

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MELATI II
KECAMATAN NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

(Skripsi)

Oleh

NUR BELLA RIZKI SUJONO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MELATI II KECAMATAN NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Oleh

Nur Bella Rizki Sujono

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre- eksperimental dengan desain One Grup Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Waktu dalam penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-23 Maret 2017. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 145 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis table silang, uji-t, dan analisis uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek dan ada pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: anak usia dini, lambang bilangan, permainan engklek.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ENKLEK GAME ACTIVITY ON IMPROVING THE DEVELOPMENT OF THE RECOGNITION THE SYMBOL OF THE NUMBER OF CHILDREN IN GROUP B IN TUNAS MELATI II KINDERGARTEN NATAR DISTRICT OF SOUTHERN LAMPUNG DISTRICT

By

Nur Bella Rizki Sujono

The problem in this study is the low development of the recognize the symbol of the number of children in group B in Tunas Melati Kindergarten II Natar District South Lampung District academic year 2016/2017. This study aims to determine the effect of the game on the increase of the development of the number of children in group B. The research method used is Pre-Experimental with one Pretest-Posttets Group design. This research was conducted in Tunas Melati II Kindergarten, Natar District, South Lampung District. Time in the study was conducted on March 15-23, 2017. The population in this study was 145 children. The sampling technique used are observation and documentation. The technique of data analysis using cross table analysis, t-Test, and simple linier regretion test analysis. The result of this study indicate that there are different developments to recognize the symbol of the number of children before being given the activities of the game and after the game was given Engklek game activity and there is influence of Engklek game activity improving in the development of the recognition of the number of children Group B in Tunas Melati II Kindergarten Natar Lampung District South Lampung Academic Year 2016/2017.

Keywords: *early childhood, number symbol, the engklek game.*

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MELATI II
KECAMATAN NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Oleh:

NUR BELLA RIZKI SUJONO

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN ENGGLEK TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS MELATI II KECAMATAN NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : Nur Bella Rizki Sujono

No Pokok Mahasiswa : 1313054036

Program Studi : S1 PG-PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. M. Thoha B. S. Jaya, M.S
NIP. 195208311981031001

Drs. Mahnan Surahman, M.Pd
NIP. 19590419185031004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP. 196003281986032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. M. Thoha B. S. Jaya, M.S

Sekretaris : Drs. Maman Surahman, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Riswandj, M.Pd

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juli 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nur Bella Rizki Sujono
NPM : 1313054036
Program Studi : PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Tunas Melati II Kec. Natar Kab. Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan” tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, Juli 2017
Yang Membuat Pernyataan,




Nur Bella Rizki Sujono
NPM. 1313054036

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nur Bella Rizki Sujono dilahirkan di Natar pada tanggal 23 Juni 1997. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Sujono Suprpto dan ibu Sutinah. Peneliti memulai pendidikan formal di SD Negeri 1 Natar pada tahun 2001 dan selesai pada tahun 2007. Pada tahun 2010 peneliti menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 1 Natar dan pada tahun 2013 peneliti menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Natar. Selanjutnya pada tahun 2013 melalui jalur SBMPTN peneliti melanjutkan pendidikan Strata I (S1) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada tahun 2016 semester 7, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata – Kependidikan Terintegrasi (KKN – KT) selama 40 hari di desa Sidodadi, Kecamatan Bandar Surabaya, Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

“Dan barang siapa yang memudahkan urusan seseorang yang dalam kesulitan, maka Allah akan memudahkan urusannya di dunia dan akhirat”

(HR. Muslim)

“Sebuah tindakan kunci dasar dari sebuah keberhasilan”

(Nur Bella RS : 2017)

KATA PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim...

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT atas semua karunia-Nya berupa kemudahan dan kelancaran dalam proses penyusunan karya ini, kupersembahkan karya ini kepada:

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu dan pengalaman yang berharga, sebagai tempatku menemukan dan merasakan hangatnya persahabatan, juga menorehkan kisah indah yang tak terlupakan

dan

TK Tunas Melati II Kec. Natar Kab. Lampung Selatan

Sebagai tempat penelitian saya yang membantu penyelesaian skripsi ini

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Univesitas Lampung. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan”.

Ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. M. Thoha B. S. Jaya , M.S, selaku Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik, atas jasanya baik tenaga, waktu, dan pikiran yang tcurahkan untuk membimbing dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga kepada Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, dan kepercayaan dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini. Terimakasih kepada Bapak Dr. Riswandi, M.Pd, selaku dosen pembahas yang telah memberikan perbaikan, pengarahan serta saran yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Serta ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, cinta pertamaku Bapak Sujono Suprpto dan penyamangat terhebatku Ibu Sutinah, yang telah menjadi sosok kedua orang tua yang aku kagumi, yang selalu memberikan semangat, motivasi, peluk hangat, canda tawa, dan yang telah membesarkan dan mendidik penulis hingga sampai saat ini, yang selalu memberikan dukungan baik moral dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi dengan lancar.

Selain itu penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi banyak pihak – pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di Program Studi PG-PAUD.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Ketua Program Studi S-1 PAUD FKIP Universitas Lampung
4. Seluruh staf pengajar di PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman yang berharga kepada penulis selama kuliah.

5. Kepala sekolah, dewan guru, serta anak-anak TK Tunas Melati II yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan dukungan selama penulis melakukan penelitian.
6. Adik tersayang Galang T Prakoso yang selalu memberikan pengertian, dukungan dan doa dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
7. *My best partner*, Sheirta Anggraini N dan Eunike Desta Natalia, yang telah menjadi sahabat yang luar biasa sejak dari SD. Ariyanti Novelia Candra, Ira Yurike dan Rika Risanti, terimakasih untuk kehadiran, kehangatan, tawa, tangis, suka, duka, kekonyolan yang kita lakukan bersama.
8. *Best people around me*, Rani Fitri Febriyanti, Heni Nurmasari, Mega Putri Aulia, Ully Fentalidia, dan Anggun Prabantarini Sihombing yang telah memberikan canda, tawa, semangat dan dukungan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Andri Novianto yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dan selalu memberikan semangat, dukungan, canda dan tawa.
10. Teman – teman KKN – KT, Wiwik, Dian, Septo, Vivi, Melsa, Ratih, Rani, dan Nurul, yang telah memberikan pengalaman hidup yang berharga.
11. Teman – teman seperjuangan PG – PAUD 2013, untuk senyum sapa hangat dan kebersamaan kita selama ini.
12. Penulis tidak dapat menulis seluruh nama di lembar ini, namun penulis telah mengukir nama kalian dalam hati, yang telah hadir di hidup penulis baik itu dalam hal penelitian, penyusunan skripsi, perkuliahan, serta lingkungan di sekeliling penulis. Kisah kalian takkan terlupakan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih.

Semoga Allah SWT senantiasa memberkati dan membalas kebaikan yang telah kalian berikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Juli 2017
Penulis

Nur Bella Rizki Sujono
NPM 1313054036

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMABAHAN	x
SANWACANA ..	xi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11

II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Hakekat Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Anak Usia Dini	13
2. Karakteristik Anak Usia Dini	15
3. Pembelajaran Anak Usia Dini	17
B. Teori Belajar	20
1. Teori Belajar Behaviorisme	21
2. Teori Belajar Konstruktivisme	22
3. Teori Belajar Humanisme	24
4. Teori Belajar Kognitif	25
C. Aktivitas Permainan Engklek	26
1. Pengertian Aktivitas Permainan Engklek	26
2. Fungsi Aktivitas Permainan Engklek	30
3. Cara Bermain Aktivitas Permainan Engklek	31
D. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	33
1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini	33
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	35
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	37
E. Lambang Bilangan	37
1. Pengertian Lambang Bilangan	37
2. Prinsip-prinsip Lambang Bilangan	39
3. Fungsi Lambang Bilangan	40
F. Penelitian yang Relevan	41
G. Kerangka Pikir Penelitian	43
H. Hipotesis Penelitian	45
III. METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	48

C. Prosedur Penelitian	48
1. Tahap Penelitian Penelitian	48
2. Tahap Persiapan	49
3. Tahap Pelaksanaan	49
D. Populasi dan Sampel	49
1. Populasi Penelitian	49
2. Sampel Penelitian	50
E. Definisi Operasional Variabel	51
1. Definisi Konseptual Variabel	51
2. Definisi Operasional Variabel	52
F. Instrumentasi/Alat Penelitian	54
1. Uji Validitas	54
2. Uji Reliabilitas	55
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	55
1. Teknik Pengumpulan Data	55
2. Alat Pengumpulan Data	57
H. Teknik Analisis Data	59
1. Analisis Tabel	60
2. Analisis Uji Hipotesis	61
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
1. Sejarah Berdirinya TK Tunas Melati II	63
2. Identitas Sekolah	64
3. Data Siswa	65
4. Data Guru	65
5. Visi, Misi, dan Tujuan TK Tunas Melati II	66
B. Hasil Uji Instrumen	67
1. Uji Validitas	67
2. Uji Reliabilitas	67
C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	68

D. Hasil Penelitian	75
1. Data Aktivitas Permainan Engklek	75
2. Data Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan	82
3. Analisis Tabel Silang	91
4. Uji Hipotesis	93
E. Pembahasan Penelitian	97
V. PENUTUP ..	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
1. Untuk Guru	106
2. Untuk Kepala Sekolah	106
3. Untuk Peneliti Lain	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan	5
2. Populasi dan Sampel Penelitian	50
3. Penetapan skor jawaban observasi Skala Likert	56
4. Penetapan skor jawaban observasi Skala Likert	57
5. Format Observasi	58
6. Analisis Tabel Tunggal Variabel X.....	60
7. Analisis Tabel Tunggal Variabel Y	60
8. Tabel Silang Variabel X dan Variabel Y	61
9. Jumlah Siswa Kelas B TK Tunas Melati II	65
10. Data Guru TK Tunas Melati II	65
11. Data Aktivitas Permainan Engklek	76
12. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Engklek	80
13. Data Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan	83
14. Rekapitulasi Nilai Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan	88
15. Table Silang antara Variabel X dan Variabel Y	92
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahap Perkembangan Manusia	33
2. Kerangka Pikir	45
3. Diagram Nilai Perkembangan	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Murid Kelompok B5	112
2. Kisi-kisi Instrumen	113
3. Rubrik Penilaian Produk Aktivitas Permainan Engklek	115
4. Rubrik Penilaian Proses Aktivitas Permainan Engklek	116
5. Rubrik Penilaian Proses Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan ...	117
6. Rubrik Penilaian Produk Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan ..	118
7. RPPH 1 (<i>Pretest</i>)	119
8. RPPH 2 (<i>Pretest</i>)	122
9. RPPH 3 (<i>Pretest</i>)	126
10. RPPH 4 (<i>Pretest</i>)	129
11. RPPH 1 (<i>Posttest</i>)	132
12. RPPH 2 (<i>Posttest</i>)	137
13. RPPH 3 (<i>Posttest</i>)	141
14. RPPH 4 (<i>Posttest</i>)	146
15. Lembar Observasi Variabel X (Sebelum)	150
16. Lembar Observasi Variabel X (Sesudah)	151
17. Lembar Observasi Variabel Y (Sebelum)	152
18. Lembar Observasi Variabel Y (Sesudah)	153
19. Kriteria Penilaian Lembar Observasi	154
20. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Sebelum)	155
21. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Sesudah)	156
22. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Sebelum)	157

23. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Sesudah)	158
24. Uji Validitas Instrument Variabel X	159
25. Uji Validitas Instrument Variabel Y	163
26. Uji Reliabilitas Variabel X	165
27. Uji Reliabilitas Variabel Y	166
28. Teknik Belah Dua Variabel X	167
29. Teknik Belah Dua Variabel Y	168
30. Penolong Uji Reliabilitas	169
31. Penolong Rekapitulasi Uji-t	171
32. Penolong Untuk Menghitung Persamaan Regresi	172
33. Surat Penelitian Pendahuluan	173
34. Surat Izin Penelitian	174
35. Surat Balasan dari Sekolah	175
36. Dokumentasi (foto)	176

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 11 Pasal 3, menyatakan: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Seperti dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak

Usia Dini, telah mengatur tentang pentingnya pemenuhan standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, serta standar proses pembelajaran di PAUD.

Tidak hanya itu, Peraturan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 14 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menerangkan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai dan moral agama, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan bahasa anak.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru hendaknya memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi, kecerdasan dan kreativitasnya sesuai dengan usia perkembangannya. Sehingga model pembelajaran yang sesuai dengan memperhatikan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak, serta memperhatikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan perlu dikembangkan. Program pembelajaran di TK meliputi dua bidang pengembangan, yaitu pembiasaan dan kemampuan dasar.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun, yang meliputi aspek perkembangan; berbahasa, kognitif, fisik/motorik, moral agama, sosial emosional, dan seni. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif, dan pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-

macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilih dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Pada kemampuan kognitif tersebut anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung terutama konsep bilangan dan mengenalkan lambang bilangan di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Dan rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus/rangsangan serta motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Mengenalkan lambang bilangan merupakan bagian dari matematika yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dasar matematika dapat dikenalkan dengan cara mengenalkan lambang bilangan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam mengenal lambang bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika. Pengenalan lambang bilangan diperlukan adanya aktifitas bermain dan adanya unsur kesenangan. Mengetahui lambang bilangan di Taman Kanak-kanak tidak serta merta dilakukan dengan guru menuliskan lambang bilangan dipapan tulis. Kegiatan pembelajaran harus dikemas secara menarik agar anak mudah menerima suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Untuk merangsang perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak dalam proses pembelajaran di TK, menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran di TK hendaknya dirancang secara tepat

sesuai dengan karakteristik dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena bisa beradampak terhadap cara dan proses pembelajaran anak, serta dapat mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal.

Salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran pada anak terutama dalam perkembangan mengenal lambang bilangan diantaranya adalah metode bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan yang diharapkan dapat memberi pengalaman bermakna dan mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan. Pada anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu berhitung dari bilangan 1-20 baik dalam hal menunjukkan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, dan menuliskan lambang bilangan.

Berdasarkan fakta yang ada, bahwa anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun 2016 masih sulit dalam mengenal lambang bilangan. Pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi dan minimnya media yang digunakan serta pembelajaran yang masih sering didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*) sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (*student centered*), banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan

masih sering menggunakan LKS sehingga anak mudah bosan dan perkembangan dalam mengenal lambang bilangan tidak optimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel observasi 20 anak pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan untuk anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan

No.	Indikator Mengenal Lambang Bilangan	Mampu		Tidak Mampu	
		Siswa	Persentase (%)	Siswa	Persentase (%)
1.	Melafalkan lambang bilangan 1-10	16	80	4	20
2.	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	8	40	12	60
3.	Membedakan lambang bilangan 1-10	4	20	16	80
4.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10	6	30	14	70

Sumber: Dokumentasi Perkembangan Anak Tahun 2016 di TK Tunas Melati II

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat ada 80% siswa yakni 16 dari 20 siswa yang dapat melafalkan lambang bilangan 1-10, ada 40% siswa yakni 8 dari 20 siswa yang mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, ada 20% 4 yakni dari 20 anak yang mampu membedakan lambang bilangan 1-10, dan ada 30% yakni 6 dari 20 siswa yang mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Perkembangan mengenal lambang bilangan yang ada pada anak TK Tunas Melati II tidak terlepas dari peran guru dalam mengajar. Metode guru dalam mengajar di TK Tunas Melati II masih menggunakan metode pembelajaran klasikal yaitu dengan kegiatan yang dilakukan dengan menulis menggunakan

LKS dan mengenal lambang bilangan yang ada di papan tulis. Pengenalan lambang bilangan yang dilakukan oleh guru di sekolah ini hanya dengan menuliskan angka yang terdapat pada LKS dan anak menuliskannya kembali tanpa adanya media pendukung sehingga kemampuan anak dalam perkembangan mengenal lambang bilangan masih rendah. Melalui metode yang terus menerus seperti ini mengakibatkan banyak anak yang kurang tertarik dengan kegiatan yang dilakukan, hal ini dapat dilihat ketika guru memberikan tugas untuk menuliskan angka dalam buku anak banyak tidak melakukannya melainkan ia mengganggu temannya. Dengan demikian perkembangan mengenal lambang bilangan anak belum dapat berkembang dengan baik karena sejatinya dunia anak merupakan dunia bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh anak, dengan bermain anak merasa belajar tanpa dipaksa, sehingga adanya unsur kesenangan dalam aktivitas bermain. Bermain untuk anak usia dini tidak memperdulikan hasil akhir dari permainan tersebut akan tetapi yang lebih penting disini adalah proses bermain itu sendiri, bagaimana anak dilatih untuk berfikir, bersosialisai dengan temannya, sabar dan lain sebagainya. Sehingga dalam hal ini dapat diartikan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembangnya anak, dengan bermain anak dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan, rintangan-rintangan yang menuntut anak menyelesaikan visi misi dari permainan tersebut.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya penerapan model permainan untuk meningkatkan perkembangan mengenal lambang

bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Lampung Selatan. Sejak dulu Indonesia merupakan Negara yang memiliki beragam permainan tradisional. Seiring perkembangan zaman yang sangat pesat, seharusnya tidak membuat kita melupakan permainan-permainan tradisional yang Negara kita miliki. Permainan-permainan ini dapat diaplikasikan kedalam proses kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini, namun pendidik yang ada tidak menyadari dan memanfaatkan permainan tradisional yang ada untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. pembelajaran anak usia dini adalah dengan bermain, salah satunya dengan permainan tradisional engklek. Dengan menggunakan permainan engklek dapat merangsang perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Permainan engklek ini merupakan model permainan yang akan mengenalkan konsep bilangan yang akan merangsang perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak dan membantu guru dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Dalam permainan ini terdapat kegiatan yang berhubungan dengan lambang bilangan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran serta mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk perkembangan fisik motoriknya. Permainan engklek ini pada dasarnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan gacoan yang diberi angka dan kotak engklek yang diberi angka sehingga anak dapat mengenal dan mengetahui angka-angka yang ada dalam permainan tersebut.

Pada dasarnya anak usia 5 – 6 tahun, secara alamiah senang bermain dan justru tidak terlalu menyukai hal yang sistematis. Anak lebih memahami dan

lebih mudah menyerap jika apabila semuanya yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan cara bermain sambil belajar. Anak akan senang dan antusias jika kegiatan tersebut menarik dan guru harus menyelipkan kegiatan yang mampu meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan di permainan itu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1-10
2. Sebagian anak kelompok B masih kurang aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran
3. Dalam pemberian stimulasi khususnya dalam mengenal lambang bilangan, guru hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) seharusnya guru harus membuat kegiatan/permainan yang lebih menarik dan bervariasi untuk meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak
4. Pembelajaran masih sering di dominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dan belum dapat menunjukkan keberadan dirinya
5. Anak tidak fokus dalam pembelajaran khususnya pembelajaran mengenal lambang bilangan karena pembelajaran masih klasikal jarang menerapkan metode bermain

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi yang berkaitan dengan penggunaan permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi tersebut, diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Rendahnya perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Atas dasar rumusan masalah tersebut, maka permasalahan (pertanyaan) penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek?
2. Adakah pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?

Dengan demikian judul penelitian ini adalah: **Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan**”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek.
2. Mengetahui pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pendorong pelaksanaan pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar bagi guru dan orang tua
 - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia dini
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Anak Didik
 - 1) Membantu anak dalam meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan
 - 2) Membantu anak untuk merasakan pengalaman baru secara langsung
 - b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan
- 2) Guru dapat menerapkan kegiatan belajar sambil bermain engklek untuk meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak

c. Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah mengenai pentingnya kegiatan bermain yang variatif dalam kegiatan belajar untuk mencapai indikator yang telah ditentukan agar anak dapat berkembang secara optimal

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini dan memperoleh pengetahuan tentang manfaat permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain, menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai aktivitas permainan engklek untuk perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini disebut juga dengan anak usia pra-sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi, seni, serta moral dan agama. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat sekitarnya. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespons berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik PAUD, dan masyarakat sekitarnya.

NAEYC (National Association for The Education of Young Children) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun yang tengah berada pada program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra-sekolah, TK, dan SD. E Mulyasa dalam Wiyani (2014:98), mengartikan anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki

rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa. Pada masa usia anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, maka kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam hal kecerdasan kognitif usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup bertahap dan berkesinambungan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hartati (2005:7), yang berpendapat bahwa:

Usia dini juga disebut masa emas (*golden age*) karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat disetiap aspek perkembangannya, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan sama tetapi ritme perkembangannya akan berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya karena pada dasarnya anak individual.

Sedangkan menurut Hasnida (2014:56), berpendapat bahwa:

Anak usia dini adalah seorang anak yang usia belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal dirumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak atau taman kanak-kanak, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun.

Jadi disimpulkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa balita, dan masa prasekolah. Pada setiap masa

yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, dan masa prasekolah.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia yang berentang sejak usia 0 tahun sampai usia 6 tahun. Masa anak usia dini dibagi menjadi tiga masa yakni masa bayi, masa toodler, dan masa usia TK. Masa bayi merupakan masa awal dari kehidupan manusia setelah dilahirkan, yaitu sejak lahir sampai usia 1 tahun (12 bulan). Masa toodler yakni masa dalam kehidupan manusia sejak usia satu tahun sampai tiga tahun. Hurlock dalam Ramli (2005:145), menyatakan bahwa masa ini disebut dengan masa toddler karena anak terlalu tua untuk disebut bayi dan anak masih terlalu muda untuk disebut anak-anak. Dan yang dimaksud masa usia TK yakni masa yang berada pada bagian tengah dan akhir masa kanak-kanak awal, masa ini berada dari masa bayi dan masa kanak-kanak akhir dalam kehidupan manusia. Pada masing-masing masa tersebut terdapat beberapa karakteristik yang pokok. Menurut Ramli (2005:105) mengungkapkan beberapa karakteristik masa bayi, karakteristik tersebut yakni:

- a. Pada masa awal kelahirannya, bayi mengalami ketidak berdayaan
- b. Masa bayi merupakan masa dasar yang sesungguhnya
- c. Masa bayi adalah masa saat pertumbuhan dan perubahan terjadi secara pesat
- d. Masa bayi merupakan masa yang paling menarik
- e. Masa bayi merupakan permulaan sosialisasi

Menurut Ramli (2005:145), mengungkapkan beberapa karakteristik masa toddler yaitu:

- a. Masa toddler adalah masa mobilitas tinggi
- b. Masa toddler adalah masa eksplorasi
- c. Masa toddler adalah masa emosionalitas
- d. Masa toddler adalah masa pencarian diri

Menurut Ramli (2005:185), mengungkapkan beberapa karakteristik masa usia TK yaitu:

- a. Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah
- b. Masa usia TK adalah masa prakelompok
- c. Masa usia TK adalah masa meniru
- d. Masa usia TK adalah masa bermain
- e. Anak pada masa ini memiliki keberagaman

Usia 0 hingga 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam perkembangan intelegensi. Adapun menurut Mutiah (2015:7), yang menjabarkan masa-masa yang dilalui oleh anak usia dini yakni:

- a. Masa Peka; masa sensitif dalam penerimaan stimulus yang diberikan oleh lingkungan
- b. Masa Egosentris; masa dimana sikap anak ingin menang sendiri
- c. Masa Berkelompok; masa dimana anak-nak senang bermain dengan teman sebayanya
- d. Masa Meniru; masa dimana anak menjadi peniru ulung yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya
- e. Masa Eksplorasi; masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya

Dapat dilihat dari penjelasan tersebut karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini berbeda dari masa ke masa. Masa anak usia dini ini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia selanjutnya. Oleh

karena itu di masa ini pendampingan amat sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi perkembangan optimal pada masa usia dini.

3. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi dan komunikasi pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung, antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Sudjana (2004:28), yang mengemukakan pengertian pembelajaran bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Menurut Noorlaila (2010:46), mengatakan pada usia 2-4 tahun anak mengalami kemajuan yang amat pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa terutama dalam kosakata. Hal yang menarik pada masa ini yaitu anak-anak mencoba ingin mandiri dan tak banyak lagi bergantung dengan orang lain. Pembelajaran untuk anak usia dini ini dibutuhkan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Karena pada hakikatnya dunia anak usia dini adalah dunia bermain, jadi perlulah adanya pembelajaran yang dibungkus dengan permainan yang menyenangkan dan menarik yang membuat suasana jadi riang. Masa usia dini pada umumnya anak ingin bermain, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu.

Sedangkan pada usia 5 tahun pada umumnya anak-anak mengalami perkembangan dan kecakapan bermacam-macam keterampilan fisik. Pada masa ini mereka sudah mampu melakukan gerakan-gerakan seperti melompat, meloncat, menangkap, melempar, dan menghindar. Kadang-kadang juga untuk anak-anak tertentu keterampilan-keterampilan ini telah dikuasainya pada usia 4-5 tahun.

Motessori dalam Noorlaila (2010:47), memberikan gambaran peran guru serta lingkungan terhadap perkembangan kecerdasan yaitu sebagai berikut:

- a. 80% aktivitas bebas dan 20% aktivitas yang diarahkan oleh guru
- b. Melakukan berbagai tugas yang mendorong anak untuk memikirkan tentang hubungan dengan orang lain
- c. Menawarkan kesempatan untuk menjalin hubungan sosial melalui interaksi yang bebas
- d. Dalil-dalil ditemukan sendiri, tidak disajikan oleh guru

Pada usia ini mereka terdorong untuk belajar hal-hal yang baru dan masih sangat suka bertanya dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu. Pendidik dan orangtua hendaknya memberikan wajar dan mampu diterima oleh nalar anak. Pada usia ini mereka juga masih suka menirukan segala sesuatu yang dilakukan oleh orang yang lebih tua darinya. Guru dan orang tua memang harus pandai menciptakan kegiatan yang bervariasi dan tidak menerapkan disiplin yang kaku untuk anak dengan rutinitas yang membosankan.

Seperti yang dijelaskan oleh Haenilah (2015:74), menjelaskan bahwa pada rentangan usia dini terdapat karakteristik belajar anak yang harus difahami oleh pendidik yakni diantaranya:

- a. Anak hanya bisa belajar jika tidak dipisahkan dari kebutuhan bermainnya
- b. Anak hanya bisa belajar jika dalam bermainnya dibantu oleh alat permainan secara konkret
- c. Anak hanya bisa belajar jika perannya terlindungi
- d. Anak hanya bisa belajar jika terbebas dari paksaan orang dewasa

Di TK juga perlu adanya arena bermain yang dilengkapi dengan alat-alat peraga dan alat-alat keterampilan lainnya untuk mendorong dan memfasilitasi anak dalam meningkatkan aspek perkembangan yang sedang berkembang pesat pada usia ini.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini adalah dengan bermain. Ketika bermainlah hakikatnya anak akan menikmati proses belajar. Bermain merupakan wahana belajar bagi anak usia dini dan merupakan cara untuk pendidik mengembangkan kemampuan dan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak didiknya. Oleh sebab itu pembelajaran untuk anak usia dini harus menyediakan wahana seluas-luasnya dan semenarik mungkin agar anak dapat tertarik dan sekaligus mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak seoptimal mungkin.

B. Teori Belajar

Di dalam belajar, siswa melakukan berbagai aktivitas, penelitian dapat belajar yang akan mendukung perubahan tingkah laku dalam dirinya. Guru menciptakan suasana belajar yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa. Dalam prakteknya, guru berusaha agar siswa belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa maka dilakukan penilaian. Penilaian diukur dengan berdasarkan indikator yang ada didalam RPPH. Selain untuk mengetahui keberhasilan belajar, penilaian ini digunakan untuk mengevaluasi proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru.

Menurut Sardiman (2004:22), belajar adalah suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Sedangkan menurut Djamarah (2004:44), berpendapat bahwa belajar pada hakekatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Sebagai hasil latihan individu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Pada pendidikan anak usia dini belajar yang dipakai bukanlah cara belajar yang digunakan pada pendidikan yang lainnya seperti SD, SMP, SMA, melainkan

belajar sambil bermain karena pada anak usia dini anak belum bisa berpikir abstrak. Anak baru bisa berpikir ketika anak mendapatkan pengalaman langsung. Maka dari itu belajar yang digunakan haruslah menggunakan cara belajar yang menarik dan anak mendapatkan pengalaman langsung agar pengetahuan yang ditransfer oleh guru dapat dimengerti oleh anak dan anak menyimpulkan pengetahuannya sendiri melalui pengalamannya. Ada beberapa teori belajar yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran yakni: teori belajar behaviorisme, teori belajar konstruktivisme, teori belajar humanisme, dan teori belajar kognitif.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori ini menggunakan teknik belajar dengan cara pengkondisian atau pembiasaan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Haenilah (2015:11), Teori belajar Behaviorisme dikenal dengan teori stimulus-respon (S-R). Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku itu dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan ini terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon). Stimulus tidak lain adalah lingkungan dimana tempat anak belajar, baik secara internal maupun eksternal. Sedangkan respons adalah dampaknya, yang berupa reaksi fisik terhadap stimulus yang diberikan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan oleh lingkungan. Menurut Conny dalam Isjoni (2011:75) behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Skinner 1904 – 1990 dalam Dirman (2016:15), meyakini bahwa:

Tingkah laku manusia merupakan hasil dari pembawaan genetik dan pengaruh lingkungan atau situasional. Menurut teoritikus behavioristik, manusia sepenuhnya adalah makhluk yang reaktif, yang tingkah lakunya dikontrol oleh faktor-faktor yang berasal dari luar. Faktor lingkungan ini yang menjadi penentu terpenting dari tingkah laku manusia. Berdasarkan pemahaman ini, maka kepribadian individu menurut teori ini dapat dikembalikan kepada hubungan antara individu dan lingkungannya.

Menurut teori ini orang yang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya, melalui pengalaman-pengalaman terdahulu, menghubungkan tingkah laku tersebut dengan hadiah-hadiah. Orang menghentikan suatu tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman. Semua tingkah laku, baik bermanfaat ataupun merusak, merupakan tingkah laku yang dipelajari. Gagasan utama dalam aliran behavioristik ini adalah bahwa untuk memahami tingkah laku manusia diperlukan pendekatan yang objektif, mekanistik dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengondisian. Dengan perkataan lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan dengan melalui pengujian dan pengamatan atas perilaku yang tampak, bukan dengan mengamati kegiatan bagian dalam tubuh.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh yang belajar itu sendiri. Pembentukan berjalan terus

menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru. Dalam teori ini peserta didik sendiri yang harus mengartikan apa yang telah diajarkan dengan konstruksi yang telah dibangun sebelumnya.

Menurut Budiningsih (2012:64) menyatakan bahwa:

Pandangan konstruktivisme yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna kepada siswa oleh kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah pada tujuan tersebut

Driver dan Oldham dalam Dirman (2014:31), mengemukakan ciri-ciri teori belajar konstruktivisme, ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Orientasi, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dengan memberi kesempatan melakukan observasi.
- b. Elisitasi, yaitu peserta didik mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi, menulis, membuat poster dan lain-lain.
- c. Restrukturisasi ide, yaitu klarifikasi ide dengan orang lain, membangun ide baru, mengevaluasi ide baru.
- d. Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, yaitu ide atau pengetahuan yang telah terbentuk perlu diaplikasikan pada bermacam-macam situasi.
- e. Review, yaitu dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambahkan atau mengubah.

Dalam aliran konstruktivisme pengetahuan dipahami sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ditentukan melainkan suatu proses pembentukan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh peserta didik sendiri. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan member

makna tentang hak-hal yang sedang dipelajari. Dalam teori ini guru tidak menstransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuan yang sedang dipelajarinya, dan guru dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar.

3. Teori Belajar Humanisme

Menurut teori humanisme proses belajar haruslah berhubungan dan bermuara pada manusia. Teori humanisme merupakan teori belajar yang paling abstrak dari teori-teori belajar lainnya karena teori ini yang paling mendekati dunia filsafat daripada dunia pendidikan. Teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar seperti apa yang diamati dalam dunia keseharian. Teori ini bersifat eklektik, artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asalkan tujuannya untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri) dapat tercapai. Sebagai contohnya, teori belajar bermakna Ausubel dan Taksonomi Tujuan Belajar Bloom dan Krathwohl diusulkan sebagai pendekatan yang dapat dipakai oleh aliran humanistik. Teori humanisme ini akan sangat membantu kita memahami proses belajar serta melakukan proses belajar dalam dimensi yang lebih luas, jika kita mampu menempatkannya pada konteks yang tepat.

4. Teori Belajar Kognitif

Pengertian belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi atau pemahaman, yang tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang telah dimikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi/pengetahuan yang baru.

Dalam teorinya, Piaget memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dan fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Piaget adalah ahli psikolog development karena penelitiannya mengenai tahap-tahap perkembangan pribadi serta perubahan umur yang mempengaruhi kemampuan belajar individu.

Brunner dalam Dirman (2016:23):

ia mengusulkan teori yang disebutnya *free discovery learning*. Teorinya ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu aturan .

Berdasarkan keempat teori yang sudah dijelaskan, peneliti menggunakan teori kognitif dan konstruktivisme sebagai landasan penelitian ini, karena teori belajar tersebut dianggap sesuai dan tepat dengan penelitian ini. Menekankan pada peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas anak dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu perkembangan pengetahuan anak, sehingga anak mampu menggali potensinya secara menyeluruh dengan pengaruh lingkungan sebagai bagian dari interaksi anak yang merupakan pengembangan aspek kognitif pada anak. Pada teori belajar kognitif anak belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Perkembangan mengenal lambang bilangan dapat menjadi pembelajaran yang aktif dengan permainan yang diterapkan.

C. Aktivitas Permainan Engklek

1. Pengertian Aktivitas Permainan Engklek

Manusia setiap hari melakukan aktivitas. Aktivitas merupakan segala kegiatan atau perilaku atau keaktifan yang dilakukan oleh manusia. Dan aktivitas yang dilakukan siswa merupakan kegiatan atau keaktifan siswa yang terjadi pada saat proses belajar mengajar. Kegiatan kegiatan yang dimaksud ialah kegiatan yang mengarah pada proses belajar. Menurut Nurmalawati (2009:6), berpendapat bahwa aktivitas merupakan kegiatan, kesibukan, keaktifan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilakukan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang sangat tinggi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya itu sendiri. Hal ini juga akan membuat suasana kelas selama proses pembelajaran akan menjadi menarik dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa juga membuat terbentuknya pengetahuan pengetahuan baru serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri.

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara individu maupun kelompok anak yang saling berinteraksi untuk memperoleh kesenangan. Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Maka dari itu pendidik haruslah tepat dalam menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat berkembang optimal.

Dalam menstimulus anak untuk menambah pengetahuan anak tidak bisa menggunakan metode ceramah, karena pada hakikatnya anak usia dini dunianya adalah dunia bermain. Piaget dalam Sujiono (2010:34), mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain merupakan kebutuhan paling mendasar bagi anak dan sebagai sarana untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Karena dari

pengalaman langsung anak mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan akan menambah pengetahuannya. Maka pendidik haruslah tepat dalam menstimulus perkembangan dan pertumbuhan anak didiknya.

Permainan merupakan salah satu bentuk pembelajaran inti dan penting di usia prasekolah, anak belajar dengan bermain, sehingga anak merasa senang melakukannya. Melalui permainan anak mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran secara tidak langsung. Hal ini sejalan dengan Froebel dalam Masitoh (2007:102) yang berpendapat bahwa:

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif, anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman, anak juga dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal.

Pembelajaran di sekolah anak usia dini memang seharusnya dilakukan dengan bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli, menurut Montessori dalam Hapsari (2016:234) berpendapat bahwa keterlibatan aktif anak memainkan media dan memanfaatkan lingkungannya merupakan tujuan utama untuk memperoleh pengetahuan dan belajar. Begitu pula John Dewey dalam Hapsari (2016:234), berpendapat anak belajar melalui permainan, anak perlu dalam permainan sehari-hari.

Piaget dalam Hapsari (2016:234) meyakini permainan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif dan sarana untuk membentuk pengetahuan tentang

duniannya. Sejalan dengan Hetherington & Pake dalam Moeslichatoen (2014:34), yang menyatakan bahwa:

Melalui permainan dapat mempermudah perkembangan kognitif anak. dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa aktivitas permainan ialah kegiatan atau keaktifan yang dilakukan oleh anak saat melakukan permainan. Permainan merupakan cara yang tepat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena pada hakikatnya dunia anak usia dini ialah dunia bermain. Dalam permainan juga dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan pada anak dan anak mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang ia dapat.

Permainan engklek sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang populer di masyarakat pada eranya. Menurut Achroni (2012:45), permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Seiring perkembangan zaman permainan engklek sudah hampir menghilang dan jarang dimainkan, banyak anak sekarang yang tidak mengetahui tentang permainan engklek ini. Engklek ini permainan yang biasa dimainkan oleh anak perempuan, tetapi

anak laki-laki juga bias ikut bermain. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Sujiono (2009:132), berpendapat bahwa:

Melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Permainan tradisional di Indonesia beraneka ragam seperti engklek, lompat tali, bancaan, gobak sodor, congklak, ular tangga, petak umpet, dan masih banyak lainnya.

Menurut Wardani (2010:15), permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah. Sejalan dengan Montalalu (2005:34) berpendapat bahwa:

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan engklek merupakan kegiatan permainan tradisional lompat-lompatan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih menggunakan gambar kotak-kotak sebagai media permainan.

2. Fungsi Aktivitas Permainan Engklek

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan

anak. Penggunaan permainan engklek dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak didik. Selain itu teknik permainan engklek dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak terhadap aspek-aspek perkembangan antara lain perkembangan aspek fisik motorik, aspek moral dan agama, aspek sosial emosional, dan aspek kognitif. Khususnya pada aspek kognitif permainan ini membantu anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu simbol-simbol nomor yang terdapat pada permainan engklek. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Permainan ini juga membantu anak untuk memahami urutan nomor.

Permainan ini juga menjadikan anak lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitarnya. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

3. Cara Bermain Permainan Engklek

Cara bermain permainan ini pertama-tama kita menggambar di atas tanah atau di halaman 7-9 kotak dan setengah lingkaran dibagian atas sendiri. Lalu diberi nomor pada masing-masing kotak tersebut. Biasanya permainan ini untuk menentukan siapa yang duluan bermain menggunakan cara melempar gacoan. Gacoan merupakan pecahan batu atau pecahan bata atau pecahan genteng. Dan siapa yang tepat pada kotaknya dan juga paling jauh pada nomor

dikotaknya, dan yang paling dekat akan mendapatkan urutan bermain pertama dan yang paling jauh dapat nomor urut yang terakhir. Atau bisa juga menggunakan cara hopimpa untuk menentukan siapa yang duluan bermain. Lalu setelah itu pemain mesti melompat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki tanpa menginjak garis. Apabila pemain menginjak garis maka digantikan dengan pemain selanjutnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Apriani terdapat indikator dalam permainan engklek yaitu keaktifan saat menulis angka pada kotak engklek, keaktifan saat menghitung kotak pada engklek, keaktifan saat melompat pada kotak engklek, dan keaktifan saat menghitung jumlah lompatan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan engklek ini adalah permainan tradisional lompat-lompatan yang menggunakan aturan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan gacoan dan gambar kotak-kotak sebagai alat permainan. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan engklek dapat dikembangkan sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

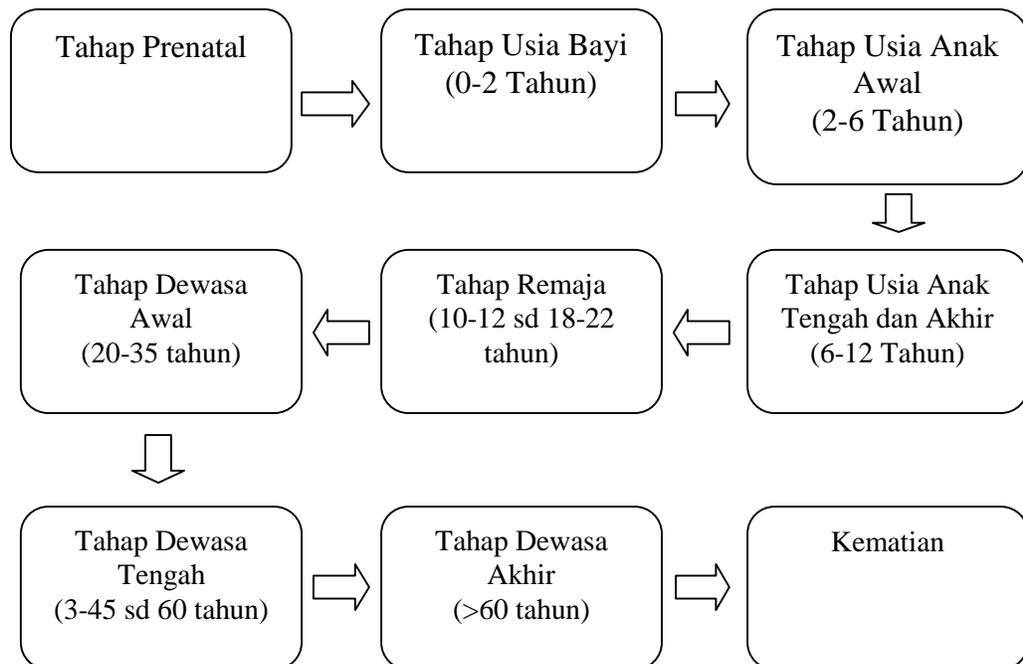
D. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan berasal dari kata kembang. Kembang bisa berarti bagian dari tanaman, bisa juga berarti perubahan psikis pada diri seseorang. Menurut Novan (2016:100), mengungkapkan bahwa perkembangan merupakan proses perubahan psikis atau kognitif, bahasa, sosial dan emosi, serta moral dan agamanya. Perkembangan pada diri seseorang berlangsung sepanjang hidupnya.

Sedangkan menurut Hapsari (2016:4), berpendapat bahwa:

Dalam rentang kehidupan manusia, setiap individu mengalami beberapa tahap perkembangan dalam kehidupannya dari tahap prenatal hingga kematian yang memiliki tugas perkembangan dan karakteristik perkembangan yang berbeda antara tahap satu dengan tahap lainnya. Berikut ini merupakan bagan dari tahapan perkembangan manusia dari usia prenatal hingga kematian:



Gambar 1. Tahap Perkembangan Manusia

Menurut Saibani (2016:2), berpendapat bahwa perkembangan (*development*) yaitu bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan (*skill*) gerak kasar, gerak halus dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Freud dalam Hapsari (2016:25), berpendapat bahwa tahun-tahun pertama dalam kehidupan anak dapat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian seseorang di masa selanjutnya. Menurut Freud, masa 5 tahun pertama dan masa remaja, dinamika kehidupannya sedang bergejolak, berbeda saat anak memasuki usia sekolah, mereka akan lebih tenang dan stabil.

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Anak lahir dengan membawa potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang tepat untuk merangsang potensi yang tersembunyi yang dibawa oleh anak.

Menurut pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan yang dialami oleh manusia. Perkembangan pada anak usia dini akan berpengaruh sekali pada pembentukan kepribadian di masa selanjutnya karena masa usia ini merupakan peletakan dasar atau pondasi awal bagi perkembangan selanjutnya, maka dari itu pada masa ini guru, orang tua, dan pendidik anak usia dini

lainnya harus memberikan stimulus yang baik agar perkembangan tercapai secara optimal agar dapat membentuk pribadi yang baik di masa selanjutnya.

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima, mengolah, dan memahami sesuatu. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kecerdasan seseorang, daya ingat dan segala hal yang membutuhkan proses berpikir.

Menurut Hapsari (2016:8), berpendapat bahwa:

Perkembangan kecerdasan anak dari usia 0-4 tahun berkembang 50%, 4-8 tahun berkembang 30%, dan sisanya 20% berkembang pada usia dari 8 tahun. Oleh karena itu, pada masa usia anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, maka kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam hal kecerdasan kognitif.

Mansur dalam Saibani (2016:14), berpendapat bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi. Sedangkan menurut Keat dalam Saibani (2016:14), menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir, dan mengerti.

Menurut Jean Piaget dalam Daryanto (2015:62-63), mengungkapkan bahwa manusia dalam hidupnya pasti melalui empat tahap perkembangan kognitif,

dimana masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang khas atau berbeda. Keempat tahap tersebut adalah:

a. Tahap Sensory Motor (0-2 tahun)

Tahap ini diidentikkan dengan kegiatan motorik dan persepsi yang masih sederhana.

b. Tahap Pre-operational (2-7 tahun)

Tahap ini diidentikkan dengan mulai digunakannya simbol atau bahasa tanda, dan telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak.

c. Tahap Concrete Operational (7-11 tahun)

Tahap ini dicirikan dengan anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak sudah tidak lagi memuaskan diri pada karakteristik perseptual pasif.

d. Tahap Formal Operational (11-15 tahun)

Ciri pokok tahap yang terakhir ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”.

Untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini diperlukan adanya stimulus-stimulus yang harus diberikan oleh pendidik, orang tua serta lingkungan. Dengan cara bermain juga dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak usia dini.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Gelman & Gallistel dalam Papalia (2009:340), Pada masa kanak-kanak awal, anak-anak di AS mulai memahami 5 prinsip berhitung, yaitu:

1. Prinsip 1 untuk 1: Hanya menyebutkan sebuah nomor sebanyak satu kali untuk setiap hal yang dihitung (“Satu....dua...tiga...”)
2. Prinsip urutan yang tetap: Menyebutkan nomor dengan urutan yang tetap (“Satu, dua, tiga...”, bukan “tiga,dua,satu...”)
3. Prinsip ketidakrelevanan urutan: Mulai menghitung dari benda manapun, dan jumlah total hitungan akan tetap sama
4. Prinsip kardinalitas: Nomor terakhir yang disebut adalah total jumlah benda yang dihitung (jika ada lima barang, maka nomor terakhir adalah ‘5’)
5. Prinsip abstraksi: Prinsip-prinsip sebelumnya berlaku untuk semua objek.

Ho & Fuson dalam Papalia (2009:340) Hasil-hasil penelitian menemukan bahwa anak merangkum prinsip-prinsip ini dari pengalaman mereka menghitung. Siegler dalam Papalia (2009:340) pada saat berusia 5 tahun, kebanyakan anak dapat menghitung sampai 20 atau lebih dan mengetahui ukuran relatif angka 1 sampai 10, beberapa bahkan mampu melakukan penambahan dan pengurangan 1 digit.

E. Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada masa awal ialah aspek perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan bagian dari matematika yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukannya dikuasai oleh setiap individu

sebagai bekal kehidupannya. Menurut Sudaryanti (2006:1), menyatakan bahwa:

Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka. Lambang bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Menurut Alaxander dalam Sitorus (2008:22) menyatakan bahwa bilangan adalah sebuah tanda atau simbol atau angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu identitas abstrak dalam ilmu matematika. Menurut Bishop dalam Runtukahu (2014:46), mengatakan bahwa dalam terdapat enam kegiatan matematika secara umum yaitu menghitung, menempatkan, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan. Sedangkan menurut Marhijanto dalam Tadjudin (2008:30), bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Lalu menurut Ruslani dalam Tadjudin (2008:23), lambang bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian.

Bilangan pada hakikatnya yakni tanda atau lambang-simbol yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda konkret. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan merupakan simbol atau tanda yang dinyatakan dengan angka yang

bersifat abstrak yang digunakan sebagai alat bantu yang mengandung suatu pengertian dan menunjukkan besarnya kumpulan benda.

2. Prinsip-prinsip Lambang Bilangan

Reys dalam Runtukahu (2014:30), mengemukakan prinsip-prinsip praktis pendekatan kognitif dalam pembelajaran matematika. Prinsip-prinsip praktis yang dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu dengan yang lainnya yaitu:

1. Belajar lambang bilangan harus berarti bagi anak usia dini
2. Belajar lambang bilangan adalah proses perkembangan bagi anak agar efektif dan efisien tidak dengan sendirinya karena membutuhkan cukup waktu dan perencanaan yang baik, guru memegang peranan penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang kaya sesuai dengan perkembangan kognitif anak.
3. Lambang bilangan adalah pengetahuan yang sangat terstruktur oleh sebab itu pendekatan spiral dalam belajar matematika sangat cocok.
4. Anak aktif terlihat dalam belajar mengenal lambang bilangan, keterlibatan anak secara aktif dapat berupa keterlibatan fisik tetapi jangan lupa setiap kegiatan fisik tidak terlepas dari kegiatan mental, model-model ini adalah materi manipulatif, dimana anak dapat memegang, meraba, memindahkan, dan menyusun sehingga menguasai sebuah konsep matematika.
5. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar, semua tingkatan belajar harus menggunakan kata-kata matematika karena matematika merupakan lambang bilangan atau simbol.

Dalam mengajarkan anak mengenal lambang bilangan orang tua dan pendidik harus memahami prinsip-prinsip yang digunakan agar anak dapat memahami dan mengerti apa yang diajarkan. Karena dengan seperti itu anak akan mendapatkan belajar yang bermakna sehingga pengetahuannya dapat ia bangun sendiri. Pendidik juga harus menggunakan metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak, metode yang dipilih disesuaikan

dengan tahapan dan prinsip perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

3. Fungsi Lambang Bilangan

Menurut Runtukahu (2014:23), lambang bilangan berfungsi untuk memunculkan kembali konsep matematika yang ada dalam ingatan diri anak karena akan membentuk persiapan untuk mengerti matematika khususnya tentang ruang, bentuk, aturan, waktu, jarak, dan jumlah.

Tapi mengingat lagi dunia anak adalah dunia yang identik dengan bermain, terutama di usia dini. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk, warna, cara berhitung, menyusun benda, dan lain sebagainya. Melalui permainan, anak dapat meningkatkan aspek kognitif mengenai mengenal lambang bilangan. Hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 5-6 tahun adalah: Anak dapat melafalkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, membedakan lambang bilangan 1-10, dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan mengenal lambang bilangan merupakan perubahan atau peningkatan yang dialami oleh anak usia dini dalam memahami symbol-simbol yang dinyatakan dengan angka.

F. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anisa Candra Perwitasari (2016) tentang “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhinneka Karya Tunggulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo”. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena di TK Bhinneka Karya Tunggulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo anak usia 5-6 tahun yang aktivitasnya semakin berkurang, masih banyak anak yang belum optimal dalam perkembangan motorik kasarnya. Hal tersebut dikarenakan anak-anak sibuk dengan *gadget*, sehingga menimbulkan perkembangan motorik kasar menjadi terlambat (Haerani, 2013). Guru mengajar anak kelompok di TK Muslimat No 10 Mororejo Kaliwungu dalam memperkenalkan matematika terutama berhitung pada anak didik dalam proses pembelajaran masih menggunakan cara hafalan atau ceramah, menggunakan proses pengajaran secara klasikal atau konvensional atau pembelajaran langsung yang berpusat pada guru dengan pemberian tugas pada LK (lembar kerja), atau majalah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun TK Bhinneka Karya Tungulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian Ekperimental Semu dengan menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dengan sampel berjumlah 30 orang yang diperoleh dari TK Bhinneka Karya Tungulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik observasi dan dokumentasi.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Milla Amalia (2016) tentang “Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena rendahnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan di TK Ramadhan Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian dalam proses pembelajaran terlihat anak belum mampu menyebutkan bilangan sesuai dengan lambing bilangan, anak sulit memahami lambang bilangan, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Hal ini dikarenakan media yang digunakan masih sederhana belum adanya pengembangan, guru juga menampilkan pembelajaran terlihat monoton, metode yang digunakan juga belum bervariasi dan kurangnya penggunaan metode bermain dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Ramadhan serta proses pembelajaran jarang memanfaatkan media permainan edukatif secara optimal, sehingga tidak berkembangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian Eksperimen menggunakan teknik sampling yaitu sampling jenuh dengan sampel berjumlah 32 orang dari jumlah seluruh anak di TK Ramadhan Bandar Lampung. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik observasi dan dokumentasi.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Heni Oktina (2015) tentang “Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian Eksperimen tipe on-shot case study, menggunakan sampel sebanyak 20 anak. instrument penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman analisis regresi linier sederhana.

G. Kerangka Pikir Penelitian

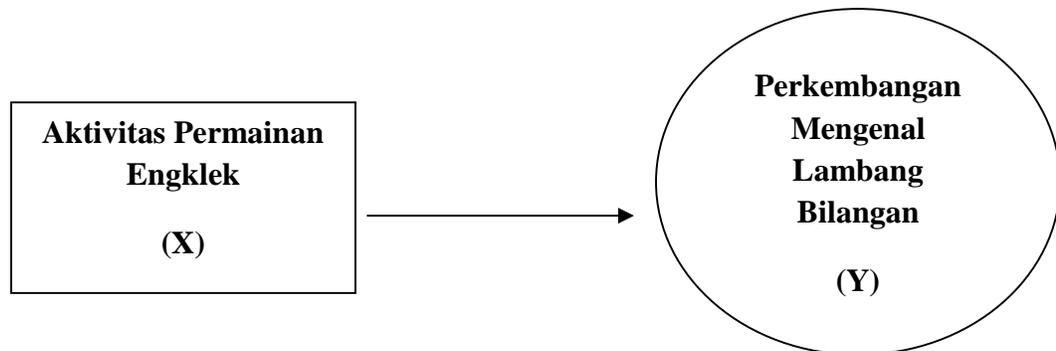
Pembelajaran akan memberikan manfaat kepada anak didik apabila guru dan pihak sekolah yang berwenang merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik dan menyediakan media atau alat permainan

yang dapat merangsang kemampuan anak. Pembelajaran yang diberikan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. Rangsangan yang diberikan sejak dini akan menentukan bagaimana perkembangan kognitif anak di kehidupan selanjutnya. Perkembangan kognitif anak dapat di stimulus salah satunya dengan permainan tradisional.

Perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan masih dikatakan rendah dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah seharusnya guru menggunakan media dan metode bermain dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara bermain, bermain yang dilakukan adalah permainan tradisional engklek. Permainan engklek ini merupakan model permainan yang akan mengenalkan konsep bilangan yang akan merangsang perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak dan membantu guru dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Dalam permainan ini terdapat kegiatan yang berhubungan dengan lambang bilangan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran serta mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk perkembangan fisik motoriknya. Permainan engklek ini pada dasarnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan gacoan yang diberi angka dan kotak engklek yang diberi angka sehingga anak dapat mengenal dan mengetahui angka-angka yang ada dalam permainan tersebut. Diharapkan

dengan menggunakan permainan engklek ini sebagai media pembelajaran mempunyai pengaruh dengan perkembangan mengenal lambang bilangan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Aktivitas permainan engklek diharapkan dapat meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (aktivitas permainan engklek/X) akan mempengaruhi variabel terikat (mengetahui lambang bilangan usia 5-6 tahun/Y). Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan dari landasan konseptual dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama

Ho : Tidak terdapat perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek.

Ha : Terdapat perbedaan perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek.

2. Hipotesis Kedua

Ho : Tidak ada pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan

Ha : Ada pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

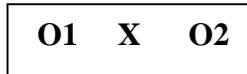
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimental. Desain penelitian menggunakan desain *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2015:109):

Dikatakan *pre-experimental design*, karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian ini hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen (perkembangan mengenal lambing bilangan) bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen (aktivitas permainan engklek) melainkan masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh dalam terbentuknya variabel dependen. Jenis dari *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *One Grup Pretest-Posttest*.

Menurut Sugiyono (2015:74), berpendapat:

Pada penelitian ini , diberikan *Pre-Test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

- O1 : *Pre-Test* diberikan sebelum menerapkan permainan engklek
- X : pemberian atau penerapan aktivitas permainan engklek
- O2 : *Post-Test* diberikan setelah menerapkan permainan engklek

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian di semester genap tahun 2016/2017, pada tanggal 15 Maret 2017 sampai dengan 23 Maret 2017.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian terlebih dahulu
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, sarana dan prasarana, jumlah guru, cara mengajar guru, jumlah siswa yang

akan dijadikan subjek penelitian dalam kelas eksperimen yang sekaligus sebagai kelas kontrol

2. Tahap Persiapan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- b. Menyiapkan instrument penelitian
- c. Menyiapkan alat permainan engklek

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang sekaligus sebagai kelas kontrol
- b. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dengan lembar observasi/pedoman observasi
- c. Membuat laporan hasil penelitian

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah siswa kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang berjumlah 7 kelas yang terdiri dari 2 kelas A dan 5 kelas B yang seluruhnya berjumlah 145 anak. Menurut Sugiyono (2010:215) menjelaskan pengertian populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sampel Penelitian

Pengukuran sampel merupakan langkah untuk menentukan besarnya sampel yang akan diambil dalam melaksanakan penelitian dalam suatu obyek. Peneliti menggunakan teknik sampling *Probability Sampling* yang dipakai ialah *Cluster Random Sampling*. Dalam penelitian ini sampel diambil dari sebagian populasi yakni sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki laki dan 10 anak perempuan. Ini diambil berdasarkan pengundian. Menurut Sugiyono (2015:118) menjelaskan sampel penelitian adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah sbb:

Tabel 2. Populasi dan Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siwa (Populasi)	Sampel	Keterangan
1	B1	22	-	-
2	B2	22	-	-
3	B3	22	-	-
4	B4	21	-	-
5	B5	20	20	Sampel
Jmlh	5	105	20	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat terdapat 5 kelas B yang seluruhnya berjumlah 107 anak. Kelas B1 terdapat 22 anak, kelas B2 terdapat terdapat 21 anak, Kelas B3 terdapat 22 anak, kelas B4 terdapat 21 anak, dan kelas B5

terdapat 20 anak. Jadi Penelitian ini terdapat 145 populasi dan seluruh kelas B diundi untuk menentukan sampel (*random*) dengan cara teknik *Cluster Random Sampling*. Lalu terpilihlah kelas B5 yang terdapat 20 siswa sebagai sampel penelitian.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1.1. Permainan Engklek (Variabel X)

Permainan engklek ini adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di tanah yang menggunakan aturan yaitu dengan membuat gambar kotak-kotak dan menggunakan gacoan sebagai alat permainan kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dihalaman oleh anak usia dini. Permainan engklek dapat dimainkan untuk dapat mengembangkan untuk membantu meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

1.2. Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan (Variabel Y)

Perkembangan mengenal lambang bilangan adalah perubahan atau peningkatan yang dialami oleh anak usia dini dalam memahami simbol-simbol yang dinyatakan dengan angka. Dengan demikian untuk

mengembangkannya maka guru harus memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal. Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 5-6 tahun adalah: Anak dapat melafalkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, membedakan lambang bilangan 1-10, dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

2. Definisi Operasional Variabel

Operasionalisasi (variabel) adalah mendefinisikan variabel dengan tegas, sehingga menjadi faktor-faktor yang dapat diukur dan dipahami oleh orang lain dan tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti. Adapun definisi operasional yang dimaksud dapat didefinisikan sebagai berikut:

2.1. Aktivitas Permainan Engklek

Aktivitas permainan engklek adalah suatu proses kegiatan yang dapat diobservasi menggunakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak dituangkan dalam bentuk permainan engklek yang terdapat angka-angka.

Adapun indikator aktivitas permainan engklek yang dapat diukur sebagai berikut:

1. Keaktifan saat menulis angka pada kotak engklek
2. Keaktifan saat menghitung kotak pada engklek
3. Keaktifan saat melompat pada kotak engklek
4. Keaktifan saat menghitung jumlah lompatan

2.2. Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan

Perkembangan mengenal lambang bilangan merupakan perkembangan kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa lambang bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak.

Adapun indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yang dapat diukur sebagai berikut:

1. Melafalkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Membedakan lambang bilangan 1-10
4. Mengurutkan lambang bilangan 1-10

F. Instrumentasi/Alat Penelitian

Instrument atau penilaian pada penelitian ini menggunakan skala rating. Skala rating merupakan skala yang menggambarkan satu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan. Pada variabel X yaitu pengaruh aktivitas

permainan engklek diukur dengan rentang nilai 1-4 yang diperoleh dari setiap aktivitas kegiatan. Kategorinya adalah sangat aktif (skor 4), aktif (skor 3), cukup aktif (skor 2), dan belum aktif (skor 1).

Lalu selanjutnya pada variabel Y yaitu perkembangan mengenal lambang bilangan diukur dengan rentang skor 1-4 yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan kategori BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4), BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3), MB: Mulai Berkembang (skor 2), BB: Belum Berkembang (skor 1). Kriteria penilaian proses perkembangan mengenal lambang bilangan terdapat pada rubrik penilaian proses.

Lalu peneliti membuat kisi-kisi instrument penelitian kemudian setelah itu penelitian ini menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*Content Validity*). Pada setiap instrument baik test maupun nontest terdapat butir-butir instrument yang telah dikonsultasikan dengan ahli maka selanjutnya diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item atau uji beda.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan tes-retest (*stability*), *equivalent* dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada

pada instrument dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *internal consistency* yang dilakukan dengan mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Bown.

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan selama kegiatan permainan berlangsung, yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015:203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan engklek untuk mengetahui perkembangan mengenal lambang bilangan di kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Adapun data yang dihasilkan dari penyebaran angket menggunakan skala Likert 1 sampai 4 yang terdiri dari empat option alternatif jawaban sebagai berikut:

1. Untuk Aktivitas Permainan Engklek

Tabel 3. Penetapan skor jawaban observasi berdasarkan kategori.

No.	Nilai	Tanggapan
1	4	SA
2	3	A
3	2	CA
4	1	BA

Sumber: Noor (2011:132)

2. Untuk Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Tabel 4. Penetapan skor jawaban observasi berdasarkan kategori.

No.	Nilai	Tanggapan
1	4	BSB
2	3	BSH
3	2	MB
4	1	BB

Sumber: Noor (2011:132)

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan jelas dari sekolah. Menurut Sugiyono (2011:329) menjelaskan pengertian dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah alat permainan engklek dan dokumentasi. Permainan engklek yang digunakan merupakan alat permainan yang dirancang (dimodifikasi) semenarik mungkin sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya, alat permainan ini diciptakan untuk meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

Dokumentasi yang dilakukan menggunakan alat tulis yang ditulis dalam rancana kegiatan harian, lembaran penilaian dan lembaran pengamatan yang di susun menjadi portofolio dan juga melalui foto yang dilakukan sewaktu anak melakukan kegiatan yang sedang berlangsung. Data dokumentasi dari hasil kegiatan anak dapat dilihat melalui lembaran foto.

Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar mengajar berlangsung dilakukan observasi dan hasilnya ditulis dalam format observasi.

Tabel 5. Format Observasi Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Melalui Permainan Engklek

No	Indikator	BSB		BSH		MB		BB	
		F	%	f	%	f	%	f	%
1.	Melafalkan lambang bilangan 1-10								
2.	Menunjukkan lambang bilangan 1-10								
3.	Membedakan lambang bilangan 1-10								
4.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10								

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum berkembang

F : Frekuensi

% : Persentase

H. Teknik Analisis Data

Menurut Aunurrahman dkk (2009:91) analisis data adalah suatu kegiatan untuk mencermati setiap langkah yang dibuat, mulai dari tahap persiapan, proses sampai hasil pekerjaan atau pembelajaran. Selain itu menurut Sugiyono (2015:207) analisis merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Jadi analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan data kuantitatif.

Data yang diperoleh untuk mengukur keberhasilan dari suatu penelitian, peneliti memberi tanda ceklis (✓) pada kolom kriteria penelitian yang telah disediakan sebagai lembar pengamatan. Lembar daftar cek evaluasi dan hasil observasi penilaian proses atau produk dalam suatu penilaian yang digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Dimiyati (2013:106) Pengamatan terhadap anak pada lembar penilaian dibagi menjadi empat kriteria penilaian diantaranya:

- Belum Berkembang (BB)
- Mulai Berkembang (MB)
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- Berkembang Sangat Baik (BSB)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Analisis Tabel

Analisis tabel menggunakan tabel tunggal, dalam penggunaan analisis tabel tunggal ini peneliti menentukan Rumus Interval sesuai dengan penetapan skor jawaban angket. Rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Rumus Interval: } i = \frac{\text{NT} - \text{NR}}{\text{K}}$$

Keterangan :

- i = Interval
- NT = Nilai Tertinggi
- NR = Nilai Terendah
- K = Kategori

Tabel 6. Analisis Tabel Tunggal Aktivitas Permainan Engklek

No	Kategori	Interval Nilai	Sebelum		Sesudah	
			Frekuensi (f)	Presentase (%)	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	SA					
2	A					
3	KA					
4	CA					
Jumlah						

Keterangan:

SA (Sangat Aktif) = Skor 4

A (Aktif) = Skor 3

CA (Cukup Aktif) = Skor 2

KA (Kurang Aktif) = Skor 1

Tabel 7. Analisis Tabel Tunggal Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan

No	Kategori	Interval Nilai	Sebelum		Sesudah	
			Frekuensi (f)	Presentase (%)	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	BSB					
2	BSH					
3	MB					
4	BB					
Jumlah						

Keterangan:

BSB (Berkembang Sangat Baik) = Skor 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Skor 3

MB (Mulai Berkembang) = Skor 2

BB (Belum Berkembang) = Skor 1

Tabel 8. Tabel Silang Aktivitas Permainan Engklek dan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan

No.	Y					JUMLAH
	X	BSB	BSH	MB	BB	
1	SA					
2	A					
3	CA					
4	KA					
Jumlah						

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis pertama dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*Piered Sampel T-test*), untuk mencari perbedaan antara sesudah dan sebelum diberi perlakuan. Menurut Thoifah (2016:97) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{SE MD}$$

Keterangan :

MD = Mean Of Differences

SE MD = Standar Error of Mean of Differences

Sehubungan dengan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain maka uji hipotesis kedua dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Dalam analisis regresi ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, aktivitas permainan

engklek (X) terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan (Y) dengan menggunakan persamaan regresi yaitu:

Dengan rumus:

$$= a + bX$$

Keterangan:

= nilai regresi

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien arah regresi

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. cara menghitung harga a dan b menurut Siregar (2014:380) yaitu:

Mencari nilai koefisien
$$b = \frac{n \cdot \sum xy - \sum x \cdot \sum y}{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Mencari nilai konstanta
$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

N = Jumlah data

X = Jumlah subyek pada variabel yang mempunyai nilai tertentu

Y = Jumlah subyek dalam variabel dependen

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B meningkat setelah menerapkan aktivitas permainan engklek. Dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa:

1. Terdapat perbedaan antara perkembangan mengenal lambang bilangan anak sebelum diberi aktivitas permainan engklek dan sesudah diberi aktivitas permainan engklek.
2. Ada pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II Tahun Ajaran 2016/2017.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas permainan engklek berpengaruh terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan menggunakan aktivitas permainan engklek. Setelah diberikan pembelajaran melalui permainan engklek anak didik diharapkan mengembangkan lagi dirinya dalam mengenal lambang bilangan yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Untuk Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat mengembangkan dirinya dalam hal mengenal lambang bilangan.

3. Untuk Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi yang diharapkan dapat berpengaruh pada perkembangan mengenal lambang bilangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jevalitera: Yogyakarta.
- Anisa Candra Perwitasari. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhinneka Karya Tunggulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di <http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Aunurrahman. 2009. *Penelitian Pendidikan SD Jakarta*. Dikti, Depdiknas: Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Daryanto, T. R. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. PENERBIT GAVA MEDIA: Yogyakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi perkembangan peserta didik*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Dimiyati. 2013. *Metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Kencana: Jakarta.
- Dirman & Cicih Juarsih. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. PT Asdi Mahasatya: Jakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol 3 (1): 1-8.
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. PT Indeks: Jakarta.

- Hartati, Sofia. 2005 *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Hasnida. 2014. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media: Jakarta.
- Heni Oktina. 2016. *Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak*. Universitas Lampung. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372786&val=1555&title=PERMAINAN%20KARTU%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20MENGENAL%20LAMBANG%20BILANGAN%20DAN%20HURUF%20ANAK>
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung.
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu*. Depdiknas: Jakarta.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-kanak*. Depdiknas: Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Milla Amalia. 2016. *Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Lampung.
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Noorlaila Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Pinus Book Publisher: Yogyakarta.
- Nurmalawati. 2009. *Peningkatan Pembelajaran Matematika*. Depdiknas: Jakarta
- Papalia, E Diane, S. W. 2009. *Human Development Perkembangan Manusia*. Salemba Humanika: Jakarta.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.*
- Runtukahu, T. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Ar-Ruzz Media: Yogyakarta.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini.* Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Saibani, Djati. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD.* Bee Medika Pustaka: Jakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Siregar,Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif.* PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Sitorus, Jelita T. 2008. *Efektifitas Media Mangkok Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan bagi Anak Tunagrahita Sedang.* UNP
- Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* Pustaka Sebelas: Bandung.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini.* FIP Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta: Bandung
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta: Bandung
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini .* Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* PT Indeks: Jakarta.

- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. CAPS (Center of Academic Publishing Service: Yogyakarta.
- Tadjudin. 2008. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*. Indeks: Jakarta.
- Thoifah, I'anut. 2016. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Madani: Jakarta.
- Wardani, Dani. 2010. *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*. Cakrawala: Yogyakarta.
- Wiyani, Novan Ardi. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak usia dini*. Grava Media: Yogyakarta.
- _____. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Gava Media: Yogyakarta.