

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia



Disusun Oleh:
Salma Qismah Ridhwa
1807906

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2023**

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

Salma Qismah Ridhwa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Salma Qismah Ridhwa 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Salma Qismah Ridhwa, 2023

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAKUSIA
5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan
Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Havani Wulandari, M.Pd

NIP. 19790522 200812 2 002

Dosen Pembimbing II



Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd

NIP. 920200819870318201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd

NIP. 19830216 200801 2 004

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Salma Qismah Ridhwa

NIM : 1807906

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA NUMERIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN”** ini beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri, saya tidak melakukan tindak plagiarism atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat.

Dengan pernyataan ini saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, 26 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Salma Qismah Ridhwa

NIM. 1807906

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Numerik Anak Usia 5-6 Tahun” dengan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, dan segala rangkaiannya merupakan puncak perjuangan penulis dalam menyelesaikan pendidikan S1. Ucapan terimakasih penulis persembahkan kepada:

1. Prof. Dr. Turmudi, M. Ed., M. Sc., Ph. D., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, M. Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Dr. Suci Utami Putri, M. Pd., selaku ketua Program Studi S1 PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Dr. Hayani Wulandari, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Gia Nikawanti, S. Psi., M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
7. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Denny Andriana dan Ibu Dedah Sumarni yang senantiasa memberikan dukungan moril serta materil, do'a sepenuh hati, motivasi yang tiada henti, dan segala bentuk perhatian kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan sampai pada waktu ini.
8. Kepala Sekolah TKA Baitul Hikmah, yang telah mengizinkan penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi di TK tersebut.
9. Guru TKA Baitul Hikmah yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penelitian ini.
10. Siswa dan siswi Kelas B1 TKA Baitul Hikmah yang telah berpartisipasi dalam pembelajaran dengan penuh semangat dan antusias yang tinggi.

Salma Qismah Ridhwa, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAKUSIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

11. Teman-teman 8B PGPAUD, teman-teman angkatan 2018, teman-teman UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha) Buleleng, terima kasih untuk kenangan, kerja sama dan pengalaman dalam menuntut ilmu bersama selama Pertukaran Mahasiswa dan dibangku perkuliahan.
12. Teman terbaik, Alya Vilin, yang bersedia memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.
13. Teman-teman *Sekoteng Squad*, Qorina Rahman, Rosh Hasanah, S. Ked., Tini Handayani, S.E., yang telah menghibur dan memberikan motivasi kepada penulis.
14. Teman-teman yang luar biasa, Khoirun Nisa, S. Pd., Mutia Apriliani, S. Pd., Niken Novirasiwi, S. Pd., dan Sari Riani, S. Pd., yang telah menemani, membantu dan memberikan motivasi selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
15. Seluruh kakak-kakak member SEVENTEEN, Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Hong Jisoo, Moon Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoon, Seo Myungho, Kim Mingyu, Lee Seokmin, Boo Seungkwan, Chwe Hansol, dan Lee Chan, terima kasih untuk karya dan lagu yang kalian ciptakan dan Going Seventeen yang kalian hadirkan menjadi pelepas penat dan memberikan kebahagiaan serta penyemangat selama penyusunan skripsi.
16. Seluruh adek-adek member ENHYPEN, Yang Jungwon, Lee Heeseung, Park Jongseong, Shim Jaehyun, Park Sunghoon, Kim Seonwoo, dan Nishimura Riki, terimakasih untuk karya dan lagu yang kalian ciptakan dan En-o'clock yang kalian hadirkan telah menghibur penulis dan melupakan kesedihan serta menjadi penyemangat dalam proses penyusunan skripsi.
17. Tay, New, Gemini, Fourth, Polca's, Khun Noo's, Carat's dan Engene's, terima kasih telah mewarnai hari-hari penulis, menjadi penyemangat selama penyusunan skripsi, telah menjadikan penulis bagian dari kalian. Serta selalu menjadi fandom yang hangat selama masa-masa perkuliahan.
18. My Self, terima kasih sudah berjuang hingga akhir, terimakasih sudah menguatkan diri selama penyusunan skripsi.
19. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan, terimakasih.

Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan dan semoga segala dukungan dan bantuan yang diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat-lipat ganda. *Aamiin Allahumma Aamiin*

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA NUMERIK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh:

Salma Qismah Ridhwa

NIM. 1807906

ABSTRAK

Mengenal konsep angka termasuk salah satu perkembangan kognitif yang dapat mengembangkan serta membantu anak dalam mengembangkan logika matematika dan pengetahuan, dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Dengan mengerti konsep angka sederhana, maka berangsur-angsur terbukalah pemahaman matematika ke tingkat selanjutnya yang lebih sukar. Tetapi pada kenyataannya, dilapangan ditemukan bahwa masih ada anak usia 5-6 tahun yang belum mengenal angka. Mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini lebih mudah dilakukan apabila menggunakan alat peraga dan permainan. Oleh karena itu, memberikan contoh dengan menggunakan benda atau alat yang ada di sekitar anak sangatlah penting untuk membantu anak dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dapat dalam membantu peserta didik mengenal angka numerik salah satunya melalui permainan tradisional Congklak diharapkan model permainan ini dapat mengenalkan konsep dan dapat merangsang kemampuan mengenal angka numerik pada anak dengan metode bermain sambil belajar. Metode dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif *pre-eksperimen* dengan *Design One Group Pre-Test Post-Test*. Teknik analisis data dalam penelitian ini, adalah Analisis Statistik Deskriptif; dan Analisis Statistik inferensial, yang terdiri dari Uji normalitas, Uji homogenitas dan Uji hipotesis dengan melakukan uji Paired sampel t-Test. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari permainan congklak terhadap pengenalan angka numerik anak usia 5-6 tahun, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 1,68 menjadi 3,73 setelah diberikannya treatment permainan congklak. Hasil ini di perkuat dengan hasil uji T berpasangan yaitu “Paired Samples Test” merupakan table utama yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-tailed) pada tabel. Dari hasil uji-t berpasangan didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel pre test dengan variabel post test. Dapat di simpulkan bahwa ada nya pengaruh dari permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal angka numerik anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Permainan tradisional, congklak, pengenalan angka, anak usia dini.

THE INFLUENCE OF CONGKLAK'S TRADITIONAL GAME ON THE ABILITY TO KNOW NUMERICAL NUMBERS IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By:

Salma Qismah Ridhwa

NIM. 1807906

ABSTRACT

Recognizing the concept of numbers is one of the cognitive developments that can develop and assist children in developing mathematical logic and knowledge, and preparing for the development of the ability to think carefully. By understanding the concept of simple numbers, understanding of mathematics will gradually open to the next, more difficult level. But in fact, in the field it was found that there are still children aged 5-6 years who do not know numbers. Introducing the concept of numbers to early childhood is easier to do when using props and games. Therefore, giving examples using objects or tools that are around children is very important to help children in learning activities. Learning media that can help students recognize numeric numbers, one of which is through the traditional Congklak game, it is hoped that this game model can introduce concepts and can stimulate the ability to recognize numeric numbers in children with the method of playing while learning. The method in this research is a quantitative pre-experimental approach with Design One Group Pre-Test Post-Test. The data analysis technique in this study is Descriptive Statistical Analysis; and inferential statistical analysis, which consists of a normality test, homogeneity test and hypothesis testing by conducting a paired sample t-test. Based on the results of data processing, it can be concluded that there is an influence from the congklak game on the recognition of numerical numbers for children aged 5-6 years, which is evidenced by the pretest average value of 1.68 to 3.37 after being given the congklak game treatment. These results are strengthened by the results of the paired T test, namely "Paired Samples Test" which is the main table that shows the results of the tests carried out. This can be seen from the significance value (2-tailed) in the table. From the results of the paired t-test obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence between the pre-test variables and the post-test variables. It can be concluded that there is an influence from traditional games on the ability to recognize numerical numbers for children aged 5-6 years.

Keywords: *Traditional games, congklak, number recognition, early childhood.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Permainan Tradisional.....	9
2.2 Permainan Congklak	12
2.3 Kemampuan mengenal angka	14
2.4 Anak Usia Dini	15
2.5 Kerangka Pemikiran Konseptual.....	16
2.6 Hipotesis.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode dan Design Penelitian.....	19
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.4 Definisi Oprasional.....	22
3.5 Prosedur Penelitian.....	22
3.6 Instrumen Penelitian.....	23
3.7 Teknik Pengumpulan Data	26
3.8 Teknik Analisis Data	27

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Temuan Penelitian.....	32
4.2 Pembahasan.....	40
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	46
5.1 Simpulan.....	46
5.2 Implikasi.....	47
5.3 Rekomendasi.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penilaian	23
Tabel 3.2 Pedoman penskoran instrument	24
Tabel 4.1 Skor perolehan data awal	33
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Skor hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	35
Tabel 4.3 hasil uji normalitas kolmogorov smirnov	37
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	37
Tabel 4.5 Uji t berpasangan	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Bagan Kerangka Konseptual	17
Gambar 3.1 Skema <i>one group pre-test and post-test design</i>	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keutusan Dosen Pembimbing	51
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	54
Lampiran 3 Surat Persetujuan Penelitian	55
Lampiran 4 Kartu Bimbingan	56
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	58
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	60
Lampiran 7 Tabulasi Data Hasil Pretes dan Postest	64
Lampiran 8 Hasil analisis deskriptif SPSS	65
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas	66
Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas	66
Lampiran 11 Hasil Uji Paired Sample T Test	67
Lampiran 12 Hasil Post Test	68
Lampiran 13 Foto Kegiatan	74
Lampiran 14 Riwayat Hidup Penulis	75

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Amalia, A. (2019). Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 16(2)
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bredenkamp, S. Rosegrant, T. (1992). *Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Your Children*, Vol 1. Washington, DC: NAEYC.
- Cahyono, N. (2011). Transformasi Permainan Anak Indonesia. Artikel. <http://permatanusantara.blogspot.com>. Di akses pada tanggal 25 September 2022.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Fitri, W. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Melalui Permainan Sunda Manda pada Kelompok A Tkit Ar-Rahmaan I Prambanan Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- G. Sevilla, Consuelo dkk. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI-Press
- Jean Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- Martono, N. (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Misbach, I. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa” Laporan Penelitian Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 3(1).

- Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.
- Moeslichatoen R. (2004). Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Narimawati, U. (2010). Metodologi Penelitian : Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi. Jakarta : Genesis.
- Ovieta, Dian. Gapprint. Permainan Tradisional Anak Indonesia. Penerbit Erlangga
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009
- Seriati, N.N dan Nur Hayati. (2010). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini
- Setyo Nugroho. (1997). Metodologi Penelitian dalam Aktivitas Jasmani. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Keperawatan Olahraga dan Kesehatan. IKIP Yogyakarta.
- Siskandar. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk Anak Usia Dini. Buletin PADU Vol.2. Jakarta: Ditlusepa Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : Indeks
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suyanto. (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Yamin, Martinis dan Sabri, Sanan J. (2013). Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Yasari, K. M. A. D., Tegeh, I. M., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), 127-136.
- Yunus. (1980). Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Yusuf, M, A. (2013). Metodologi Penelitian. Padang : UNP press