengamatan menyangkut materi dan penyajian Permainan Tradisional Engklek, nilai tambah bagi guru, dan saran-saran dalam pelaksanaan kegiatan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini.

b. Tahapan Pengembangan Produk Permainan Tradisional Engklek

Proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare ini dimulai pada tahap desain awal produk yang dikembangkan setelah menemukan potensi dan masalah serta mengumpulkan data.

1. Desain produk

Merupakan tahapan dimana peneliti melakukan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media permainan yang dikembangkan. Pada tahap

ini produk mulai dirancang menyesuaikan data kebutuhan yang telah ada pada saat observasi dan wawancara.



Gambar 4.2 Desain Permainan Tradisional Engklek



Gambar 4.3 Desain Awal Modul Permainan Tradisional Engklek

2. Validasi Desain

Tahap ini dilakukan dengan menemui validator ahli materi dan ahli media untuk memberikan komentar dan saran secara lisan terhadap desain Permainan Engklek yang dikembangkan. Konsultasi dilakukan dengan membawa desain awal produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan yang dikembangkan.

Adapun nama validator dalam pengembangan model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek

No	Nama	Keahlian	Validator
1	Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd	Memiliki keahlian dalam bidang PAUD terutama dalam bidang perkembangan kognitif pada anak usia dini	Validator Ahli Materi
2	Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd	Memiliki keahlian dalam bidang PAUD terutama mengenai Alat Permainan Edukatif bagi anak	Validator Ahli Media

Dari tabel diatas diketahui bahwa dalam penelitian ini validator yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak.

3. Revisi Desain

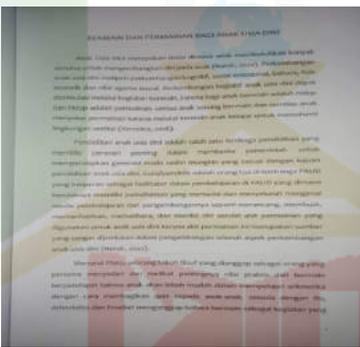
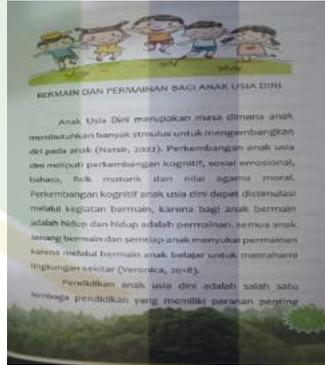
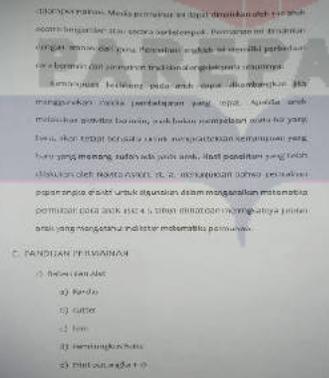
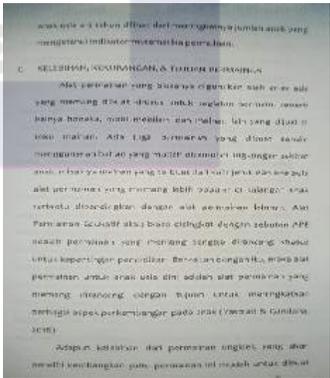
Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap desain permainan yang dikembangkan. Namun, desain produk yang telah dibuat dan diperlihatkan kepada ahli tidak mengalami perubahan sehingga peneliti langsung melakukan pembuatan produk. Adapun revisi didapatkan ketika produk sudah ada dalam bentuk nyata. Berikut hasil revisi yang didapatkan dari kedua ahli.

a. Ahli Materi

Hasil revisi dari ahli materi berupa perbaikan dan saran pada Permainan Tradisional Engklek. Selain itu, ahli materi juga memberikan masukan serta saran terhadap modul permainan tradisional engklek yang telah dibuat dimana isi dari masukan tersebut adalah: a) Membuat modul yang lebih kecil dan lebih berwarna, b) Tambahkan kelebihan, kekurangan dan tujuan dari Permainan Tradisional Engklek

pada modul ajar, c) Kartu angka diberi warna sesuai dengan Permainan Engklek yang telah dibuat.

Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Modul dibuat lebih kecil</p>		
<p>Isi modul dibuat lebih berwarna</p>		
<p>Menambah kelebihan, kekurangan, dan tujuan permainan pada modul</p>		

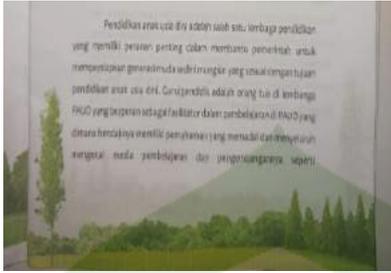
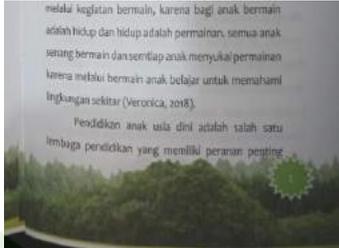
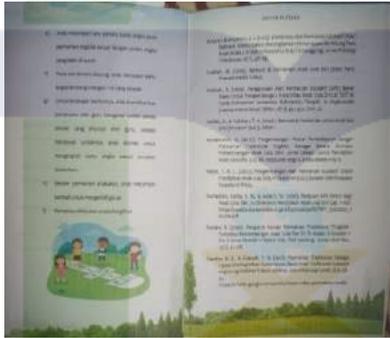
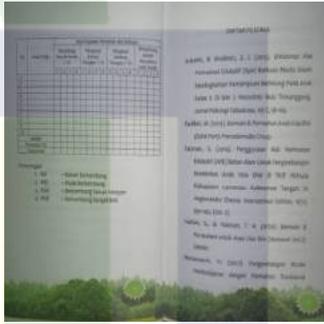
Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Media kartu angka diberi warna sesuai warna Permainan Engklek		

b. Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada Permainan Tradisional Engklek dan juga modul ajar permainan yaitu: a) Media kartu angka ukurannya lebih besar dari sebelumnya, b) Melengkapi halaman pada modul, c) Melampirkan bentuk penilaian anak didalam modul.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk Oleh Ahli Media

Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ukuran media kartu angka lebih diperbesar		

Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Menambah nomor halaman pada modul		
Menambah bentuk penilaian anak pada modul		
Memberikan garis bawah pada nomor Engklek untuk membedakan angka 6 dan 9		

4. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, produk selanjutnya diujicobakan kepada 10 anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA UMDI Ujung Lare sebagai sampel. Pada penelitian ini, uji coba produk terbatas dilakukan oleh guru setelah memahami buku panduan (modul) Permainan Tradisional Engklek yang telah dirancang.



Gambar 4.4 Uji Coba Produk Permainan Tradisional Engklek

Terdapat 10 anak di dalam kelompok A yang melakukan uji coba terbatas pada penelitian ini. Respon dari anak saat mencoba permainan sangat senang dan bersemangat. Mereka dengan antusias memainkan permainan sesuai dengan aturan permainan.

Adapun perbedaan produk yang dikembangkan dengan Permainan Tradisional Engklek sebelumnya yaitu permainan ini dapat dimainkan didalam kelas, selain itu diujung permainan terdapat kartu angka yang teracak yang menjadi tantangan lain untuk anak susun sesuai dengan warna pada Engklek dan urutan angka yang benar. Setelah anak berhasil menyusun kartu angka, anak kemudian diberi pertanyaan mengenai jumlah benda yang ada didalam kelas.

5. Revisi Produk

Tahap ini diperlukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru disekolah setelah memberikan angket respon guru. Angket respon guru berisi penilaian yang diberikan oleh dua guru kelompok A dalam hal ini ibu Missrukiah S.Pd dan Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I terhadap permainan yang diujicobakan. Adapun saran yang diberikan oleh salah satu guru Kelompok A yaitu permainan dibuat dengan bentuk geometri yang lain agar anak juga dapat mengenal bentuk geometri selain persegi. Seperti bentuk geometri trapesium dan setengah lingkaran. Berikut hasil revisi dari guru Kelompok A RA UMDI Ujung Lare.

Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk Guru Kelompok A RA UMDI Ujung Lare

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

3. Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Permainan Tradisional Engklek

a. Hasil Kevalidan

Untuk mengetahui hasil kevalidan dari produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi kepada 2 orang validator ahli yakni validator ahli materi dan validator ahli media. Para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang pengembangan media permainan dalam meningkatkan perkembangan pada anak usia dini dan mampu memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Jadi setiap para ahli memvalidasi produk sesuai indikator penilaian yang tercantum pada lembar validasi.

1) Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi, adapun validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Rata-Rata	Persentase
1	Mengenal angka 1-10	Mampu mengetahui angka 1-10	4	3,75	94%
		Mampu mengurutkan angka 1-10	4		
		Mampu melafalkan/menghitung angka 1-10	4		
		Mampu mengetahui banyak sedikit dari angka 1-10	3		
2	Kelayakan Isi	Dapat dipahami oleh anak	4	4	100%
		Mampu membuat anak lebih aktif	4		
3	Penggunaan	Penggunaan permainan aman digunakan untuk anak	4	3,5	87,5%
		Media mudah digunakan	3		
Total			30	11,25	281,5%
Rata-Rata Skor			3,75	3,75	93,8%
Keterangan			Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian validasi oleh ahli materi di atas diketahui pada aspek 1 tentang mengenal angka 1-10 mendapat persentase kelayakan 94%, pada aspek 2 tentang kelayakan isi mendapat persentase kelayakan 100%, dan pada aspek 3 tentang penggunaan Permainan Tradisional Engklek mendapat persentase kelayakan 87,5%. Jumlah skor penilaian 30 dari 8 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,75 dengan persentase kelayakan sebesar 93,8%. Data dari analisis penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Dari grafik di atas menunjukkan penilaian validator ahli materi dari aspek 1 kualitas mengenal angka 1-10 mendapat persentase 94% dengan kategori “Sangat layak”, penilaian aspek 2 kualitas kelayakan isi mendapat persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 3 kualitas penggunaan Permainan Tradisional Engklek mendapat persentase 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

2) Validasi oleh Ahli Media

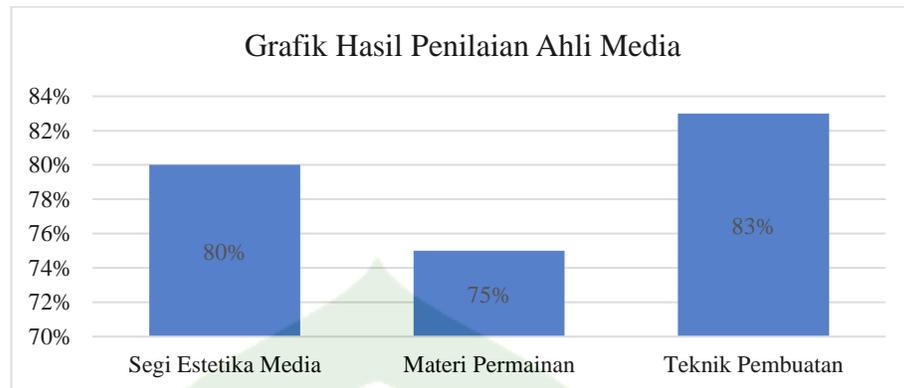
Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media validasi dilakukan oleh satu ahli media yaitu ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd, dimana hasil penilaian validasi oleh ahli media disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Unsur Indikator	Skor	Rata-rata Peraspek	Persentase
Segi Estetika Media	Pemilihan background dan warna tulisan pada permainan tradisional Engklek sudah sesuai	3	3,2	80%
	Kesesuaian pemilihan kertas dan bahan pada permainan	3		
	Kemenarikan bentuk Permainan Tradisional Engklek pada media	3		
	Kesesuaian pemilihan ukuran Permainan	3		

Aspek	Unsur Indikator	Skor	Rata-rata Peraspek	Persentase
	Tradisional Engklek pada media			
	Kemenarikan sajian Permainan Tradisional Engklek	4		
Materi Permainan dan Modul	Kemudahan dalam mengenali angka 1-10 pada permainan	3	3	75%
	Kemudahan dalam menggunakan Permainan Tradisional Engklek	3		
Teknik Pembuatan	Tingkat keawetan media	3	3,33	83%
	Media aman untuk digunakan oleh anak	3		
	Kejelasan teks untuk dibaca	4		
Total		32	9,53	238%
Rata-rata Skor		3,2	3,2	80%
Keterangan		Layak		

Berdasarkan tabel di atas, penilaian oleh validasi ahli media di atas, diketahui pada aspek 1 tentang segi estetika media mendapat persentase kelayakan 80%, pada aspek 2 tentang materi permainan dan modul mendapat persentase kelayakan 75%, pada aspek 3 tentang teknik pembuatan mendapat persentase kelayakan 83%. Jumlah skor penilaian 32 dari 10 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,2 dengan persentase kelayakan sebesar 80%. Data dari analisis penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.6 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli media dari aspek 1 kualitas segi estetika media mendapat persentase 80% dengan kategori “Layak”, penilaian aspek 2 kualitas segi materi permainan dan modul mendapat persentase 75% dengan kategori “Layak”, penilaian aspek 3 kualitas teknik pembuatan mendapat persentase 83% dengan kategori “Sangat Layak”.

b. Hasil Kepraktisan

Pengukuran tingkat kepraktisan Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek dan kemampuan guru mengelola pembelajaran. Kedua pengamatan ini menggunakan instrument Lembar Observasi Guru.

Prosedur yang ditempuh adalah pengamat mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan pengenalan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai dengan skor penilaian yang diberikan. Setiap hari saat pengamatan berlangsung untuk mengambil kesimpulan pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan pengenalan Permainan Tradisional Engklek.

Tujuan analisis data keterlaksanaan permainan dan pengelolaan pembelajaran adalah untuk melihat tingkat kepraktisan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini. Agar lebih mudah menarik kesimpulan, maka data pengamatan

keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek dan pengelolaan pembelajaran ditentukan berdasarkan data penilaian pengamat.

Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi Guru

No	Jenis Kegiatan	Rata-Rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,75	Tinggi
2	Kegiatan Inti	3,36	Tinggi
3	Kegiatan Transisi	4	Tinggi
4	Kegiatan Akhir	4	Tinggi
Total Rata-rata		3,9	Tinggi

Secara keseluruhan hasil pengamatan kegiatan guru mengelola pembelajaran sekaligus praktek Permainan Tradisional Engklek diperoleh nilai rata-rata 3,9 dengan kategori tinggi. Pada proses kegiatan transisi dan kegiatan akhir setelah main memperoleh angka 4 yang merupakan nilai tertinggi pada kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Hasil pengamatan pada uji coba tersebut diatas tampak bahwa hampir semua aspek dalam komponen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan praktek Permainan Tradisional Engklek telah terlaksana seluruhnya.

c. Hasil Keefektifan

Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini pada penelitian ini dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dilihat dari indikator matematika permulaan untuk anak usia dini kelompok A usia 4-5 tahun
- 2) Guru memiliki penerimaan yang positif terhadap Permainan Tradisional Engklek

Keefektifan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini kelompok A dilihat dari hasil penilaian kegiatan yang dilakukan saat bermain dan didasarkan pada indikator matematika permulaan anak kelompok A usia 4-5 tahun meliputi mampu

membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, mampu mengenal lambang bilangan 1-10, mampu menghitung jumlah banyaknya suatu benda.

1) Penilaian Kemampuan Matematika Permulaan Anak

Uji coba dilakukan oleh peserta didik kelompok A di RA UMDI Ujung Lare. Informasi dan data dikumpulkan dengan bantuan lembar observasi anak dan dilanjutkan dengan analisis data.

Penilaian matematika permulaan anak ini didasarkan pada indikator matematika permulaan dalam hal berfikir simbolik bagi anak usia 4-5 tahun yaitu:

(a) Membilang banyak benda 1-10

Ini dinilai ketika anak mampu menghitung jumlah benda yang ada disekitarnya dengan urutan angka 1-10 dengan baik dan benar. Pada kegiatan permainan tradisional engklek, ketika anak mampu menyebutkan angka pada engklek dengan benar saat melakukan permainan.

(b) Mengetahui konsep bilangan 1-10

Ini dinilai ketika anak mampu mengetahui jumlah banyak atau sedikitnya suatu benda yang ada di sekitarnya. Setelah melakukan penyusunan angka pada kartu angka yang telah di acak, guru memberikan pertanyaan random mengenai jumlah benda yang ada di kelas. Kemudian meminta anak menyebutkan benda manakah yang memiliki jumlah paling banyak/sedikit.

(c) Mengetahui lambang bilangan 1-10

Ini dinilai ketika anak mampu mengenal dan membedakan angka yang ada pada Permainan Tradisional Engklek ketika guru memberikan pertanyaan. Misalnya; pada kotak berwarna biru bertuliskan angka berapa?

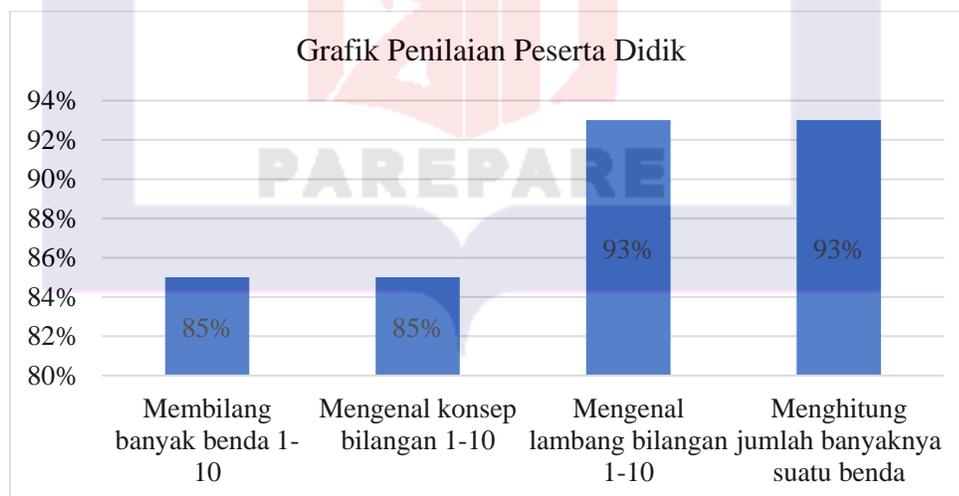
(d) Menghitung jumlah banyaknya suatu benda

Ini dinilai ketika anak mampu menghitung berapa jumlah benda yang ada disekitarnya serta mampu menghitung berapa jumlah bentuk geometri yang terdapat pada Permainan Tradisional Engklek.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

Indikator Penilaian	Σ Nilai Per Aspek	Σ Rata- Rata persentase Kelayakan
Membilang banyak benda 1-10	34	85%
Mengenal konsep bilangan 1-10	34	85%
Mengenal lambang bilangan 1-10	37	93%
Menghitung jumlah banyaknya suatu benda	37	93%
Jumlah	142	364%
Rata-rata	35,5	91%
Kategori	Sangat Layak	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari 4 indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan Permainan Tradisional Engklek Kepada anak rata-rata 35,5 dengan persentase kelayakan 91% dengan kategori “sangat layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba pemakaian, dapat pula dilihat pada gambar berikut:



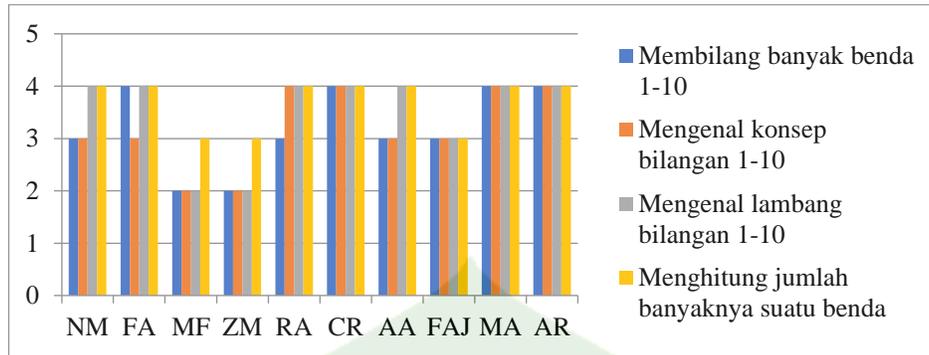
Gambar 4.7 Grafik Penilaian Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan Tradisional Engklek dalam pembelajaran membuat anak merasa senang dan antusias saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini pernah disampaikan langsung oleh anak-anak kelompok A bahwa ingin melakukan permainan itu lagi. Media Permainan Tradisional Engklek ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan matematika permulaan anak yaitu anak jadi lebih mengenal angka dan konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan melalui Permainan Tradisional Engklek.

Adapun tabel hasil observasi anak pada penelitian di RA UMDI Ujung Lare adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Penelitian di RA UMDI Ujung Lare

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	NM	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
2.	FA	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
3.	MF	MB	MB	MB	BSB	BSH
4.	ZM	MB	MB	MB	BSB	BSH
5.	RA	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6.	CR	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	AA	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
8.	FA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9.	MA	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10	AR	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB



Gambar 4.8 Hasil Analisis Observasi Kegiatan Anak

Berdasarkan hasil analisis observasi kegiatan anak tersebut terdapat 3 anak yang sudah berkembang sesuai harapan yakni MF, ZM, dan FAJ. Hal ini terlihat ketika anak sudah mulai mampu melakukan secara mandiri untuk menyusun kartu angka 1-10 dan menghitung benda disekitar atau didalam kelas dengan baik. Kemudian ada 7 orang anak yang sudah berkembang sangat baik yakni NM, FA, RA, CR, AA, MA, dan AA. Ini terlihat ketika mereka sering mengajukan diri untuk melakukan permainan lebih dahulu dan selalu berhasil menyusun kartu angka dengan baik dan benar. Selain itu, mereka juga seringkali membantu teman yang masih kesusahan dalam menyusun angka atau ketika guru mengajukan pertanyaan tentang jumlah benda yang ada di sekitar.

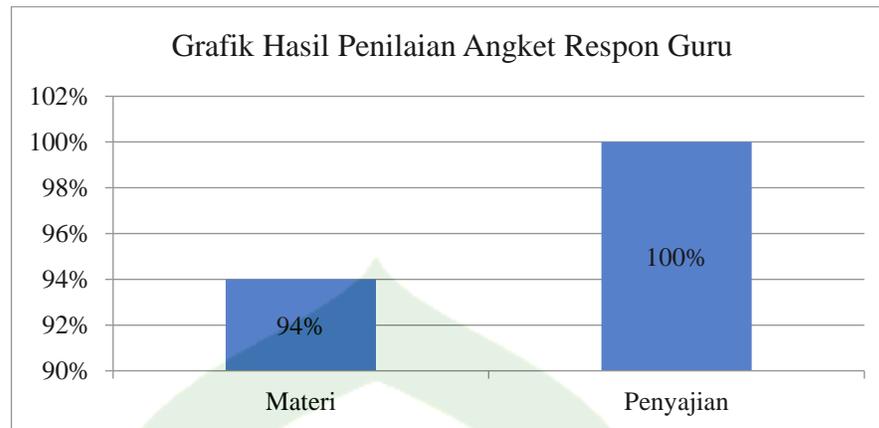
2) Analisis Hasil Respon Guru

Tahapan uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah pengujian terbatas. Peneliti juga melibatkan dua guru Kelompok A RA UMDI Ujung Lare yaitu Ibu Misrukiah, S.Pd dan Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dari berbagai aspek melalui angket respon guru. Pertimbangan peneliti untuk ikut melibatkan guru untuk memberikan penilaian pada produk karena guru adalah calon pengguna dan pelaksana dari pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Analisis Angket Respon Guru Ibu Missrukiah S.Pd

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata peraspek	Persentase
1	Materi	Permainan Tradisional Engklek memberikan pembelajaran bagi perkembangan matematika permulaan bagi anak usia dini	4	3,75	94%
		Kejelasan angka pada media Permainan Tradisional Engklek	3		
		Kesesuaian dengan perkembangan matematika permulaan pada anak usia dini	4		
		Permainan Tradisional Engklek mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas	4		
2	Penyajian	Angka yang digunakan jelas	4	4,00	100%
		Warna yang digunakan menarik	4		
		Ukuran sesuai dengan anak usia dini kelompok A	4		
Total			27	7,75%	194%
Rata-rata Skor			3,86	3,88	96%
Keterangan			Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian angket respon guru oleh ibu Missrukiah, S.Pd di atas diketahui pada aspek 1 tentang materi mendapat persentase kelayakan 94%, pada aspek 2 tentang penyajian mendapat persentase kelayakan 100%. Jumlah skor penilaian 27 dari 7 indikator penilaian. Rata-rata penilaian guru yaitu 3,86 dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Data dari analisis penilaian guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9 Grafik Hasil Penilaian Angket Respon Guru Ibu Missrukiah, S.Pd

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian guru pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 2 kualitas penyajian mendapat persentase 100% Dengan kategori “Sangat Layak”

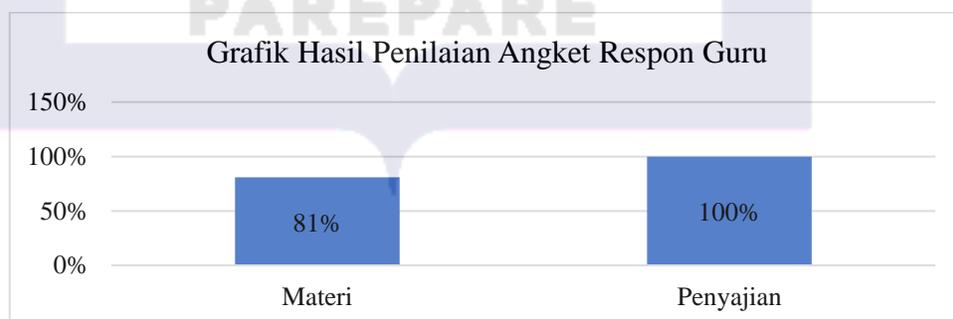
Hasil penilaian yang diberikan oleh Ibu Missrukiah, S.Pd juga berupa saran/komentar terhadap Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan dimana permainan sangat baik terutama dalam meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok A dan juga pada kognitif pada anak.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Angket Respon Guru Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata peraspek	Persentase
1	Materi	Permainan Tradisional Engklek memberikan pembelajaran bagi perkembangan matematika permulaan bagi anak usia dini	3	3,25	81%
		Kejelasan angka pada media Permainan Tradisional Engklek	3		

		Kesesuaian dengan perkembangan matematika permulaan pada anak usia dini	3		
		Permainan Tradisional Engklek mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas	4		
2	Penyajian	Angka yang digunakan jelas	4	4,00	100%
		Warna yang digunakan menarik	4		
		Ukuran sesuai dengan anak usia dini kelompok A	4		
Total			25	7,25	181%
Rata-rata Skor			3,1	3,6	89%
Keterangan			Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian angket respon guru oleh ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I diketahui pada aspek 1 tentang materi mendapat persentase kelayakan 81%, pada aspek 2 tentang penyajian mendapat persentase kelayakan 100%. Jumlah skor penilaian 25 Dari 7 indikator penilaian. Rata-rata penilaian guru yaitu 3,1 Dengan persentase kelayakan sebesar 89%. Data dari analisis penilaian guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.10 Grafik Hasil Penilaian Angket Respon Guru
Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian guru pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat persentase 81% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 2 kualitas penyajian mendapat persentase “100%” Dengan kategori “Sangat Layak”

Hasil penilaian yang diberikan oleh Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I juga berupa saran/komentar terhadap Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan dimana permainan sangat jelas untuk melatih perkembangan anak usia dini terutama pada kelompok A dan untuk pemberian permainan untuk melatih perkembangan anak lebih ditingkatkan lagi.

B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang gambaran analisis kebutuhan model Permainan Tradisional Engklek, proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek serta hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat di bawah ini:

1. Gambaran Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek

Apa yang dikemukakan pada deskripsi dan temuan di lapangan berkaitan dengan tingkat kebutuhan pengembangan matematika permulaan pada anak kelompok A menunjukkan bahwa kegiatan dengan permainan tradisional merupakan kegiatan permainan yang penting bagi anak karena setiap anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dalam matematika permulaan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman awal ketika memperkenalkan permainan tradisional. Khususnya Permainan Tradisional Engklek. Di sisi lain, guru menginginkan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional yang sebelumnya diajarkan pada anak dapat memiliki pemahaman terkait matematika permulaan anak lebih baik dari sebelumnya.

Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa permainan tradisional yang dimainkan oleh anak usia dini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar anak serta menstimulasi kecerdasan majemuk pada anak terutama pada kecerdasan logika-matematika. Adapun kemampuan dasar yang dapat dikembangkan secara khusus melalui permainan tradisional adalah kemampuan motorik anak, kemampuan menghitung dan kemampuan dalam bersosial.⁷⁶

Permainan merupakan kegiatan yang mengandung keasyikan atas apa yang dikehendaki sendiri oleh anak, bebas tanpa adanya paksaan, dengan tujuan anak dapat memperoleh kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan peneliti merupakan kebutuhan bagi guru dan anak di RA UMDI Ujung Lare untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A melalui bermain menggunakan media yang sesuai mengingat matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare masih sangat kurang berdasarkan indikator yang ada.

Kegiatan permainan menjadi kebutuhan bagi anak usia dini dalam meningkatkan matematika permulaan pada anak karena kegiatan tersebut memiliki fungsi atau manfaat. Permainan setatak angka/engklek mampu melatih anak dalam mengenal konsep bilangan, lambang bilangan bahkan hingga mengenal bentuk geometri. Anak akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat lambang bilangan melalui Permainan Tradisional Engklek karena dilengkapi dengan penomoran pada setiap kotaknya.⁷⁷

Bagi guru, Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan oleh peneliti memudahkan guru memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai pengenalan bilangan dan menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena bersifat fleksibel dan menyenangkan. Dengan demikian, model permainan yang

⁷⁶Saputra and Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities."

⁷⁷Wardani and Suryana, "Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini."

dikembangkan oleh peneliti merupakan kebutuhan bagi anak dan guru dalam rangka meningkatkan matematika permulaan anak dalam hal berfikir simbolik.

2. Deskripsi Proses Pengembangan Permainan Tradisional Engklek

Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang mampu mengembangkan imajinasi anak. permainan juga dapat menjelajahi dunia pada anak dan memiliki fungsi untuk mengembangkan otot-otot anak serta menyakurkan energi anak. adapun permainan tradisional adalah unsur kebudayaan yang tidak bisa diremehkan. Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.⁷⁸

Permainan Engklek merupakan permainan yang dimainkan dengan cara melompat yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Permainan Engklek menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak perempuan. Permainan Engklek memberikan kegembiraan, menyehatkan fisik, melatih keseimbangan dan kekuatan tubuh, meningkatkan sosialisasi anak dan mengembangkan kecerdasan logika.⁷⁹

Proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian saja.

Hanafi menjelaskan bahwa penelitian dimulai dari suatu potensi dan permasalahan. Masalah yang ada dapat diatasi dengan menelitinya melalui R&D agar

⁷⁸Rozana, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang."

⁷⁹Sri Anjani and Ayu Rissa Atika, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020): 511–17.

model, sistem atau pola penanganan dapat ditemukan dan dipakai dalam mengatasi masalah tersebut. Setelah potensi dan masalah didapatkan, selanjutnya yaitu mengumpulkan data dan melakukan studi literatur yang akan digunakan dalam merencanakan pembuatan produk yang dikembangkan yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Untuk menghasilkan sistem kerja yang baru, perlu dilakukan perancangan kerja baru terhadap sistem kerja yang lama agar kelemahan-kelemahan dapat ditemukan pada sisten tersebut. Dari sinilah desain produk mulai dilakukan.⁸⁰

Lebih lanjut dijelaskan bahwa setelah melakukan desain pada produk yang dikembangkan maka tahap selanjutnya melakukan validasi desain yang memiliki tujuan untuk menilai apakah produk yang dirancang layak atau tidak untuk dikembangkan. Validasi produk ini menghadirkan beberapa ahli atau pakar yang sudah berpengalaman sesuai bidangnya. Selain melakukan validasi, ahli juga memberikan saran/komentar yang berkaitan dengan pengembangan produk untuk dijadikan bahan rujukan peneliti dalam merevisi produk. Kemudian uji coba produk dilakukan ketika produk telah dibuat. Pengujian produk dilakukan untuk melihat bagaimana kelayakan dari produk yang dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan dapat untuk diberlakukan melalui uji coba pada skala terbatas.⁸¹

3. Hasil Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Permainan Tradisional Engklek

Berdasarkan hasil validasi, angket respon guru, dan lembar observasi yang diberikan dalam pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare, didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil penilaian validator ahli materi dari aspek 1 kualitas mengenal angka 1-10 mendapat persentase 94% dengan kategori “Sangat layak”, penilaian aspek 2 kualitas

⁸⁰Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan.”

⁸¹Hanafi.

kelayakan isi mendapat persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 3 kualitas penggunaan Permainan Tradisional Engklek mendapat persentase 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian validator ahli media dari aspek 1 kualitas segi estetika media mendapat persentase 80% dengan kategori “Layak”, penilaian aspek 2 kualitas segi materi permainan dan modul mendapat persentase 75% dengan kategori “Layak”, penilaian aspek 3 kualitas teknik pembuatan mendapat persentase 83% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil kepraktisan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A tidak hanya diukur dari perangkat pembelajaran yang digunakan, melainkan tingkat kepraktisannya pun dapat diukur melalui observasi terhadap pengelolaan pembelajaran.

Sesuai pelaksanaan uji kevalidan dan kepraktisan oleh ahli dan menganggap layak untuk diterapkan, maka peneliti melakukan uji coba kepada 10 anak dengan jumlah laki-laki sebanyak 5 anak dan perempuan sebanyak 5 anak sebagai uji coba kelompok kecil atau kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat efektifitas modul dan Permainan Tradisional Engklek bagi anak usia dini. Hasil penilaian dari 4 indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan Permainan Tradisional Engklek kepada anak rata-rata 35,5 dengan persentase kelayakan 91% dengan kategori “sangat layak”. Ini berarti Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan anak kelompok A sangat layak untuk diaplikasikan.

Angket Respon Guru (ARG) diberikan untuk mengetahui sejauh mana aspek kelayakan pengembangan Permainan Tradisional Engklek. Selain itu untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan dan penerapan Permainan Tradisional Engklek kepada anak usia dini. ARG memiliki 2 aspek penilaian dengan 7 indikator keseluruhan dan empat tingkatan penilaian yakni; Tidak Baik = 1 poin, Kurang Baik = 2 Poin, Baik = 3 poin, dan Sangat Baik = 4 poin.

Hasil penilaian guru dalam hal ini Ibu Missrukiah, S.Pd pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian

aspek 2 kualitas penyajian mendapat persentase 100% Dengan kategori “Sangat Layak”

Hasil penilaian guru dalam hal ini Ibu Zulfiani Hasan, S.Pd.I pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat persentase 81% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 2 kualitas penyajian mendapat persentase “100%” Dengan kategori “Sangat Layak”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare dapat digambarkan bahwa anak dikatakan memiliki keterampilan matematika permulaan dalam berfikir simbolik yang masih kurang tdan dalam pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan anak terutama dalam matematika permulaan masih jarang diaplikasikan.
2. Proses pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk terbatas.
3. Hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Permainan Tradisional Engklek menunjukkan bahwa permainan memiliki kriteria “Sangat Layak” digunakan untuk meningkatkan matematika permulaan pada kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

B. Saran

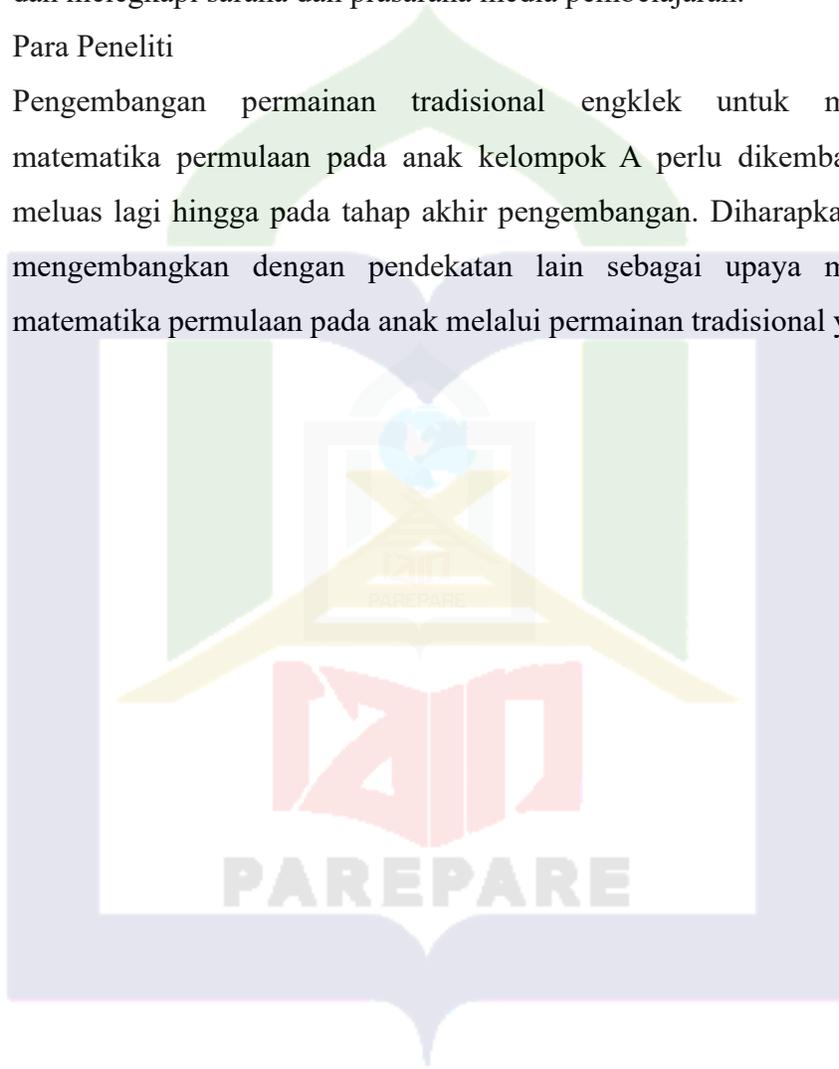
Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan saran untuk penelitian selanjutnya, yakni:

1. Guru (pendidik)

Bagi guru (pendidik) diharapkan untuk memberikan pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan bagi anak. Tidak hanya melalui kartu angka dan penulisan angka pada papan tulis tetapi menggunakan media yang menarik dan melengkapi sarana dan prasarana media pembelajaran.

2. Para Peneliti

Pengembangan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A perlu dikembangkan lebih meluas lagi hingga pada tahap akhir pengembangan. Diharapkan pula dapat mengembangkan dengan pendekatan lain sebagai upaya meningkatkan matematika permulaan pada anak melalui permainan tradisional yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Afifaroh, Winda Nur Ayu. "Implementasi Worksheet Angka Untuk Pengenalan Matematika Permulaan Anak Usia Dini." *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Jurnal* 5, no. 2 (2022).
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang dan Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023).
- Analisa, Fitria. "Mengenalkan Dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 1, no. 2 (2013).
- Anjani, Sri dan Ayu Rissa Atika. "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020).
- Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung." *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, no. 1 (2015).
- Ashari, Novita, Nayla Wahdania, *et al.*, eds. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA UMDI Taqwa Parepare." *SPECTRUM: Journal Of Gender and Children Studies* 1, no. 1 (2021).
- Ashari, Novita, Hasma Indah, *et al.*, eds. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu." *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023).
- Assyauqi, Moh. Iqbal. "Model Pengembangan Borg and Gall." *Institut Agama Islam Negeri*, 2020.
- Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie dan Agung Purwanto. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).
- Fadillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Edisi Pert. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Fahma, Marizka Aulia dan Jayanti Putri Purwaningrum. "Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika." *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 6, no. 1 (2021).
- Fatimah, Siti. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 2019.

- Fikri, *et al.*, eds. 2023. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare.
- Fitriana, Dina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022).
- Halifah, Syarifah dan Tien Asmara Palintan. *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Munawir. Parepare, Sulawesi Selatan: DIRAH, 2020.
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017).
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).
- Heryana, Ade. "Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif." *Universitas Esa Unggul*, 2020.
- Hidayati, Kurnia. "Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2012).
- Hannani, Saepuddin, *et al.*, eds. 2023. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*.
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pertama. Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016.
- Laily, Azizah, Fasli Jalal dan Karnadi. "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Semat." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019).
- Lestari, KW. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Seri Bacaan Orang Tua*, 2011.
- Lubis, Nur Ainun dan Ali Umar. "Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini." *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2022).
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Paget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Atlas of Cardiac Surgical Techniques* 13, no. 1 (2020).
- Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes Penelitian Fleksibel*

- Pengukuran Valid Dan Reliabel*. Edited by Awal Syaddad. Parepare, Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center, 2019.
- Munawaroh, Hidayatu. “Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017).
- Nasution, Fauziah, *et al.*, eds. “Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget.” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023).
- Natsir, Tri Ayu Lestari. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by Tadzkirah. *Sanabil*. Parepare, Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2022.
- Novitasari, Yesi. “Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018).
- Novitasari, Yesi dan Mohammad Fauziddin. “Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020).
- Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila dan Wulan Adiarti. “Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini.” In *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021.
- Nurhasanah. “Pengembangan Matematika Permulaan Melalui Bermain Kreatif Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2015).
- Nurlela, Lela. “Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.” Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Nuryati dan Darsinah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021).
- Pane, Ismail, *et al.*, eds. *Desain Penelitian Mixed Method*. Edited by Nanda Saputra. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Rangkuti, Ahmad Nizar dan Ali Amran Hasibuan. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Medan: Perdana Publisher, 2022.
- Rozana, S. “Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional ‘Engklek’ Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang.” *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1 (2020).
- Rozana, Salma, *et al.*, eds. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Edited by Rikha Surtika Dewi. Tasikmalaya, 2020.

- Saputra, Nofrans Eka dan Yun Nina Ekawati. "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities." *Jurnal Psikologi Jambi* 2, no. 2 (2017).
- Setyaningrum, Sari Rahayu, *et al.*, eds. "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak." *Kesmas: National Public Health Journal* 8, no. 6 (2014).
- Sufa, F. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Hasna Wijayati. Surakarta, 2022.
- Sukendra, I Komang and I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Suwarnaningrat. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Powerpoint Pada Siswa PAUD." *Society* 8, no. 2 (2020).
- Ulfah, Maulidya, Eti Nurhayati dan Hindun Abyati. "Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik Untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun." *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (2019).
- Veronica, Nina. "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018).
- Wardani, Eka Kusuma dan Dadan Suryana. "Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022).
- Yasbiati dan Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018.
- Yulita, Rizky. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Edited by Setyo Untoro. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017.
- Yusra Z, Ruffran Zulkarnain dan Sofino. "Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19." *JOLL: Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021).



LAMPIRAN

PAREPARE

Lampiran 1.

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Putri Annisa
NIM : 2020203886207023
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

INSTRUMEN WAWANCARA

Daftar pertanyaan berikut ini ditujukan dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data untuk keperluan penelitian tentang Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare.

- Bagaimana peningkatan matematika permulaan anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare?
- Bagaimana cara atau teknik guru dalam upaya meningkatkan matematika permulaan anak kelompok A di RA UMDI Ujung Lare?
- Bagaimana respon yang diberikan oleh anak dalam pembelajaran peningkatan matematika permulaan yang diberikan oleh guru di kelas?
- Apakah guru pernah memberikan pembelajaran melalui permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan anak dan permainan seperti apa itu?
- Bagaimana respon anak saat diberikan permainan tradisional?
- Apa yang menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat pemberian permainan tradisional kepada anak di RA UMDI Ujung Lare?

Parepare, 2024
Guru Kelompok A

(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MISS RULYAH, Spd
NIP :
Jabatan : KEPALA RA UMDI UJUNG LARE

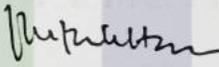
Menerangkan bahwa

Nama : Putri Annisa
NIM : 2020203886207023
Status : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare

Benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare"

Demikian keterangan ini saya berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2024


.....
MISS RULYAH, Spd

IAIN
PAREPARE

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permukaan Pada Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Peneliti : Putri Annisa

A. Petunjuk Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Tidak Valid : 1
- Kurang Valid : 2
- Valid : 3
- Sangat Valid : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikankomentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terimakasih.

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Pemilihan background dan warna tulisan pada permainan tradisional engklek sudah sesuai		✓		
2	Kesesuaian pemilihan kertas dan bahan pada permainan		✓		
3	Kemenarikan bentuk permainan tradisional engklek pada media		✓		
4	Kesesuaian pemilihan ukuran permainan tradisional engklek pada media		✓		
5	Kemenarikan sajian permainan tradisional engklek	✓			
6	Kemudahan dalam mengenali angka 1-10 pada permainan		✓		

7	Kemudahan dalam menggunakan permainan tradisional engkiek		✓	
8	Tingkat keawetan media		✓	
9	Media aman untuk digunakan oleh anak			
10	Kejelasan teks untuk dibaca	✓		

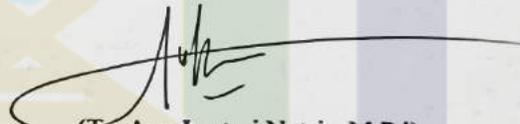
Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

Media yang disajikan ukurannya lebih besar dan ukuran
 Sifatnya : Pada media permainan kayak pi hid pada
 media, lampiran Balok penak — dan

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 14 / Mei / 2024

Validator Ahli Media



(Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd)
 NIDN. 2017079202



LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBİYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Peneliti : Putri Annisa

A. Petunjuk Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Tidak Valid : 1
- Kurang Valid : 2
- Valid : 3
- Sangat Valid : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1	Mengetahui angka 1-10	Mampu mengetahui angka 1-10	✓			
		Mampu mengurutkan angka 1-10	✓			
		Mampu melafalkan/menghitung angka 1-10	✓			
		Mampu mengetahui banyak sedikit dari angka 1-10		✓		
2	Kelayakan Isi	Dapat dipahami oleh anak	✓			
		Mampu membuat anak lebih aktif	✓			

3	Penggunaan	Penggunaan permainan aman digunakan untuk anak	√			
		Media mudah digunakan		√		

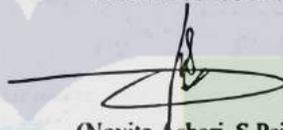
Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

- 1). Butir modul yang kecil dan lebih berwarna
- 2). Tambahkan kelebihan, kekurangan dan tujuan permainan pada modul
- 3). Kartu angka diberi warna sesuai permainan angka yang dibuat

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 2024

Validator Ahli Materi



(Novita Ashari, S.Psi., M.Pd)
NIP. 19890724 2019032009



LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Sorcaang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

LEMBAR OBSERVASI GURU

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK
 UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA
 KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE

Nama Guru : Zuliani Hasan S.Pd.I
 Hari/Tanggal :
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Benda Langit
 Permainan : Permainan Tradisional Englek

Petunjuk:

Pengamat memberi angka penilaian 1-4 sesuai pada kolom yang sesuai. Dibagian bawah tabel (ceklis) isikan pula isikan pula secara jelas hal-hal penting/menarik pada saat guru mengelola pembelajaran.

Deskriptor: Skor 1 : tidak dilakukan oleh guru
 Skor 2 : dilakukan oleh guru dengan cukup baik
 Skor 3 : dilakukan oleh guru dengan baik
 Skor 4 : dilakukan oleh guru dengan sangat baik

ASPEK PENILAIAN	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan	Ket
Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran			
I. Kegiatan Awal			
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa		4	
2) Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan		4	
3) Mempersiapkan media permainan tradisional englek		3	

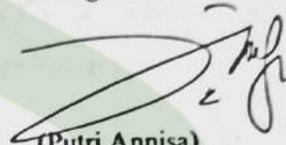
4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan aturan main dari permainan tradisional engklek		4	
2. Kegiatan Inti			
1) Membaca basmalah bersama sama lalu mempersilahkan anak-anak untuk memperhatikan kembali arahan		4	
2) Membuka dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menarik perhatian anak seperti memberikan		3	
3) Menggali pengetahuan anak yang diperoleh sebelumnya untuk membantu melatih keterampilan sikap dan perilaku yang baik		4	
4) Mengenai permainan yang akan digunakan yaitu permainan tradisional engklek		4	
5) Membimbing anak melaksanakan kegiatan permainan		4	
6) Memberi dukungan dan motivasi berupa pernyataan yang positif mengenai permainan kontekstual yang dilakukan		4	
7) Mengamati aktivitas anak dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional engklek berlangsung		4	
3. Kegiatan Transisi			
1) Mengarahkan anak untuk bekerja tuntas dalam beres-beres menyelesaikan tugas		4	
2) Senantiasa memberikan motivasi beres-beres untuk mendukung keberhasilan meningkatkan matematika permulaan pada anak		4	
4. Kegiatan Penutup			
1) Menanyakan anak (<i>recalling</i>) mengenai permainan tradisional engklek yang telah dimainkan, hal ini untuk melatih daya ingat anak dan memperluas perbendaharaan keterampilan komunikasi pada anak		4	
2) Memberikan pengakuan atau penghargaan		4	
3) Membimbing anak melakukan refleksi		4	
4) Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung		4	

5) Menutup dengan doa dan salam		4	
SKOR			70.

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 2024

Pengamat



(Putri Annisa)
NIM.2020203886207023



LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307</p> <p>INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</p>
---	--

LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA
KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE

A. Petunjuk Pengisian

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktifitas anak didik selama kegiatan berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut

1. Pengamatan dilakukan sejak dimulainya pelajaran
2. Berilah tanda checklist (√) sesuai dengan kriteria perkembangan belajar pada kolom yang sesuai, menyangkut hasil belajar yang dicapai anak.
3. Memberikan penilaian tentang hasil belajar anak didik terhadap permainan tradisional engklek berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan

B. Indikator Perkembangan Kegiatan Permainan tradisional engklek

1. Mampu membedakan sedikit dan banyaknya suatu benda melalui konsep bilangan 1-10;
2. Mampu menghitung jumlah banyaknya suatu benda mulai dari 1-10;
3. Mampu mengetahui jumlah banyaknya angka 1-10 melalui benda-benda di sekitarnya;
4. Mampu membedakan dan mengenal lambang bilangan 1-10.

5. Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan permainan adalah sebagai berikut:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan screening awal
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan screening
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya berkembang melebihi usia kronologis

No	Anak Didik	Jenis Kegiatan Permainan dan Indikator																Skor
		Membilang banyak benda 1-10				Mengenal konsep bilangan 1-10				Mengenal lambang bilangan 1-10				Menghitung jumlah banyaknya suatu benda				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Naimah Mardiyah			✓				✓					✓				✓	15
2	Fauziah A				✓			✓					✓				✓	15
3	Muli-Faiz		✓					✓				✓				✓		9
4	Ziljan M.		✓					✓				✓				✓		9
5	Rafiatul Alisyah			✓					✓				✓				✓	15
6	Cintya Risqi				✓				✓				✓				✓	16
7	Ahmad Adnan			✓					✓				✓				✓	14
8	Fajri			✓					✓			✓				✓		12
9	Miza Arsyiah				✓				✓				✓				✓	16
10	Ade Ranya J.				✓				✓				✓				✓	16
Jumlah		39				39				37				37				
Rata-rata		3.9				3.9				3.7				3.7				

Keterangan:

- 1. BB = Belum Berkembang
- 2. MB = Mulai Berkembang
- 3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- 4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Parepare,
Pengamat

2024



(Putri Annisa)
NM.2020203886207023

ANGKET RESPON GURU

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare" peneliti menggunakan angket respon guru terhadap permainan Tradisional Engklek. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Tidak Baik : 1**
Kurang Baik : 2
Baik : 3
Sangat Baik : 4

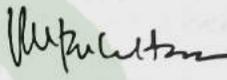
Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi	Permainan tradisional engklek memberikan pembelajaran bagi perkembangan matematika permulaan bagi anak usia dini				✓
		Kejelasan angka pada media permainan tradisional engklek			✓	
		Kesesuaian dengan perkembangan matematika permulaan pada anak usia dini				✓
		Permainan tradisional engklek mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas				✓
2	Penyajian	Angka yang digunakan jelas				✓
		Warna yang digunakan menarik				✓
		Ukuran sesuai dengan anak usia dini kelompok A				✓

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

- Permainan Tradisional Angkek sangat baik terutama dalam peningkatan permainan tradisional khususnya anak didik di kelompok A sangat membantu motorik kasar & logika anak didik.

Parepare, 2024
Guru Kelompok A


(MISS PULCIAH.SPd)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
PENULISAN SKRIPSI

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare" peneliti menggunakan angket respon guru terhadap permainan Tradisional Engklek. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

Tidak Baik : 1
Kurang Baik : 2
Baik : 3
Sangat Baik : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi	Permainan tradisional engklek memberikan pembelajaran bagi perkembangan matematika permulaan bagi anak usia dini				✓
		Kejelasan angka pada media permainan tradisional engklek			✓	
		Kesesuaian dengan perkembangan matematika permulaan pada anak usia dini			✓	
		Permainan tradisional engklek mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas				✓
2	Penyajian	Angka yang digunakan jelas				✓
		Warna yang digunakan menarik				✓
		Ukuran sesuai dengan anak usia dini kelompok A				✓

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

Permainan tradisional yang digunakan sangat baik dan alat peraganya sangat jelas untuk melatih perkembangan anak usia dini dari awal lebih ditingkatkan lagi untuk melatih perkembangan anak usia dini dari awal.

Parepare,
Guru Pendamping

2024

Jup

(ZUFIANI, S.Pd.)



Lampiran 7.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
RA UMDI UJUNG LARE TP. 2023-2024**

Semester/Bulan/ Minggu : II/ Mei/ III
 Tema : Alam Semesta
 Sub Tema/Sub-Sub Tema : Benda Langit (Matahari, Bulan, Bintang)
 Kelompok : A (4-5 Tahun)

Alokasi Waktu	KD/INDIKATOR	KEGIATAN MAIN
20-24 Mei 2024	<i>Pembiasaan Setiap Hari</i>	
08.00 – 08 30	Nam 1.1 Dawamul Qur'an Hadist Do'a Zikir Aqidah Akhlak Fikih Tarikh	1. DQ 1 Surah At-Takasur 2. MH4. Hadist Kebersihan 3. DD 1 Doa Memakai Baju 4. Z1. Tasbih 5. Z2. Tahmid 6. AQ1. Rukun Iman 7. AQ2. Rukun Islam 8. AK 2. Menunjukkan berperilaku yang baik 9. AK 3. Membiasakan berperilaku baik 10. Mengenal Bacaan Sholat 11. Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW
08.30 – 11.00	<i>SENIN/SENTRA PERSIAPAN</i>	
	FM. 4.3.1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Kog. 4.6.4 Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku Bhs. 4.12.4 Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	1. Melompati gambar benda langit 2. Bermain Permainan Tradisional Engklek 3. Mengelompokkan benda langit dari besar ke kecil dan sebaliknya 4. Menirukan tulisan nama dari Matahari

	<p>Sosem. 4.14.1 Memilih kegiatan/benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada</p> <p>Seni. 4.15.3 Menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar</p>	<p>5. Memilih dan mengenal salah satu benda langit yang paling disukai</p> <p>6. Mewarnai gambar Matahari, Bulan, dan Bintang</p>
<i>SELASA/PEMBANGUNAN</i>		
	<p>FM. 4.3.4 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: Mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)</p> <p>Kog. 4.6.4 Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku</p> <p>Bhs. 4.12.6 Mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal</p> <p>Sosem. 2.8.1 Terbiasa tidak bergantung pada orang lain</p> <p>Seni. 4.15.3 Menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar</p>	<p>1. Menggambar bebas tentang benda-benda langit</p> <p>2. Membedakan benda langit yang banyak dan sedikit</p> <p>3. Melengkapi huruf konsonan dari nama bintang</p> <p>4. Mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan</p> <p>5. Membuat kolase gambar bintang</p>
<i>RABU/SENTRA BAHAN ALAM</i>		
	<p>FM. 4.3.2 Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah</p> <p>Kog. 4.9.3 Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya</p> <p>Bhs. 4.12.1 Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (Pra menulis)</p> <p>Sosem. 2.5.7 Senang ikut serta dalam kegiatan bersama</p> <p>Seni 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar</p>	<p>1. Berlomba mengambil gambar benda langit yang disebutkan ibu guru</p> <p>2. Membedakan benda langit di siang hari dan malam hari</p> <p>3. Menyusun huruf jadi nama-nama benda langit, matahari, bulan, bintang</p> <p>4. Senang Ikut Kegiatan</p> <p>5. Membuat kolase bentuk bulan</p>

	<i>KAMIS/SENTRA PERAN</i>	
	<p>FM. 4.3.3 Melakukan gerakan mata, tangan, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur (Misal senam dan Tari)</p> <p>Kog. 4.9.3 Melakukan proses kerja sesuai prosedurnya</p> <p>Bhs. 4.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan</p> <p>Sosem. 2.7.6 Tidak tergesa-gesa</p> <p>Seni 2.4.3 Bertindak/berbuat yang mencerminkan estetis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari menyusun kartu gambar benda langit 2. Membuat gambar siang dan malam hari 3. Menyebutkan benda langit di siang dan malam hari 4. Bekerja dengan tenang 5. Mewarnai gambar benda langit dengan rapi
	<i>JUM'AT/FISIK MOTORIK KASAR</i>	
	<p>FM. 3.3-4.3.3 Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol, dan lincah</p> <p>Kog. 3.6-4.6.8 Mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar,dll</p> <p>Bhs. 4.12.1 Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (Pra menulis)</p> <p>Sosem. 2.10.6 senang berteman dengan semuanya</p> <p>Seni. 4.15.3 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam sehat ceria 2. Bermain permainan tradisional engklek 3. Menyusun biji asam membentuk huruf dari kata matahari 4. Tidak memilih teman 5. Menggambar bebas tentang alam semesta
Catatan: kegiatan pembiasaan dilakukan setiap hari		

Mengetahui.

Kepala RA UMDI UJUNG LARE

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH, S.Pd.

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
RA UMDI UJUNG LARE TP. 2023-2024**

Semester / Bulan/ Minggu : II/Mei/XIV
 Tema : Alam Semesta
 Sub Tema : Benda-benda langit
 Kelompok : A (4-5 tahun)

Alokasi Waktu	KD/INDIKATOR		KEGIATAN MAIN
27-31 MEI 2024	<i>Pembiasaan Setiap Hari</i>		
08.00 – 08.30	Nam 1.1	<i>Dawamul Qur'an</i> <i>Hadist</i> <i>Do'a</i> <i>Zikir</i> <i>Aqidah</i> <i>Akhlak</i> <i>Fikih</i> <i>Tarikh</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. DQ 1. Surah Al-Adiyat 2. MH2. Beramal 3. DD 8. Doa melihat Petir 4. Z6. Takjub 5. Z6. Tahmid 6. AQ5. Sifat-sifat Allah 7. AQ8. Menyayangi sesama 8. AK 2. Menunjukkan perilaku yang baik 9. AK 3. Membiasakan berperilaku baik 10. PQ.8 Melakukan praktek shalat 11. TR.4 Kisah Nabi Musa AS membelah lautan
08.30-10.00	<i>SENIN/SENTRA PERSIAPAN</i>		
	FM. 3.4 4.3.4 Kog.3.6 4.6.7 Bhs.3.12 4.12.3 Sosem. 2.9.2 Seni.3.15 4.15.2	Terampil Menggunakan tangan kanan dan kiri secara terkoordinasi Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "Kurang dari" Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi Berbagi dengan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat bentuk bulan sabit dari plastisin 2. Membuat konsep bilangan dari plastisin 5-10 3. Mengelompokkan huruf dari kata bulan sabit 4. Mau berbagi dengan teman 5. Membuat stempel dari buah timun menjadi bentuk bulan sabit

	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar	
SELASA/PEMBANGUNAN		
FM. 3.3 4.3.3	Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (Misal Senam dan tari)	1. Berlomba mengambil balok setengah lingkaran
Kog.3.6 4.6.1	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan	2. Mengelompokkan balok sesuai bentuknya (bulan sabit= setengah lingkaran, bulan purnama=lingkaran)
Bhs.3.12 4.12.1	ukuran,sifat,suara,tekstur,fungsi dan cirri-ciri lainnya	3. Meyusun balok huruf menjadi kata bulan
Sosem 2.10.3	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (Pra Menulis)	4. Menghargai karya teman
Seni 3.15 4.15.1	Menghargai karya teman Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya misal seni musik visual, gerak	5. Mengelompokkan balok sesuai engan warnanya (bulan sabit setengah lingkaran)
RABU/SENTRA BAHAN ALAM		
FM. 3.3 4.3.3	Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala, secara terkordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (Misal Senam dan tari)	1. Melompat dan menyebutkan gambar engan 3 lompatan (matahari, bintang, awan)
Kog 2.3.1	Kreatif dakam menyelesaikan masalah menggunakan ide,gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak	2. Meronce gambar mataahari, bintang, awan 3. Menulis kata awan
Bhs.3.12 4.12.4	biasa/menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru	4. Bekerja sendiri
Sosem 2.12.5	Menulis huruf-hruf dari namanya sendiri	5. Kolase gambar matahari menggunakan ampas kelapa
Seni 3.15 4.15.2	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	

		Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar	
<i>KAMIS/SENTRA PERAN</i>			
FM. 3.3 4.3.2	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah		1. Meniru gerakan angin kencang, sedang,dll
Kog. 3.8 4.8.4	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah		2. Bermain peran menjadi bulan, matahari, awan, sesuai engan gambar yang dipegang oleh anak
Bhs 3.12 4.12.3	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara atau bunyi		3. Membaca gambar yang diambil sendiri
Sosem 2.11.1	Memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi		4. Dapat menyesuaikan diri
Seni 3.15 4.115.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar		5. Menjiplak bentuk benda-benda I langit (matahari, bintang, bulan,awan)
<i>JUM'AT/SENTRA IMTAQ</i>			
Nam 1.1	Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Allah SWT		1. Mengucapkan MasyaAllah karena Allah SWT. Telah menciptakan benda-benda langit
FM. 3.3- 4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah		2. Bermain Permainan Tradisional Engklek
Kog. 2.3	Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar gagasan atau cara yang tidak biasa/menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru		3. Menyusun kartu angka pada permainan engklek
Bhs 3.12 4.12	Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru		4. Menulis kata bintang

Mengetahui.

Kepala RA UMDI UJUNG LARE

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH,S.Pd.

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
RA UMDI UJUNG LARE TP. 2023-2024**

Semester / Bulan/ Minggu : II/Mei/XV
 Tema : Alam Semesta
 Sub Tema : Gejala Alam
 Kelompok : A (4-5 tahun)

Alokasi Waktu	KD/INDIKATOR	KEGIATAN MAIN	
3-7 JUNI 2024	<i>Pembiasaan Setiap Hari</i>		
08.00 – 08.30	Nam 1.1 <i>Dawamul Qur'an</i> <i>Hadist</i> <i>Do'a</i> <i>Zikir</i> <i>Aqidah</i> <i>Akhlak</i> <i>Fikih</i> <i>Tarikh</i>	1. DQ 1 Surah Al Adiyat 2. MH2. Beramal 3. DD 8 Doa Melihat Petir 4. Z6. Takjub 5. Z6. Tahmid 6. AQ 5. Sifat-sifat Allah SWT 7. AQ8. Menyayangi sesama 8. AK 2. Menunjukkan perilaku yang baik 9. AK 3. Membiasakan berperilaku baik 10. PQ.8 Melakukan praktek shalat dan bacaannya 11. TR.4. Kisah Nabi Musa AS	
	<i>SENIN/SENTRA PERSIAPAN</i>		
	FM. 3.4. 4.3.4 Kog.3.5- 4.5.1 Bhs.3.10- 4.10.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: Senam dan tarian) melakukan permainan fisik dengan aturan Mengerti masalah yang dihadapi	1. Bermain Permainan Tradisional Engklek 2. Menyusun kartu angka pada permainan tradisional engklek 3. Mengerjakan maze: menelusuri jalur penyebab terjadinya tanah longsor menggunakan crayon/pasir/ampas kelapa,dll 4. Menceritakan penyebab terjadinya tanah longsor dan cara mencegah terjadinya longsor 5. Menyelesaikan kegiatan hinga tuntas 6. Mewarnai gambar tanah longsor

	Sosem. 2.12.5 Seni.3.15 4.15.2	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak Mengerjakan sesuatu hingga tuntas Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar	
<i>SELASA/PEMBANGUNAN</i>			
	FM. 3.3 4.3.2 Kog. 3.9 4.9.1 Bhs. 3.12 4.12.6 Sosem 2.5.6 Seni 3.15 4.15.1	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah Melakukan kegiatan dengan menggunakan teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab Mengetahui arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vocal Bangga menunjukkan hasil karyanya Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni music visual, gerak, tari yang dihasilkan dari alat yang sesuai	1. Berjalan berjinjit menghindari genangan air 2. Memperagakan cara menggunakan payung 3. Mengetahui huruf vocal dan konsonan pada kata payung dan penyusunannya yang benar 4. Menunjukkan hasil karyanya engan bangga ddidepan teman dan ibu guru 5. Membuat payung dari piring kertas, kapas dan cat air
<i>RABU/SENTRA BAHAN ALAM</i>			
	FM . 3.4 4.3.4 Kog. 3.8-	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian) melakukan	1. Bergerak mengikuti irama lagu pelangi-pelangi 2. Bermain Permainan Tradisional Engklek

	<p>4.8.3</p> <p>Bhs.3.12. 4.12.4</p> <p>Sosem 2.10.4</p> <p>Seni 3.15 4.15.1</p>	<p>permainan fisik dengan aturan Melakukan percobaan sederhana bersifat sains</p> <p>Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri</p> <p>Tidak ingin menang sendiri</p> <p>Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni music visual, gerak, tari yang ddihasilkan dari alat yang sesuai</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Membuat pelangi dengan bahan sederhana (air,gelas,cermin,dan senter atau menggunakan sinar matahari, baskom,air,dan cermin) 4. Menulis kata pelangi menggunakan cat air warna warni menggunakan kuas 5. Menggunakan alat pembelajaran secara bersama-sama dengan teman 6. Membuat pelangi menggunakan plastisin
<i>KAMIS/SENTRA PERAN</i>			
	<p>FM 3.4 - 4.4.3</p> <p>Kog. 3.6- 4.6.3</p> <p>Bhs. 3.11 4.11.3</p> <p>Sosem 2.11.1</p> <p>Seni 3.15 4.15.2</p>	<p>Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal:listrik, pisau, pembasmi serangga, kendaraan di jalan raya Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas Mengungkapkan perasaan ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi</p> <p>Memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simulasi gempa bumi 2. Menghubungkan tulisan dengan gambar gempa bumi, tsunami, gunung meletus 3. Menceritakan pengalaman ketika mengikuti simulasi gempa bumi dan menceritakan akibat terjadinya gempa bumi 4. Dapat menyesuaikan diri 5. Mewarnai gambar gunung meletus

<i>JUM'AT/SENTRA IMTAQ</i>			
	FM/PAI 4.3.1	Mengetahui gerakan wudhu secara benar	1. Praktek gerakan wudhu
	FM/PAI 4.3.2	Mengetahui gerakan sholat secara benar	2. Praktek gerakan sholat
	FM 3.4 4.3.4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: Senam dan tarian) melakukan permainan fisik dengan aturan	3. Bermain permainan tradisional engklek

Mengetahui.

Kepala RA UMDI UJUNG LARE

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH,S.Pd.

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK**

Semester : II (Genap) Kelompok : A (4-5 Tahun)
Minggu ke- : III (Tiga) Tema : Benda Langit
Hari/Tanggal/Bulan : Jum'at, 31 Mei 2024 Sub Tema : Matahari, Bulan,
Bintang

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SOP Penyambutan ➤ Member dan membalas salam ➤ Menaruh tas ditempatnya ➤ Berbaris di halaman ➤ Senam atau gerakan tubuh ➤ Memeriksa kebersihan kuku dan gigi ➤ Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyi ➤ Membaca surah-surah pendek ➤ Membaca doa harian ➤ Mengucapkan rukun islam ➤ Mengucapkan rukun iman ➤ Menyiapkan alat peraga pembelajaran dan menjelaskan aturannya
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan MasyaAllah karena Allah SWT. Telah menciptakan benda-benda langit ➤ Bermain permainan tradisional engklek ➤ Menyusun kartu angka pada permainan engklek ➤ Menulis kata bintang
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Duduk melingkar menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini ➤ Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak ➤ Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi ➤ Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama ➤ Menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya ➤ Berda bersama dan mengucapkan terimakasih atas pengalaman belajar hari ini ➤ Menutup kegiatan dengan salam dan slogan bersama

Mengetahui,
Kepala RA UMDI Ujung Lare

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH, S.Pd

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK**

Semester : II (Genap) Kelompok : A (4-5 Tahun)
Minggu ke- : III (Tiga) Tema : Benda Langit
Hari/Tanggal/Bulan : Senin, 3 Juni 2024 Sub Tema : Gejala Alam

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SOP Penyambutan ➤ Memberi dan membalas salam ➤ Berbaris di halaman ➤ Senam atau gerakan tubuh ➤ Memeriksa kebersihan kuku dan gigi ➤ Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyi ➤ Membaca surah-surah pendek ➤ Membaca doa harian ➤ Mengucapkan rukun islam ➤ Mengucapkan rukun iman ➤ Menyiapkan alat peraga pembelajaran dan menjelaskan aturannya
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain permainan tradisional engklek ➤ Menyusun kartu angka pada permainan tradisional engklek ➤ Mengerjakan maze: menelusuri jalur penyebab terjadinya tanah longsor menggunakan crayon/pasir/ampas kelapa,dll ➤ Menceritakan penyebab terjadinya tanah longsor dan cara mencegah terjadinya longsor ➤ Menyelesaikan kegiatan hingga tuntas ➤ Mewarnai gambar tanah longsor
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Duduk melingkar menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini ➤ Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak ➤ Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi ➤ Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama ➤ Menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya ➤ Berdoa bersama dan mengucapkan terimakasih atas pengalaman belajar hari ini ➤ Menutup kegiatan dengan salam dan slogan bersama

Mengetahui,
Kepala RA UMDI Ujung Lare

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH, S.Pd

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK**

Semester : II (Genap) Kelompok : A (4-5 Tahun)
Minggu ke- : III (Tiga) Tema : Benda Langit
Hari/Tanggal/Bulan : Rabu, 5 Juni 2024 Sub Tema : Gejala Alam

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SOP Penyambutan ➤ Member dan membalas salam ➤ Berbaris di halaman ➤ Senam atau gerakan tubuh ➤ Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyi ➤ Membaca surah-surah pendek ➤ Membaca doa harian ➤ Mengucapkan rukun islam dan rukun iman ➤ Menyiapkan alat peraga pembelajaran dan menjelaskan aturannya
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bergerak mengikuti irama lagu pelangi-pelangi ➤ Bermain permainan tradisional engklek ➤ Membuat pelangi dengan bahan sederhana ➤ Menulis kata pelangi menggunakan cat air warna warni menggunakan kuas ➤ Menggunakan alat pembelajaran secara bersama-sama dengan teman ➤ Membuat pelangi menggunakan plastisin
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Duduk melingkar menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini ➤ Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak ➤ Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi ➤ Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama ➤ Menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya ➤ Berda bersama dan mengucapkan terimakasih atas pengalaman belajar hari ini ➤ Menutup kegiatan dengan salam dan slogan bersama

Mengetahui,

Kepala RA UMDI Ujung Lare

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH, S.Pd

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK**

Semester : II (Genap) Kelompok : A (4-5 Tahun)
Minggu ke- : III (Tiga) Tema : Benda Langit
Hari/Tanggal/Bulan : Jum'at, 7 Juni 2024 Sub Tema : Gejala Alam

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SOP Penyambutan ➤ Member dan membalas salam ➤ Menaruh tas ditempatnya ➤ Berbaris di halaman ➤ Senam atau gerakan tubuh ➤ Memeriksa kebersihan kuku dan gigi ➤ Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyi ➤ Membaca surah-surah pendek ➤ Membaca doa harian ➤ Mengucapkan rukun islam ➤ Mengucapkan rukun iman ➤ Menyiapkan alat peraga pembelajaran dan menjelaskan aturannya
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Praktek gerakan wudhu ➤ Praktek gerakan sholat ➤ Bermain permainan tradisional engklek
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Duduk melingkar menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini ➤ Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak ➤ Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi ➤ Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama ➤ Menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya ➤ Berda bersama dan mengucapkan terimakasih atas pengalaman belajar hari ini ➤ Menutup kegiatan dengan salam dan slogan bersama

Mengetahui,
Kepala RA UMDI Ujung Lare

Guru Kelompok A

MISS RUKIAH, S.Pd

ZULFIANI HASAN, S.Pd.I



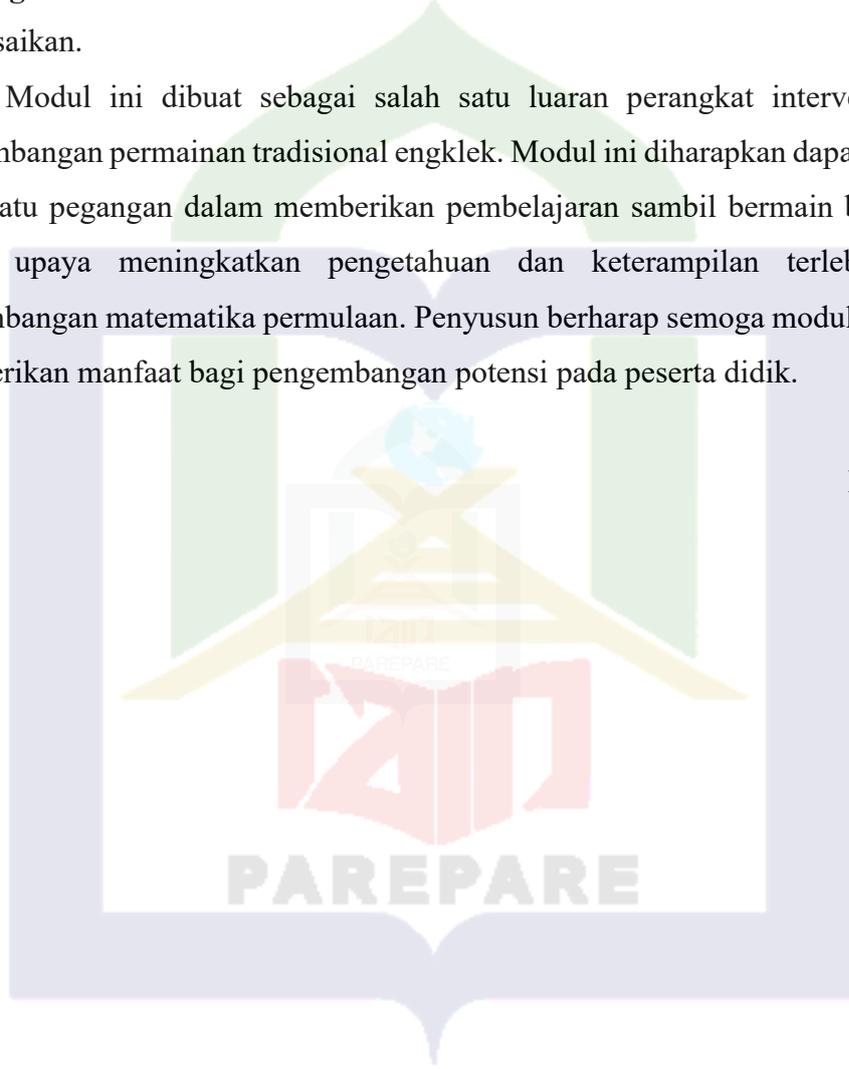
Putri Annisa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan ridha serta hidayah-Nya **Modul Permainan Tradisional Engklek (Meningkatkan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun)** dapat terselesaikan.

Modul ini dibuat sebagai salah satu luaran perangkat intervensi pada pengembangan permainan tradisional engklek. Modul ini diharapkan dapat menjadi salah satu pegangan dalam memberikan pembelajaran sambil bermain bagi anak dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terlebih pada perkembangan matematika permulaan. Penyusun berharap semoga modul ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan potensi pada peserta didik.

Penyusun



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BERMAIN DAN PERMAINAN BAGI ANAK USIA DINI.....	1
A. PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA	4
B. PERMAINAN ENKLEK.....	6
C. KELEBIHAN, KEKURANGAN, & TUJUAN.....	7
D. PANDUAN PERMAINAN	9
E. BENTUK PENILAIAN ANAK.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	14



BERMAIN DAN PERMAINAN BAGI ANAK USIA DINI

Anak Usia Dini merupakan masa dimana anak membutuhkan banyak stimulus untuk mengembangkan diri pada anak⁸². Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan nilai agama moral. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat distimulasi melalui kegiatan bermain, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. semua anak senang bermain dan semtiap anak menyukai permainan karena melalui bermain anak belajar untuk memahami lingkungan sekitar⁸³.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membantu pemerintah untuk mempersiapkan generasi muda sedini mungkin yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini. Guru/pendidik adalah orang tua di lembaga PAUD yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran di PAUD yang dimana hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai media pembelajaran dan pengembangannya seperti merancang, membuat, memanfaatkan, memelihara, dan menilai diri sendiri alat permainan yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini merupakan sumber yang sangat diperlukan dalam pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia dini⁸⁴.

Menurut Plato, seorang tokoh filsuf yang dianggap sebagai orang yang pertama menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain berpendapat

⁸² Tri Ayu Lestari Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. Tadzkirah, Sanabil (Parepare, Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2022).

⁸³ Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."

⁸⁴ Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

bahwa anak akan lebih mudah dalam mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. senada dengan itu, Aristoteles dan Froebel menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis yang dimana bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. lebih lanjut Froebel menekankan betapa pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai seorang guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati oleh anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka ⁸⁵

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri ⁸⁶.

⁸⁷ menyebutkan jenis alat permainan edukatif bagi anak usia dini dikelompokkan berdasarkan:

a. Tempat

Dari segi tempat, APE ada dua yaitu alat permainan yang berada luar ruangan dan alat permainan yang berada didalam ruangan. Alat permainan yang berada diluar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Seperti ayunan, pelosot-an, putaran, papan titian, dan sebagainya. Alat permainan edukatif yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Sedangkan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan alat permainan

⁸⁵ M Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Edisi Pert (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).

⁸⁶ Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."

⁸⁷ Fatimah, (2019)

edukatif yang enteng di bawa oleh anak. Maka dari itu alat permainan edukatif dibagi dan diatur sesuai area.

b. Perkembangan Serta Tujuan

Jenis kedua ini pada APE dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan. Jadi APE akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak, seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial dan lain sebagainya

Selain itu, Fatimah (2019) juga menyebutkan bahwa alat permainan edukatif memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar mengajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak usia dini. fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsang indikator anak.
- b) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak positif.
- c) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- d) Memberikan kesempatan anak bersosialisai, berkomunikasi dengan teman sebaya



A. PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI

Alat permainan merupakan alat yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan naluri bermain individu. Alat permainan yang diberikan untuk anak dapat dibeli di toko mainan bahkan dapat dibuat menggunakan benda-benda yang ada disekeliling kita⁸⁸. Permainan yang dapat digunakan anak dalam bermain ada banyak jenisnya. Namun, permainan yang diberikan kepada anak tentu akan lebih baik jika dalam penggunaannya mampu mengembangkan aspek perkembangan anak⁸⁹. Orang tua tentu sangat ingin anaknya berkembang dengan baik sesuai dengan usianya. Maka dari itu, baik guru maupun orang tua sangat diperlukan kerjasamanya dalam merancang strategi dalam mengembangkan aspek tersebut.

Di dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan modern. Adapun permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Adapun alat bantu yang digunakan dalam permainan tradisional yaitu terbuat dari kayu, bambu, batok dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidaklah membutuhkan biaya yang besar dalam memainkannya.⁹⁰

Solusi dalam pemberian permainan pada anak usia dini agar tidak mudah bosan dan tidak jenuh yaitu dengan pengenalan permainan tradisional kepada anak. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai koral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hal ini tentu

⁸⁸ Halifah and Palintan, *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*.

⁸⁹ Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."

⁹⁰ Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*.

membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak, terutama mampu menstimulasi 9 kecerdasan yang ada pada anak ⁹¹.

Meskipun manfaat permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak, tetap saja masih banyak orang tua yang tidak mengetahui manfaat tersebut, bahkan orang tua sangat jarang masih mengingat bagaimana cara memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah dimainkan dulu pada anak-anaknya. Hal ini tentunya membuat eksistensi dari permainan tradisional semakin tidak diketahui oleh masyarakat luas ⁹².

Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri. Salah satu alasan surutnya permainan tradisional anak-anak adalah karena adanya televisi, game online dan video game sehingga hal tersebut lebih menarik perhatian anak-anak ⁹³.

Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbungan, tanah, genting, batu, kayu dan lain sebagainya. Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap

⁹¹ Saputra and Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities."

⁹² Saputra and Ekawati.

⁹³ Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini."

lapang dada (kalau kalah), saling kerjasama, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan ⁹⁴.

Lebih lanjut Munawaroh H. menjelaskan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam merangsang dan memfasilitasi seluruh aspek perkembangan tersebut. Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan guru anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek pengembangan tersebut tidak sesuai dengan tahapan usia anak, sehingga anak merasa jenuh, bosan dan mengabaikan pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik anak. Terdapat sebagian anak belum mengenal angka, bentuk, menyebutkan nama benda belum lancar, keseimbangan tubuh masih kurang dan tidak sabar menunggu antrian dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut adalah permainan tradisional engklek yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak ⁹⁵.

B. PERMAINAN ENKLEK

Permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Selain engklek, permainan ini juga dikenal dengan nama batu lempar atau gacok ⁹⁶. Permainan engklek adalah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau semen setelah melempar batu ke dalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satunya dan muter balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut ⁹⁷.

⁹⁴ Rozana, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang."

⁹⁵ Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini."

⁹⁶ Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*.

⁹⁷ Ariyanti and Muslimin, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di Sdn 2 Wonotirto Bulu Temanggung."

Adapun permainan engklek pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan angka didalamnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rozana (2020) mengatakan bahwa permainan engklek yang menggunakan angka-angka mampu membuka kognitif anak usia dini tentang pengenalan angka-angka. Permainan tradisional engklek pada penelitian ini adalah sebuah permainan yang dikembangkan khusus untuk mengembangkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Permainan ini diciptakan untuk lebih memaksimalkan pembelajaran anak dalam matematika dengan konsep yang lebih menyenangkan.

Pada pengembangan permainan engklek ini terdapat angka yang dimodifikasi sedemikian rupa menggunakan kardus. Dimana dalam satu kardus mewakili satu angka dalam angka 1-10. Permainan ini dimainkan dengan cara di injak oleh anak setelah guru menjelaskan peraturan dalam permainan. Media permainan ini dapat dimainkan oleh 1-10 anak secara bergantian atau secara berkelompok. Permainan ini dimainkan dengan arahan dari guru. Permainan engklek ini memiliki perbedaan cara bermain dari permainan tradisional engklek pada umumnya.

Kemampuan berhitung pada anak dapat dikembangkan jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Apabila anak melakukan aktivitas bermain, anak bukan mempelajari suatu hal yang baru, akan tetapi berusaha untuk mempraktekkan kemampuan yang baru yang memang sudah ada pada anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novita Ashari, et, al. menunjukkan bahwa permainan papan angka efektif untuk digunakan dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun dilihat dari meningkatnya jumlah anak yang mengetahui indikator matematika permulaan.

C. KELEBIHAN, KEKURANGAN, & TUJUAN

Alat permainan yang biasanya digunakan oleh anak ada yang memang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti halnya boneka, mobil-mobilan, dan mainan lain yang dijual di toko mainan. Ada juga permainan yang dibuat sendiri menggunakan bahan yang mudah ditemui di lingkungan

sekitar anak, misalnya mainan yang terbuat dari kulit jeruk dan ada pula alat permainan yang memang lebih populer di kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya. Alat Permainan Edukatif atau biasa disingkat dengan sebutan APE adalah permainan yang memang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan itu, maka alat permainan untuk anak usia dini adalah alat permainan yang memang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak⁹⁸.

Adapun kelebihan dari permainan engklek yang akan peneliti kembangkan yaitu permainan ini mudah untuk dibuat melihat bahwa bahan-bahan yang dibutuhkan sangat mudah untuk ditemukan disekitar. Permainan ini juga mudah untuk dibawa kemana-mana kapanpun anak ingin memainkannya. Selain itu, permainan ini juga dapat dimainkan di indoor ataupun outdoor.

Bahan dari permainan ini terbuat dari bahan kardus, dari sinilah peneliti benar-benar akan memperhatikan ketahanan dari permainan tradisional engklek ini. Ini menjadi salah satu kekurangan yang akan menjadi salah satu fokus peneliti dalam mengembangkan permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lingkungan belajar, Alat permainan edukatif dibedakan menjadi dua jenis yaitu APE luar dan didalam ruangan. APE luar adalah alat permainan yang dapat digunakan diluar ruangan, sedangkan APE dalam ruangan adalah alat permainan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi dan dimainkan sesuai dengan kondisi dan luas tempat main di dalam ruang⁹⁹. Adapun permainan engklek ini adalah permainan yang dapat dimainkan didalam ruangan dan tentunya dapat dimainkan di luar ruangan sesuai dengan kondisi lingkungan bermain.

Permainan diciptakan untuk anak usia dini tentunya memiliki tujuan. Tujuan yang akan dicapai harus sesuai dengan aspek-aspek perkembangan

⁹⁸ Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak USia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*.

⁹⁹ Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti, "Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini," in *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, 1–68, https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf.

anak. Adapun tujuan dari permainan tradisional engklek untuk anak usia 4-5 tahun yaitu:

- a) Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang banyak benda 1-10
- b) Untuk membantu anak mengenal konsep bilangan 1-10
- c) Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10
- d) Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung jumlah banyaknya suatu benda

Selain dalam membantu anak meningkatkan berbagai indikator matematika permulaan, permainan tradisional engklek ini juga dapat mengoptimalkan fisik motorik pada anak.

D. PANDUAN PERMAINAN

- a. Waktu Kegiatan : 2 x 30 menit
- b. Jenis Kegiatan
 - a) Melompat
 - b) Menjinjit
 - c) Melempar
 - d) Menyusun
 - e) Menghitung
- c. Fasilitator : Guru
- d. Bentuk Kegiatan : Kelompok
- e. Cara pembuatan :
 - 1) Bahan dan Alat
 - a) Kardus
 - b) Cutter
 - c) Lem
 - d) Pembungkus Buku
 - e) Print out angka 1-10
 - f) Pembungkus plastik
 - g) Gunting

h) Lakban/isolasi bening



2) Cara Pembuatan

- a) Sediakan alat dan bahan
- b) Gunting kardus berbentuk persegi dengan ukuran setiap sisinya 30cm. buat sebanyak 10



- c) Setelah itu, bungkus kardus dengan pembungkus buku berwarna (sesuai selera) agar lebih rapi



- d) Kemudian print out angka 1-10, lalu tempelkan pada masing masing kardus yang telah dibungkus



- e) Bungkus media dengan plastik agar lebih rapi dan tidak mudah rusak



3) Cara Menggunakan

- a) Letakkan media permainan di lantai dengan angka bersusun seperti permainan engklek pada umumnya
- b) Anak melakukan hompimpa sebelum melakukan permainan untuk mencari urutan anak dalam bermain
- c) Setelah mendapatkan urutan giliran anak, anak mulai bermain sesuai urutannya
- d) Pada permainan engklek ini anak tidak menggunakan gacuk, anak hanya perlu berbaris/duduk disamping menunggu giliran
- e) Anak melompati satu persatu kotak angka pada permainan engklek sesuai dengan urutan angka yang telah di susun.
- f) Pada saat berada diujung, anak menyusun kartu angka lambang bilangan 1-10 yang teracak
- g) Permainan dilakukan secara bergiliran



E. BENTUK PENILAIAN ANAK

a. Indikator Perkembangan Kegiatan Permainan Tradisional Engklek

1. Mampu membedakan sedikit dan banyaknya suatu benda melalui konsep bilangan 1-10;
2. Mampu menghitung jumlah banyaknya suatu benda mulai dari 1-10;
3. Mampu mengetahui jumlah banyaknya angka 1-10 melalui benda-benda di sekitarnya;
4. Mampu membedakan dan mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan permainan adalah sebagai berikut:

1. Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang indikator matematika permulaannya melalui permainan Tradisional engklek

2. Mulai Berkembang (MB)

Anak sudah mulai berkembang indikator matematika permulaannya melalui kegiatan permainan tradisional engklek

3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah berkembang indikator matematika permulaannya melalui kegiatan permainan tradisional engklek

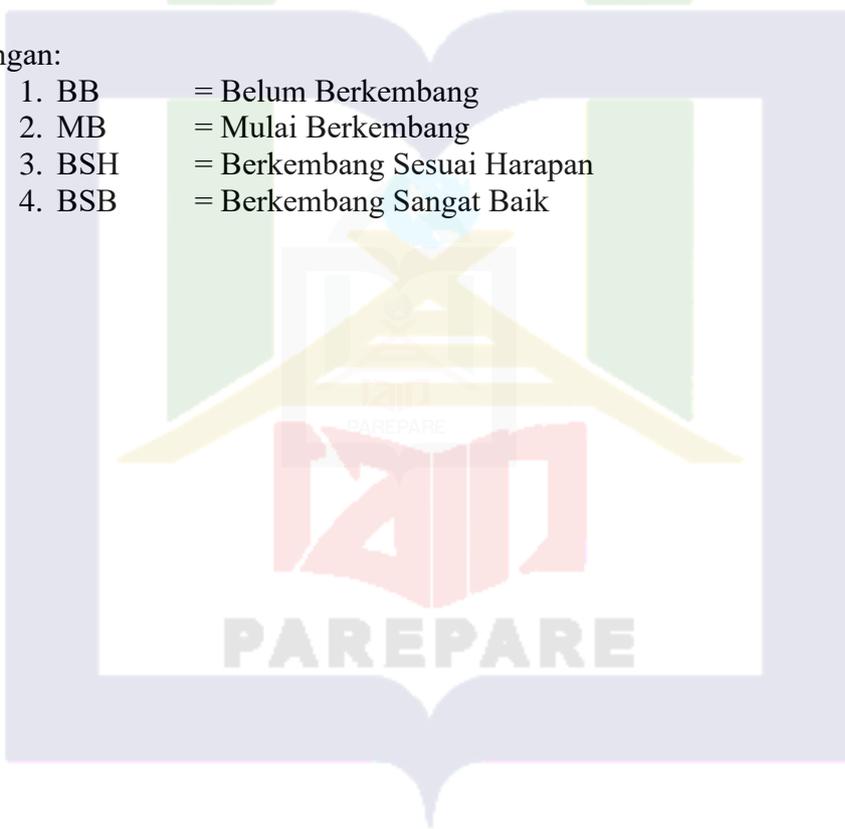
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak didik terus memperlihatkan perkembangan indikator matematika permulaan melalui kegiatan permainan tradisional engklek

No	Anak Didik	Jenis Kegiatan Permainan dan Indikator															
		Membilang banyak benda 1-10				Mengenal konsep bilangan 1-10				Mengenal lambang bilangan 1-10				Menghitung jumlah banyaknya suatu benda			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
Jumlah																	

Keterangan:

- 1. BB = Belum Berkembang
- 2. MB = Mulai Berkembang
- 3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- 4. BSB = Berkembang Sangat Baik



DAFTAR PUSTAKA

- Afifaroh, Winda Nur Ayu. "Implementasi Worksheet Angka Untuk Pengenalan Matematika Permulaan Anak Usia Dini." *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Jurnal* 5, no. 2 (2022): 1–10. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.
- Analisa, Fitria. "Mengenalkan Dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 1, no. 2 (2013): 45–55.
- Anjani, Sri, and Ayu Rissa Atika. "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria* 3, no. 6 (2020): 511–17.
- Ariyanti, and Zidni Immawan Muslimin. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di Sdn 2 Wonotirto Bulu Temanggung." *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, no. 1 (2015): 58–69. <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577><http://>.
- Ashari, Novita, Nayla Wahdania Hasanuddin, Dian Rahma Rasyid, Hariska, Umrah Jabal Rahmah, Siti Mayang Kundia, Nurul Izzah, and Nurdiana Bakri. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA Umdi Taqwa Parepare." *SPECTRUM: Journal Of Gender and Children Studies* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Ashari, Novita, Hasma Indah, Sabahan Nurrahmah, and Riana Putri. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu." *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 48–60.
- Assyauqi, Moh. Iqbal. "Model Pengembangan Borg and Gall." *Institut Agama Islam Negeri*, 2020. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian->

[pengembangan-borg-and.html](#).

- Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2008–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.
- Fadillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Edisi Pert. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Fahma, Marizka Aulia, and Jayanti Putri Purwaningrum. "Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika." *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 6, no. 1 (2021): 31. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>.
- Fatimah, Siti. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019.
- Fitriana, Dina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022): 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.
- Halifah, Syarifah, and Tien Asmara Palintan. *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Munawir. Parepare, Sulawesi Selatan: DIRAH, 2020.
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129–50. <http://www.aftanalisis.com>.
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Heryana, Ade. "Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif." *Universitas Esa Unggul*, 2020.
- Hidayati, Kurnia. "Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2012): 291. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i2.417>.
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1

(2015): 242904.

Kementrian Pendidikan Nasional RI. “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014.” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf).

Kustiawan, USep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pertama. Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016.

Laily, Azizah, Fasli Jalal, and Karnadi Karnadi. “Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Semat.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214>.

Lestari, KW. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Seri Bacaan Orang Tua*, 2011. <https://adoc.pub/konsep-matematika-untuk-anak-usia-dini-seri-bacaan-orang-tua.html>.

Lubis, Nur Ainun, and Ali Umar. “Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini.” *SEULANGA: Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2022): 53–62. <https://journal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/429>.

Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *Atlas of Cardiac Surgical Techniques* 13, no. 1 (2020): 479–88. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-46294-5.00028-5>.

Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*. Edited by Awal Syaddad. Parepare, Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center, 2019.

Munawaroh, Hidayatu. “Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.

Nasution, Fauziah, Deni Hazmi, Khairunnisa, and Mardiah. “Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget.” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan*

Dan Agama Islam 22, no. 2 (2023): 412–19.
<https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>.

Natsir, Tri Ayu Lestari. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by Tadzkirah. *Sanabil*. Parepare, Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2022.

Novitasari, Yesi. “Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018): 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>.

Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. “Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>.

Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti. “Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini.” In *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68, 2021. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf.

Nurhasanah. “Pengembangan Matematika Permulaan Melalui Bermain Kreatif Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2015): 138–45. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i2.3022>.

Nurlela, Lela. “Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.” Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Nuryati, and Darsinah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 153–62. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1186>.

Pane, Ismail, Vidya Avianti Hadju, Lilis Maghfuroh, Hairil Akbar, Rotua Suriyany Simamora, zubaedah wiji Lestari, aulia puspaning Galih, et al. *Desain Penelitian Mixed Method*. Edited by Nanda Saputra. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Rangkuti, Ahmad Nizar, and ALi Amran Hasibuan. *Strategi Pembelajaran*

Matematika. Medan: Perdana Publisher, 2022.

- Rozana, Salma. “Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional ‘Engklek’ Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang.” *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1 (2020): 42–58.
- Rozana, Salma, Dwi Septi Wulan, and Rini Hayati. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Edited by Rikha Surtika Dewi. Tasikmalaya, 2020.
- Saputra, Nofrans Eka, and Yun Nina Ekawati. “Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children’S Basic Abilities.” *Jurnal Psikologi Jambi* 2, no. 2 (2017): 48–53.
https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5.
- Setyaningrum, Sari Rahayu, Triyanti Triyanti, and Yvonne Magdalena Indrawani. “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak.” *Kesmas: National Public Health Journal* 8, no. 6 (2014): 243. <https://doi.org/10.21109/kesmas.v0i0.375>.
- Sufa, Feri Faila. *Konsep Matematika Untuk Anak USia Dini*. Edited by Hasna Wijayati. Surakarta, 2022.
- Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>.
- Suwarnaningrat, Ni Dewi Eka. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Powerpoint Pada Siswa PAUD.” *Society* 8, no. 2 (2020): 772–82.
<https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>.
- Ulfah, Maulidya, Eti Nurhayati, and Hindun Abyati. “Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik Untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.” *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (2019): 151–68. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>.
- Veronica, Nina. “Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4,

no. 2 (2018): 49.

Wardani, Eka Kusuma, and Dadan Suryana. “Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 1790–98. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>.

Yasbiati, Yasbiati, and Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak USia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018.

Yulita, Rizky. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Edited by Setyo Untoro. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017. https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5.

Yusra, Zhahara, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino. “Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19.” *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021): 15–22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.

Lampiran 10.

SURAT PERMOHONAN IZIN PELAKSANAAN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1483/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2024 14 Mei 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: PUTRI ANNISA
Tempat/Tgl. Lahir	: PINRANG, 28 Juni 2002
NIM	: 2020203886207023
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JL. ANOA, KEL. MACCORAWALIE KEC. WATANG SAWITTO KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 14 Mei 2024 sampai dengan tanggal 28 Juni 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 11.

SURAT IZIN PENELITIAN DARI PEMERINTAH KOTA PAREPARE

SRN IP0000327


PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 327/IP/DPM-PTSP/5/2024

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **PUTRI ANNISA**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DUNIA**

ALAMAT : **JL. ANOA, KEC. WATANG SAWITTO, KAB. PINRANG**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG LARE**

LOKASI PENELITIAN : **RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **16 Mei 2024 s.d 28 Juni 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **21 Mei 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE


HJ. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSN
• Dokumen ini dapat diuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QR Code)

 Balai Sertifikasi Elektronik  

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangbappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian

PAREPARE

Lampiran 12.

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

**RAUDHATUL ATHFAL**
UMMAHAT DDI (UMDI) UJUNG LARE
KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE
Alamat: Jl. Abu Bakar Lambago No 51 Komplek PONTREN DDI Ujung Lare kota Parepare

SURAT KETERANGAN
Nomor : 15/RA-UMDI/UL/VI/2024

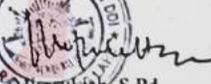
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Missrukiah, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala RA UMDI Ujung Lare

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Putri Annisa
NIM Fakultas : 2020203886207023/Tarbiyah
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare
Judul : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Lare

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada IAIN Parepare

Parepare, 20 Juni 2024
Kepala RA UMDI Ujung Lare

Missrukiah, S.Pd
NIP.

PAREPARE

Lampiran 13.

DOKUMENTASI





BIODATA PENULIS



PUTRI ANNISA adalah nama penulis pada skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua bernama bapak Drs. Suharto dan ibu Nurlaelah, S.Ag. Penulis merupakan anak keempat dari tujuh bersaudara. Penulis dilahirkan di Pinrang, 28 Juni 2002. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 161 Pinrang pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Pinrang dan selesai pada tahun 2017, setelah itu melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Pinrang lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Kota Parepare, dengan memilih Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Disinilah penulis mendapatkan banyak ilmu, baik formal maupun non formal. Disela kesibukan akademisnya, penulis pernah menjabat sebagai wakil sekretaris umum pada HMPS PIAUD periode 2021. Selain itu, penulis juga pernah mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di RA UMDI Ujung Lare pada semester 5. Kemudian penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TKIT Al-Azizi Kota Parepare.

