

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BUDAYA
LOKAL UNTUK MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL
ATHFAL III KARUNRUNG KOTA MAKASSAR**



UNIVERSITAS MUHAMMMADIYAH MAKASSAR

FAKULUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDDIDIKAN ANAK USIA DINI

2021



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Khotifah Mauboi**, NIM : **10545 11089 17**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 121 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 19 Jumadil Akhir 1443 H / 22 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Selasa Tanggal 25 Januari 2022 M.

Makassar, 19 Jumadil Akhir 1443 H
22 Januari 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Sukmawati, M.Pd. (.....)
 2. Nur Alim Amri S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Dr. Amal Akbar M.Pd. (.....)
 4. Intisari, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D

NBM: 860 934



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya lokal Untuk
Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk
Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar.**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Khotifah Mauboi
NIM : 10545 1108917
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

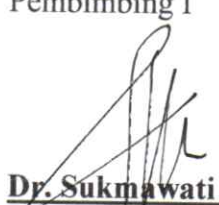
Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Januari 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sukmawati M.Pd
NIDN. 0028127002

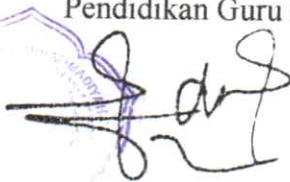

Hj. Musfira S.Ag., M.Pd
NIDN. 0919107402

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Erwin Akib M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Khotifah Mauboi

NIM : 105451108917

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk
Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk
Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 22 Januari 2022
Yang Membuat Pernyataan

Khotifah Mauboi
105451108917



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khotifah Mauboi
NIM : 105451108917
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

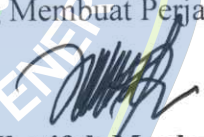
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 22 Januari 2021

Yang Membuat Perjanjian


Khotifah Mauboi

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Tasrif Akib S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830

MOTTO

**Datangnya kematian tidak menunggu hingga
kamu akan menjadi lebih baik, jadilah orang baik dan
tunggulah kematian**

-“Habib Ali Zainal Abidin-“

**Selalu bersikap baiklah terhadap semua orang, karena hal luar
biasa akan terjadi disaat Anda membutuhkannya**

**Karena Allah sudah siapkan
bahagia untuk orang yang sabar dan ikhlas**

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah Swt, taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karuniamu serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku.
kasihi dan kubanggakan

Ayahanda Masykur Mauboi dan Ibunda Badariah

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada (Ba'i Boy) dan (almh. Nenek Silla) yang telah memberikan kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat keluarga bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk keluarga yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik.

Kakak-kakakku dan adik-adikku serta orang terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk kakak tercintaku (Surahmanto Mauboi, Irwan Mauboi, Rizky Andini Yusuf, Robia Mauboi, Pahlawan Mauboi, Bilal Mauboi dan Ponakkan terkasihku Muhammad Zayyan serta keluargaku yang tidak dapat ku sebutkan satu-persatu). Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang engkau berikan menjadikanku orang yang baik pula. Terima kasih

Teman-teman dan sahabat

Untun teman-temanku yang selalu memberikan motivasi, nasihat dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini warga griya fajar mas, perumahan elit yang setiap hujan selalu banjir (Anna, Vivi, Meysi, Dewi, Abasya, Asri) dan seluruh teman-temanku terkhusus kelas 17 C yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu.

ABSTRAK

Khotifah 2021, Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dibimbing Oleh Sukmawati pembimbing I dan Musfira pembimbing II.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III karunrung kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar sebanyak 11 Orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara keseluruhan hanya mencapai 70% yang memenuhi kriteria cukup. Sedangkan dilakukannya kembali penelitian pada siklus dua secara keseluruhan mencapai 80% dan telah memenuhi kriteria baik atau berada dalam kategori yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan anak kelompok B Tk aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar melalui permainan edukatif berbasis budaya lokal mengalami peningkatan.

Kata Kunci: meningkatkan aspek kognitif, mengenal konsep bilangan

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Pemantapan skripsi dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini.

Pembuatan skripsi ini tidak selamanya berjalan dengan lancar, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis dapatkan, baik yang menyangkut pengaturan waktu. Namun berkat kerja keras dan kesungguhan yang mendorong penulis dapat melewati berbagai kesulitan dan hambatan itu.

Setiap orang berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu, hanyalah milik sang Khaliq. Namun tidak berarti manusia tidak bisa mencoba untuk menuju kesempurnaan itu. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat skripsi ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan skripsi ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan limpah terimakasih kepada kedua orang tua Bapak masykur Mauboi dan Ibu Badariah yang telah melewati suka duka berjuang, mengasuh, membesarkan mendidik penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan terimakasih kepada para keluarga sahabat dan handaitaulan yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dan mendukung kelancaran dalam penulisan skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta

Dr. Hj. Sukmawati M.Pd dan **Hj. Musfira S.Ag., M.Pd** selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2 serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah makassar yang telah membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Pimpinan Pusat Aisyiyah dan Jajarannya yang telah mengadakan Beasiswa ini sehingga penulis bisa melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi dan tak lupa pula kepada Pimpinan Wilayah Nusa Tenggara Timur dan jajarannya yang telah merekomendasikan penulis sehingga bisa melanjutkan studi serta Pimpinan Wilayah Sulawesi Selatan dan jajarannya sebagai tuan rumah yang telah menyediakan memfasilitasi dan menerima kami selama 4 tahun lamanya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama sara dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi penulis sendiri.

Makassar, 2022

Khotifah Mauboi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	33
C. Faktor yang di Teliti.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Instrument Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Indikator Keberhasilan	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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, baik pendidikan secara formal di sekolah, maupun secara non formal. Menurut Permono, (2013) “50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun dan 30% berikutnya terjadi hingga usia 8 tahun”. Berbagai potensi kecerdasan anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendidikan sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta berilmu, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”(U.-U. No, 20 C.E.).

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan (*golden age*). Disamping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya yang tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memerhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Untuk

mewujudkan perkembangan yang optimal, anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, lingkungan masyarakat sekitarnya dan Negara. Hal ini sesuai dengan hak anak sebagaimana diatur dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Pembelajaran PAUD merujuk kepada konsep pengembangan kurikulum adalah: kurikulum dikembangkan oleh lembaga dengan merujuk pada standar yang disusun oleh pemerintah, kurikulum PAUD untuk membentuk karakter anak dilakukan pembiasaan nilai moral & agama, emosi sosial membangun kemampuan dasar kognitif, fisik motoric, sosial emosional, bahasa, kurikulum paud menggunakan pendekatan *holistic curriculum* yang mencakup semua aspek perkembangan anak. Proses belajar dilakukan secara *integrated learning* yang mencakup semua konsep pengetahuan (bahasa, matematika, sains, ilmu sosial, seni) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui bermain. Pasal 28 ayat 3 peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar Nasional pendidikan secara tegas dinyatakan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai agen pembelajaran yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan merupakan

kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab Musi et al., (2018). Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela. Permainan edukasi adalah semua permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan tersebut. Education games (permainan edukatif) merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Dengan demikian tidak menjadi persoalan apakah permainan itu merupakan permainan “asli” yang khusus dirancang (*by design*) untuk pendidikan ataukah permainan “lama” yang diberi nuansa atau dimanfaatkan (*by utilization*) untuk pendidikan. Permainan edukatif penting bagi anak karena mampu merangsang imajinasi pada anak serta mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.

Sebagai seorang guru, mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan hal yang wajib dilakukan bagi anak usia dini. Suatu kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif apabila ada berbagai strategi yang berguna baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. Salah satu yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah permainan yang bisa mencerdaskan. Tidak semua permainan dikategorikan sebagai permainan atau game/ permainan edukatif. Nilai edukatif itu bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah) meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya.

Pengaruh game edukasi pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu dapat melatih motoric halus dan motoric kasar pada anak sehingga pembelajaran melalui permainan edukatif pada anak dapat membawa anak dalam suasana belajar yang menyenangkan. Alat permainan edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak Ariyanti & Muslimin, (2015). Alat permainan edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek perkembangan tertentu anak.

Budaya local didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Budaya local adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat local. Pendekatan konstruktivis sosial membantu anak kearah perkembangan pelajaran yang lebih praktis untuk mengenal budaya local dan konsep bilangan Madjapuni & Harun, (2019). Menurut Vygotsky anak-anak menyusun pengetahuannya melalui interaksi sosial, dan mereka menggunakan bahasa tidak hanya untuk berkomunikasi dengan yang lain, namun juga untuk merencanakan, mengarahkan dan memonitor tingkah lakunya sendiri serta untuk membantu mereka memecahkan masalah-masalahnya sendiri. Sebagaimana yang dikatakan vygotsky bahwa konstribusi budaya, interaksi sosial dan sejarah dalam pembangunan mental atau perilaku anak sangat berpengaruh. Oleh karena itu, upaya-upaya pembangunan pendidikan yang dilakukan hendaknya sesuai dengan karakteristik masa kanak-kanak tersebut. Cara belajar anak melalui bermain ini, didasari oleh pendapat para ahli tentang ciri-ciri anak usia dini secara umum yaitu

penyuh dengan rasa ingin tahu, senang membentuk dan memanipulasi benda-benda senang meniru orang dewasa, memerlukan partisipasi dalam kegiatan fisik, ingin mengekspresikan diri secara kreatif dan ingin berkomunikasi dan berbagi pengalaman.

Konsep permainan tradisional tidak terlepas dari dunia anak, bermain akan lebih dilakukan dengan baik apabila dilakukan dengan konsep pembelajaran yang benar. Keberagaman budaya dan permainan di Indonesia sangat beragam, konsep permainan tradisional mengandung unsur yang sama dengan konsep bermain pada anak usia dini. Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai permainan, yaitu bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak. Selanjutnya pengertian tradisional yaitu sesuatu yang disebarkan secara turun temurun dari segi generasi ke generasi dan tidak jelas siapa yang menciptakan atau menemukan ukannya Haris, (2017). Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana internalisasi dan sosialisasi. Pada permainan tradisional terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik maupun jiwa anak-anak. Permainan dibagi ke dalam dua golongan besar yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*).

Penulis telah melakukan observasi pada tanggal 3-4 Agustus 2021 pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung kota Makassar, observasi ini dilakukan untuk melihat metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peneliti menemukan pada saat kegiatan menyebutkan angka (1-10), anak

baru mampu menyebutkan angka 1-10 tanpa mengenal bentuk angka 1-10 seperti apa, anak mengalami kesulitan dalam menunjukkan angka 1-10 secara berurutan dan belum mampu menghubungkan antara jumlah benda dengan bilangan. Peneliti melihat bahwa penggunaan media yang digunakan oleh guru kurang optimal sehingga pembelajaran terlihat biasa saja dan kurang menumbuhkan minat belajar anak. Dalam pengembangan aspek kognitif, anak mampu mengolah pengetahuan yang sudah di peroleh untuk memecahkan masalah. Dengan demikian kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir matematis pada anak dapat terstimulasi dengan baik.

Melihat hasil observasi yang ada diatas maka dibutuhkan strategi untuk mengimplementasikan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Karena berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Akil Musi dkk, (2017) ditemukan fakta bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini melalui permainan edukatif berbasis budaya local pada anak sangat berpengaruh pada kemampuan anak, diantaranya dapat melatih kemampuan berpikir. Adapun solusi yang akan peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan permainan edukatif berbasis budaya local yang tentunya akan menumbuhkan minat belajar anak sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar. Oleh karena itu, adapun alat permainan yang digunakan yaitu: congklak, dan puzzle . Dengan permainan ini diharapkan ada pengaruh yang nyata dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Local Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar”.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan bahwa

- a. Pembelajaran yang dilakukan belum banyak mengenalkan mengenai konsep bilangan
- b. Guru masih monoton mengajar dengan menggunakan papan tulis
- c. Guru kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran
- d. Kurangnya pemahaman guru dalam melakukan belajar mengajar dengan menggunakan alat permainan edukatif

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah dalam mengenal konsep bilangan maka akan dipecahkan melalui alternative implementasi permainan edukasi berbasis budaya local.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian: bagaimana mengimplementasikan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III karunrung kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain berguna bagi:

1. Anak

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan
- b. Memberikan pengetahuan baru kepada anak mengenai permainan edukatif
- c. Mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan melalui alat permainan edukasi

2. Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan konsep bilangan
- b. Menambah pengetahuan guru mengenai alat permainan edukatif berbasis budaya lokal
- c. Pemberian bahan wacana kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan
- d. Memberikan wawasan baru agar lembaga memiliki media yang sesuai kebutuhan yang tidak harus mahal namun menarik minat belajar anak.

3. Peneliti

Memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam mengimplementasikan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Bermain

Sejak abad ke-19 bermunculan teori-teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Berikut adalah teori bermain modern yang muncul setelah perang dunia I yang memberikan tekanan pada konsekuensi bermain bagi anak. Adapun teori-teori yang termasuk kategori ini yaitu:

a. Teori psikoanalisa

Teori ini melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta jumlah ketrampilan sosial. Teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson.

b. Teori perkembangan kognitif

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimannya melalui pancaindra. Piaget berpendapat bahwa, pada rentang usia ini masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional kongkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Teori ini percaya bahwa emosi dan efeksi manusia

muncul dari suatu proses yang sama didalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Sehingga piaget membagi tahapan tumbuh kembang kognitif menjadi empat jenis proses yaitu: asimilasi, akomodasi, konservasi dan reversibility.

c. Teori dari Vygotsky.

Teori ini menekankan pada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang memengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya. Kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, jadi bermain merupakan cara berpikir anak memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori bermain pada anak usia dini sangatlah penting untuk di terapkan karena mampu meningkatkan beberapa perkembangan pada anak.

2. Pijakan Main Anak Usia Dini

Peran mainan bagi perkembangan anak usia dini adalah sebagai alat bantu bukan sebagai pengganti peran orangtua. Dalam bermain anak tetap memerlukan pendamping namun, keterlibatan orang tua secara berlebihan juga kurang baik, sebab tujuan memberikan mainan malah tidak tercapai. Vygotsky juga menekankan pentingnya *scaffolding* (pijakan). Prinsip *scaffolding* ini juga berhubungan dengan teori konstruktivisme modern perkembangan teori Suryandari, (2016). Ada empat pijakan dalam kegiatan main anak, yaitu pijakan lingkungan, pijakan awal, pijakan individual saat main, dan pijakan setelah main.

3. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses tahap demi tahap yang terperinci, tergambar dan sekuensi logis dari informasi yang akan di sajikan . Proses pembelajaran berpegang teguh pada prinsip dan pemahaman aliran behaviorisme yang menekankan pada pentingnya keterampilan dan pengetahuan akademik maupun perilaku sosial sebagai hasil belajar. Pendekatan yang digunakan pada proses belajar adalah pendekatan akademik, pendekatan ini lebih menekankan pada permainan. Permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik Karwati, (2014). Harapan kita tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara, melalui permainan tradisional diharapkan anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Masyarakat dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Tanpa masyarakat pendukungnya, kebudayaan tidak pernah ada demikian sebaliknya. Fungsi kebudayaan dalam suatu masyarakat adalah sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam menanggapi lingkungannya suparlan, Triyanto, (2018).

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Menenal konsep bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses

pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentan usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa Santika, (2018).

Maria Montessori berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui tangannya karena itu ketika guru menjelaskan diharapkan anak menyebut secara kongkret, semi abstrak dan abstrak. Montessori berpendapat bahwa pendidikan harus berpegangan pada keseimbangan (*cosmic plan*), dengan ini montesorri menciptakan alat peraga yang berupa duplikasi agar anak dapat belajar benda-benda dengan kongkret. Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada:

- a. Tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentang usia anak
- b. Materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak
(DAP=*developmentally appropriate practice*)
- c. Metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan

- d. Media dan lingkungan bermain haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi
- e. Evaluasi yang terbaik, dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assessment melalui observasi partisipan terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak.

Oleh karena itu, dari paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa orientasi pembelajaran anak usia dini dalam membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan kreativitas untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya terdapat beberapa tahap salah satunya yaitu: tujuan dan materi yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang dibutuhkan pada perkembangan anak (DAP= *developmentally appropriate practice*).

4. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya,

permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik.

Permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Mengingat dunia anak adalah: (a) Anak suka meniru, baik disadari atau tidak, apa yang kita ucapkan, kita lakukan, tentu akan ditiru oleh anak-anak. Oleh karena itu kita sebagai orang tua atau pendidik harus memberikan contoh nyata atau keteladanan yang baik pada anak-anak. (b) Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainannya ketimbang belajarnya. Kita boleh saja membiarkan mereka bermain akan tetapi yang harus kita perhatikan adalah jangan sampai kita terlena dengan dunia permainannya mereka. Artinya bahwa jangan sampai kita tahu bahwa dunia mereka adalah dunia bermain kemudian kita biarkan mereka lepas tanpa control yang memadai. (c) Anak masih berkembang, tahapan tumbuh kembang anak memang sangat menakutkan. Sebab, disetiap fase perkembangannya, anak tidak hanya tumbuh dari segi fisik semata, melainkan juga dari segi psikologis hingga inteligensinya. Adapun berkembang adalah bertambahnya fungsi dan struktur kemampuan yang lebih kompleks yaitu meliputi kemampuan Kognitif: yaitu kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah, dan kecerdasan.

Adapun jenis-jenis game yang bisa diterapkan kepada anak yaitu: *Maze game*, Game ini biasa digunakan maze atau setting latar game. Jenis game maze ini termasuk game yang paling awal muncul. Contoh game ini adalah game pacman dan digger. *Board game*, Game jenis ini sama dengan *game board*

tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer. *Card game*, Jenis kartu game ini juga tidak jauh berbeda dengan game tradisional aslinya. Namun, tampilannya lebih bervariasi dari versi tradisional. Game ini juga termasuk game yang awal muncul. Contoh game ini adalah *solitaire* dan *hearts*. *Quiz game* merupakan game dengan bentuk kuis. Contoh quiz game yang pernah beredar yaitu: *game quiz who wants to be millionaire*. *Puzzle game* Game ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh game ini adalah tetris. *Role playing game* Jenis game ini pemainnya memerankan sebuah tokoh atau karakter. Biasanya ada alir cerita yang harus dijalankan. Contoh game ini adalah *legacy Educational and edutainment* Game ini lebih mengacu pada isi dan tujuan. Game ini bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh game ini adalah boby bola. Benteng sodor Permainan ini disetiap kelompok akan ada yang menjaga benteng mereka masing-masing jika bermain permainan ini dibutuhkan kelincahan untuk bisa memenangkan permainan tersebut.

5. Permainan Edukatif Berbasis Budaya Local

Adapun beberapa permainan dan cara memainkannya yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:. Congklak cara memainkannya yaitu dimainkan oleh dua orang yang berhadapan didepan papan congklak dengan lubang-lubang kecil, serta dua lubang besar sebagai gudang. Dalam permainan ini, lubang-lubang kecil tersebut nantinya diisi oleh 5-7 biji yang terbuat dari kerang atau biji sawo, sedangkan lubang besar dibiarkan kosong. Nantinya dua orang pemain secara

bergantian memilih satu lubang kecil miliknya untuk memindahkan biji-bijinya satu persatu ke lubang lainnya searah jarum jam, hingga biji yang di genggam habis dan berpindah ke gudang seluruhnya. Mainkan terus dengan putaran berturut-turut sampai pemain kehilangan semua biji mereka, pada saat itu pemain akan menghitung biji untuk melihat siapa yang memiliki paling banyak dan dengan demikian menjadi pemenangnya.

6. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi anak usia dini adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tujuan untuk anak

Untuk memudahkan anak dalam belajar artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Untuk melatih konsentrasi anak, salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif seperti: ular tangga, ayunan, dan jungkitan. Alat permainan edukatif tersebut jika dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak, bagi anak usia dini permainan edukatif dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya.

Dari proses mencoba-coba permainan edukatif inilah, sesungguhnya anak berkreaitivitas dan berimajinasi.

b. Tujuan untuk pendidik

Untuk mempermudah penyampaian materi, setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan materi atau tema pembelajaran. Media yang tepat untuk anak usia dini ialah alat permainan edukatif. Karena anak usia dini sangat suka dengan permainan. untuk membangkitkan motifasi belajar anak, alat permainan edukatif secara langsung dapat membangkitkan motivasi belajar anak, caranya yaitu dengan menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam penyampaian materi, hal ini dimaksudkan untuk membuat anak merasa senang dan nyaman, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.

7. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan di dunia ini sangat beragam dan bentuknya sangat banyak, bahkan tidak bisa teridentifikasi secara pasti, akan tetapi tidak semua bisa dikatakan permainan edukatif. Karena untuk dikatakan edukatif setiap permainan harus mempunyai kriteria-kriteria tertentu. Adapun kriteria-kriteria alat permainan edukatif yang baik dan mempunyai nilai edukatif adalah: sesuai dengan usia anak, membantu merangsang tumbuh kembang anak, menarik dan bervariasi, memiliki banyak kegunaan, aman digunakan, bentuknya sederhana, dan melibatkan aktivitas anak.

Pelaksanaan pembelajaran di Taman kanak-kanak, alat permainan edukatif mempunyai ciri-ciri tertentu. Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif yaitu: ditujukan untuk anak usia dini, berfungsi mengembangkan aspek-aspek

perkembangan anak usia dini, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna. Aman dan nyaman bagi anak usia dini, dan tentunya mendorong aktivitas dan kreativitas anak usia dini.

8. Pembelajaran Berbasis Budaya Local Pada Anak Usia Dini

Pendidikan berbasis budaya local untuk anak usia dini merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dengan menekankan pemahaman dan apresiasi terhadap tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu Yusuf & Rahmat, (2020) . Pendidikan usia dini merupakan upaya-upaya pendidikan yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Potensi-potensi tersebut meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, motorik, moral, disiplin, sosial-emosional, konsep diri, seni, dan nilai-nilai agama. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian

pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan salah satu cara belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Belajar melalui bermain intinya melakukan kegiatan belajar melalui permainan yang bersifat mendidik dan terarah. Dalam belajar melalui bermain, anak dibawa kepada suatu kondisi permainan yang sangat bervariasi untuk membuat anak benar-benar menjiwai permainan tersebut dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan perannya masing-masing. Hingga tanpa mereka sadari, mereka belajar banyak melalui permainan-permainan tersebut. Pada dasarnya setiap kegiatan bermain membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Selain keterampilan, aspek perkembangan keimanan dan ketakwaan, daya fikir, daya cipta, kemampuan berbahasa, kemandirian dan kemampuan jasmani. Cara belajar anak melalui bermain ini, didasari oleh pendapat para ahli tentang ciri-ciri anak usia dini secara umum yaitu: anak penuh dengan rasa ingin tahu, senang membentuk dan memanipulasi benda-benda, senang meniru orang dewasa, memerlukan partisipasi dalam kegiatan fisik, ingin mengekspresikan diri secara kreatif, dan ingin berkomunikasi dan berbagi pengalaman.

Selain sebagai media untuk eksplorasi dan belajar, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, mengenal dengan siapa ia hidup serta mengenal lingkungan tempat di mana ia hidup. Karena itu, lingkungan bermain anak, baik fisik maupun psikologis (nilai-nilai dan norma), sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Demikian pula lingkungan budaya, khususnya budaya lokal dimana anak tinggal juga akan sangat berperan dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Atas dasar hal

tersebut di atas, maka kurikulum model pembelajaran Berbasis Budaya Lokal ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak, yakni bermain kreatif dan juga mengejawantahkan nilai-nilai budaya lokal dalam program pembelajaran anak usia dini dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak.

Pelaksanaan pembelajarannya kearifan budaya lokal pada anak usia dini disajikan dalam bentuk tema-tema. Tema ini berfungsi untuk menyatukan isi kurikulum dalam dalam satu perencanaan yang utuh (holistik), memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik, membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu anak mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Jadi tema merupakan aktualisasi konsep minat anak yang dijadikan fokus perencanaan atau titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran. Untuk menyiapkan pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal maka tema yang dipilih untuk dikembangkan di PAUD disesuaikan dengan kondisi daerah masing-masing. Pemilihan tema di PAUD hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut: Kedekatan, tema hendaknya dipilih dimulai dari tema yang dekat dengan kehidupan anak kepada tema yang semakin jauh dari kehidupan anak. Kesederhanaan, tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana kepada yang lebih rumit bagi anak didik. Kemenarikan, tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang menarik minat belajar anak sehingga anak tidak merasa bosan. Keinsidental, peristiwa atau kejadian disekitar anak (sekolah) yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya dimasukkan dalam pembelajaran meskipun tidak sesuai dengan tema yang dipilih pada hari itu.

9. Konsep Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah Rahman & Fuadatun, (2017). Untuk menyatakan suatu jumlah dapat dinotariskan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Selain itu konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting Nurkholisah, (2021). Pada tahap pemahaman konsep, anak memahami berbagai konsep melalui pengalaman bekerja dan bermain dengan benda-benda kongkrit, pada tahap transisi guru dapat mengenalkan lambang konsep dengan menghubungkan antara konsep kongkrit dengan lambang bilangan dan pada tahap lambang guru dapat mengenalkan berbagai lambang yang ada dalam matematika. Bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas, artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda Gandana et al., (2017). Penggunaan jari dapat dilakukan untuk menyebut urutan bilangan. Dalam mengenalkan bilangan pada anak, diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang sehingga akhirnya dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengenal konsep bilangan ialah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang sehingga dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya.

B. Penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Dwi songgo panggayudi, Wardah Suweleh, Pramudana Ihsan (2017), dengan judul “Media game edukasi berbasis budaya untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini” dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang perkembangannya juga dipengaruhi oleh konteks sosial budaya. Oleh karena itu, sangat mungkin membelajarkan matematika dengan mengintegrasikan dengan budaya Danoebroto, (2012). Menurut Muslimin dkk (2012) kearifan budaya local (local genius) sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Maka perlu dieksplorasi lebih jauh khazanah budaya di Indonesia dalam menunjang pembelajaran matematika. Model permainan games dikembangkan berdasarkan pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk atau permainan Sanjaya dkk (2012). Panagiotakopoulus (2011) menuturkan bahwa siswa akan memperoleh manfaat dari penggunaan game edukasi dimana mereka akan merasa senang dan gembira dalam belajar matematika, karena mereka akan berhitung sambil bermain. Berdasarkan analisis data penilaian ahli, proses dan skor capaian hasil belajar siswa; diperoleh hasil sebagai Berikut: media pembelajaran permainan edukasi sah dengan rata-rata proporsi 83,50%, praktis dengan proporsi 88,60%, dan efektif dengan rata-rata proporsi 88,23% serta hasil perhitungan sumbangan keberhasilan penggunaan media pembelajaran

permainan edukasi pada uji coba sebesar 90,44% (skala kecil) dan 85,19% (skala besar). Dengan demikian media pembelajaran edukasi dapat dikatakan layak digunakan sebagai pembelajaran matematika.

- b. Penelitian oleh Muhammad Akil Musi, Sadaruddin, Mulyadi. (2017) dengan judul “Implementasi permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada anak” dari penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh education games pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Nilai budaya dipahami sebagai konsepsi yang hidup dalam alam pikiran dari sebagian besar masyarakat tradisional sebagai sesuatu yang berharga dalam hidup. Kemudian itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut. Sedangkan menurut Merserve (Dali, 1980: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Sebagai batasan, manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan dan untuk dapat

menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk. Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model kemmis dan McTaggart, pada hakekatnya model yang dikemukakan oleh kemmis & McTaggart berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat yang terdiri dari perencanaan. Materi pembelajaran pada siklus I adalah mengenai mengenal bilangan. Materi tersebut diajarkan selama dua kali pertemuan. Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam tindakan siklus I. Pembelajaran pada siklus I bertujuan agar anak dapat memahami tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelas meliputi evaluasi dalam proses dan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Evaluasi proses dilaksanakan untuk menemukan fakta dari aktivitas subjek penelitian, ditemukan fakta bahwa subjek anak melakukan demonstrasi melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal dengan baik, namun masih ada anak yang belum berani untuk mencoba demonstrasi melalui media aplikasi education games berbasis budaya lokal ketika ditunjuk oleh guru. Sedangkan pada siklus II Materi pembelajaran yang diajarkan pada tindakan siklus II adalah lanjutan materi pada siklus I yaitu mengenal konsep bilangan bulat, Materi tersebut

diajarkan selama dua kali pertemuanyang dimana pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori baik.

- c. Penelitian oleh Chica Haryani, Wahiruddin Wadin, Sofino Sofino. Dengan judul “Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa metode bermain dengan media playdough sebagai media belajar anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya presentase hasil belajar anak pada kondisi awal dari jumlah 11 anak, anak yang sudah mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri hanya 1 anak (9,09%) pada siklus I meningkat menjadi 6 anak (54,55%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 8 anak (72,73%), sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 9 anak (9,09%).
- d. Penelitian oleh Rosmiyati, Sri Wahyuni dengan judul “kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dengan bermain kartu domino di paud nurjannah Pekanbaru” Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Nurjannah Kecamatan Tenayan Raya pada tanggal 18 Juli 2018 bahwa dari 15 anak terdapat 9 orang anak belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan. Hal ini terlihat dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda), menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan dan mengelompokkan benda menurut

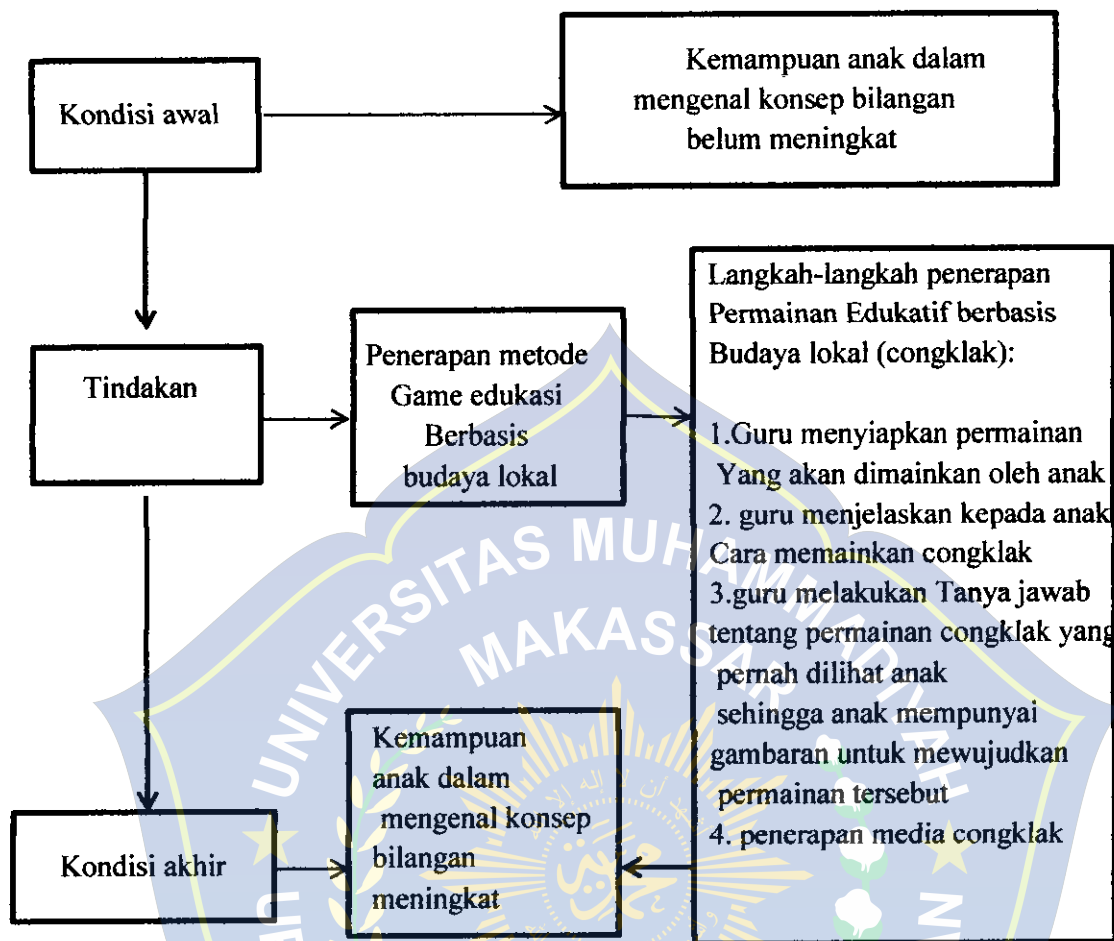
warna, anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan. Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui apakah dengan bermain kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurjannah. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan bermain kartu domino dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurjannah. Dari analisis data diatas diketahui terjadi kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Paud Nurjannah Kecamatan Tenayan Raya meningkat setelah dilaksanakan tindakan penelitian melalui permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada tahapan pra siklus memiliki angka rata-rata sebesar 36,11% masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pada siklus I angka rata-rata mencapai 50,18% masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan pada kegiatan siklus II memperoleh angka rata-rata sebesar 76,1% berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

C. Kerangka Pikir

Dalam menerapkan implementasi permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia dini maka imajinasi anak dapat meningkat. Siswa belajar secara efektif bila siswa secara aktif terlibat dalam pengorganisasian penemuan pertalian-pertalian dalam informasi yang dihadapi Asih, (2012). Siswa dikatakan aktif jika ikut serta mempersiapkan pelajaran, gembira dalam belajar, mempunyai kemauan dan kreatifitas dalam belajar. Siswa

yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan suka bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik siswa akan mampu menghasilkan ide-ide yang baik dalam belajarnya. Yang diperlukan bagi anak kreatif adalah pikiran yang penuh rasa ingin tahu, kesanggupan untuk mengambil resiko dan dorongan untuk membuat segalanya berhasil. Oleh karena itu, adapun langkah-langkah yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu: guru menyampaikan tujuan dan tema secara jelas, guru melaksanakan kegiatan pembukaan inti, dan penutup, guru menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan serta guru mampu mengembangkan keterampilan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika menerapkan permainan edukatif berbasis budaya local dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia dini, maka kemampuan kognitif anak dapat meningkat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah proses pengkajian masalah yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari pemberian tindakan Sanjaya, (2016). Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak usia dini melalui education games berbasis budaya local. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif menguraikan gejala-gejala yang bersifat holistic (menyeluruh, tidak dapat dipisahkan) sehingga penelitian ini mencakup keseluruhan situasi sosial yang meliputi aspek tempat, pelaku dan aktifitas yang berinteraksi secara sinergis Gunawan, (2013). Fokus penelitian ini yaitu: education games berbasis budaya local merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan yang berasal dari daerah setempat. Selanjutnya kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10 membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III karunrung Kota Makassar. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak-anak dengan jumlah 11 orang yang terdiri dari 4 perempuan dan 7 laki-laki. Yang berada pada rentang usia 5-6 tahun serta 2 guru/pendidik.

C. Faktor Yang Diteliti

1. Faktor proses

Pada penelitian ini berdasarkan faktor proses yang akan diteliti yaitu: keaktifan siswa didalam mengikuti proses pembelajaran permainan edukatif berbasis budaya local untuk menemukan fakta dari aktivitas subjek penelitian.

2. Faktor hasil

Pada penelitian ini berdasarkan faktor hasil yang akan diteliti adalah: kemampuan untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan edukatif berbasis budaya local.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan dalam beberapa siklus yaitu Merencanakan dan merancang penelitian tindakan kelas, diperlukan suatu model penelitian yang akan digunakan. Hal ini sangat penting untuk memberikan acuan atau arahan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Sebenarnya ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), salah satu yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart,

pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yakni mengacu pada model spiral penelitian Kemmis dan Mc Taggart, yaitu: (1) perencanaan (*plan*), (2) pelaksanaan (*act*), (3) pengamatan (*observe*), (4) refleksi (*reflect*). Pada siklus pertama, apabila kriteria keberhasilan tindakan tercapai, maka tindakan dikatakan berhasil dan tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus II. Namun, apabila kriteria keberhasilan tindakan belum tercapai, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Model kemmis dan Mc Taggart, juga menggunakan keempat komponen penelitian tersebut dalam setiap langkah. Akan tetapi pada model Kemmis dan Mc Taggart, komponen tindakan dan pengamatan menjadi satu komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan.

Berdasarkan hal tersebut maka tahap-tahap penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan (*plan*) pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan kelas tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Pada perencanaan ini masalah yang ditemukan peneliti sebaiknya bersama kolaborator, karna pada penelitian akan diatasi dengan melakukan langkah perencanaan tindakan yaitu menyusun dan membuat perencanaan teknik yang dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan edukatif berbasis budaya local. Merencanakan instrument penelitian berupa:

1. Rencana program pembelajaran harian (RPPH) dengan menentukan Tema dan sub tema sesuai dengan indikator dan kegiatan pembelajarannya.
 2. Menyiapkan media atau alat peraga yang akan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.
 3. Menentukan indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan edukatif berbasis budaya local.
- b. Tindakan (*action*)** Hal yang harus diingat dan taat pada apa yang sudah direncanakan peneliti sebelumnya. Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah direncanakan, pengumpulan data melalui hasil wawancara dengan guru, hasil observasi penilaian dan dokumentasi melalui catatan lapangan dan foto-foto kegiatan anak. Program tindakan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan yang masingmasing berdurasi 45 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan di sekolah.
- c. Pengamatan (*observe*)** adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dari proses pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap apa yang sedang dilakukan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disusun oleh peneliti.
- d. Refleksi (*reflection*)** yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah “refleksi” berasal dari bahasa inggris reflection yang diterjemahkan didalam bahasa indonesia yaitu pemantulan.

Pada tahapan observasi yang akan dilakukan, apabila hasil pada siklus I belum sampai pada target yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka tindakan berikutnya dilakukan pada siklus ke II dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya, yaitu meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, dan observasi ulang sampai permasalahan tersebut dapat diatasi.

E. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: checklist dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul berupa dokumen portofolio anak. Dokumen foto maupun rekaman video tidak akan bermakna tanpa dianalisis yaitu diolah dan diinterpretasikan. Analisis data pada dasarnya bertujuan mengolah informasi kuantitatif maupun kualitatif sedemikian rupa sampai informasi itu menjadi bermakna A. M. Yusuf, (2016).

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi; metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktifitas yang dilakukan oleh anak pada saat proses penerapan permainan edukatif berbasis budaya local. Observasi ini dilakukan pada anak didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul athfal III karungrung kota Makassar.
2. Dokumentasi; dokumentasi ini merupakan sebuah cara yang dilakukan peneliti untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang

akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/ tulisan, buku, undang-undang dan sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Data adalah catatan penilaian, baik yang berupa fakta atau angka-angka. Data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu dengan maksud untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan tindakan. Dengan adanya analisis data ini maka diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan edukatif berbasis budaya local. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), ada dua jenis data yang digunakan yaitu:

1. Data kualitatif dapat didefinisikan sebagai data yang berbentuk kata skema dan gambar P. M. B. B. No et al.,(2011).
2. Data kuantitatif data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistic deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar hasil observasi). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai hasil pengamatan. Data juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari pelakuan yang diberikan guru. Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak setelah diberikan tindakan melalui penerapan media education games berbasis budaya local. Rumus yang

digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari presentase mengacu pada pendapat Rukajat, (2018) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

p = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n = jumlah presentase/ banyaknya individu/ indicator

H. Indikator Keberhasilan

Indikator adalah ukuran yang bersifat kuantitatif dan umumnya bersifat terdiri atas pembilang (numerator) dan penyebut (denominator). Indikator ialah variable-variabel yang mengindikasikan atau memberi petunjuk kepada kita tentang suatu keadaan tertentu, sehingga dapat digunakan untuk mengukur perubahan. Oleh karena itu, untuk melihat seberapa jauh keberhasilan siswa dalam proses penerapan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan pada siklus ini, peneliti dan guru berlandaskan kepada hasil penilaian yang bersifat autentik. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan tindakan. Penelitian ini berhasil apabila 75% siswa berada pada tingkat kemampuan berkembang sesuai harapan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Kondisi awal dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran tentang permainan edukatif berbasis budaya local dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar. Materi pembelajaran yang diajarkan pada siklus 1 yaitu mengenai mengenal konsep bilangan yang dilakukan selama dua kali pertemuan. Dalam menerapkan permainan edukatif berbasis budaya local untuk mengenal konsep bilangan, ada dua aspek yang diamati yakni: belajar dan pemecahan masalah serta berfikir simbolik. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan edukatif berbasis budaya local. Upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui penerapan permainan edukatif berbasis budaya local yaitu congklak. Hal ini diharapkan agar, anak mampu mengenal konsep bilangan sesuai

dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75% anak mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan kriteria yang baik.

2. Paparan data siklus I

a. Tahap perencanaan

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti yang diuraikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Peneliti membuat sebanyak 2 RPPH, yang akan di pakai untuk 2 kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan media congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak untuk mengenal konsep bilangan. Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan langkah-langkah yang akan digunakan dalam menerapkan permainan edukatif berbasis budaya lokal (congklak) untuk mengenal konsep bilangan. Guru melakukan demonstrasi di depan kelas yang memungkinkan semua anak dapat melihat dengan jelas demonstrasi yang dilakukan oleh guru tersebut.

2. Menyiapkan Instrumen

Instrumen penelitian yang berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru yang akan digunakan peneliti untuk menilai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Pada lembar observasi guru, peneliti akan mengamati kegiatan yang dilakukan guru, apakah sesuai dengan langkah-langkah dalam kegiatan permainan congklak untuk mengenal konsep bilangan. Sedangkan lembar observasi anak, peneliti

mengamati peningkatan aspek mengenai mengenal konsep bilangan sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

3. Menyiapkan Alat dan Bahan

Peneliti menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran termasuk alat-alat yang diperlukan dalam bermain media congklak.

4. Menyiapkan Alat Dokumentasi

Dalam menyediakan alat dokumentasi peneliti menggunakan handphone (HP) untuk mendokumentasikan kegiatan yang sedang berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan

a. Langkah proses tindakan siklus I

Proses tindakan siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 15 November 2021 dan tanggal 17 November 2021. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu: kegiatan awal permainan dan inti permainan. Berikut akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan congklak yaitu:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, guru melakukan tanya jawab tentang permainan congklak, serta memperlihatkan media congklak pada anak-anak. Guru

memberi pengertian tentang tujuan, menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam bermain media congklak. Siklus I dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembuka

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa
- b. Guru melakukan apersepsi
- c. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan secara singkat

2. Kegiatan inti

- a. Guru mengkondisikan anak
- b. Guru menjelaskan tentang kegiatan permainan yang akan dilakukan
- c. Guru memberikan contoh secara singkat tentang permainan yang akan dimainkan
- d. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok
- e. Guru membantu anak mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan
- f. Anak memainkan peran secara bergantian, dan anak yang tidak menjadi pemain menjadi penonton.

3. Kegiatan penutup

- a. Guru memberikan penjelasan kembali tentang pembelajaran permainan yang telah dilakukan

- b. Guru memberi reward kepada anak yang telah berhasil melakukan permainan dengan baik
- c. Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan, dan memberi penguatan pada anak
- d. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

b. Hasil Tindakan Siklus I

Hasil tindakan siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam table seperti berikut ini:

Table 4.1 hasil observasi peningkatan aspek kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan Siklus I

No.	Pertemuan	Skor	Pencapaian
1.	I	35	39%
2.	II	49	55,6 %

Berdasarkan table tersebut dapat diketahui bahwa, hasil presentase pencapaian peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus I menunjukkan sedikit peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata presentase pencapaian jumlah keseluruhan pemeran anak pada siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 75%.

c. Tahap Pengamatan

Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan tampak bingung, namun adapula anak yang kurang fokus dan asyik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan aspek kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil peningkatan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dalam peningkatan aspek kognitif anak melalui permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III karunrung Kota Makassar. Hasil refleksi ini akan dijadikan acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajran dengan menggunakan

permainan edukatif berbasis budaya lokal di nilai dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan aspek kognitif anak. Hal ini dikarenakan penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal pada saat pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan secara umum kegiatan siklus I peningkatan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan belum mencapai 75% dari presentase jumlah perolehan data anak dan hasil observasi dari kegiatan yang dilakukan guru sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

4. Paparan Data Siklus II

a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II, sama dengan tahap perencanaan pada siklus I yang terdiri dari kegiatan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan tema yang disesuaikan dengan sekolah. Pada kegiatan ini peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam melakukan permainan edukatif berbasis budaya lokal serta menyediakan alat dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

a. Langkah proses tindakan siklus II

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus ini untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga keberhasilan perolehan data bisa mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan. Tindakan pada siklus II ini dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 November 2021 dan tanggal 2 Desember 2021. Langkah tindakan pada siklus II, sama dengan tindakan pada siklus I. materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenal konsep bilangan bulat, perencanaan disusun oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Hasil pertemuan pada siklus II yang dilaksanakan dua kali pertemuan, diperoleh hasil dalam bentuk table sebagai berikut:

Table 4.2 hasil observasi peningkatan aspek kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan

Siklus II

No.	Pertemuan	Skor	Pencapaian
1.	I	54	62,3 %
2.	II	71	80,6 %

Berdasarkan table 4.2 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil presentase pencapaian peningkatan aspek kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak pada siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata pencapaian presentase

jumlah keseluruhan anak pada siklus II sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil pencapaian pada siklus II yaitu diambil dari pencapaian tertinggi sebesar 80,6% dengan kriteria baik.

c. Tahap pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II dilakukan sama seperti pada siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti proses pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan edukatif berbasis budaya lokal berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi peningkatan aspek kognitif pada anak dalam mengenal konsep bilangan semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa peningkatan aspek kognitif pada anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus II sudah berkembang baik. Perbandingan pencapaian presentase peningkatan aspek kognitif pada anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian presentase sebagai berikut:

Tabel 4.3 peningkatan hasil dalam meningkatkan aspek kognitif anak

Siklus I dan Siklus II

No.	Peningkatan	Skor	Presentase
1.	Siklus I	49	55,6%
2.	Siklus II	71	80,6%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan peningkatan pada siklus I. presentase peningkatan aspek kognitif pada anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus II sebesar 80%. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 80%.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru kembali mengevaluasi tentang hasil siklus II yang merupakan lanjutan dari siklus I. mengacu pada data-data tersebut peningkatan aspek kognitif dalam mengenal konsep bilangan sudah mencapai presentase keberhasilan sehingga kegiatan penelitian ini dihentikan sampai siklus II saja. Anak-anak yang belum mencapai target perlu dilakukan pendekatan lebih mendalam pada orang tua serta guru untuk terus meningkatkan lagi kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kondisi kemampuan awal dalam peningkatan aspek kognitif anak kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar belum berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan masih kurang efektif dan membosankan. Untuk itu perlu adanya variasi penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan media permainan edukatif berbasis budaya lokal dalam mengenal konsep bilangan pada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelum dilakukan tindakan sangat monoton sehingga membuat anak jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal lebih menarik minat belajar anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan karena baru mencapai 55,6% sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan pencapaian 80,6%.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tindakan yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data peningkatan

kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Pada penelitian ini, media yang di gunakan adalah media congklak yang dimana pertama-tama guru menyiapkan ruang kelas serta alat dan bahan yang akan digunakan. Kedua, guru menyiapkan permainan yang akan dimainkan dalam hal ini permainan congklak. Ketiga, guru memberi instruksi atau aturan permainan yang akan dimainkan, selanjutnya guru membagi anak menjadi dua kelompok laki-laki dan perempuan serta membagi anak menjadi berpasangan-pasangan dalam sebuah kelompok. Keempat anak memainkan permainan congklak dan diawasi oleh guru, setelah permainan selesai guru memberi apresiasi kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan permainan tersebut sebagai bentuk motifasi terhadap anak didik lainnya.

Adapun teori yang berkaitan dengan pembahasan di atas yaitu bahwa teori bermain pada anak usia dini sangatlah penting diterapkan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan kognitif. Hal ini merujuk pada teori dari vygotsky dimana teori ini menekankan pada pemusatan hubungan sosial sebagai suatu hal yang penting dalam memengaruhi perkembangan kognitif anak, karena pertama-tama anak dapat menemukan pengetahuan di dalam dunia sosialnya. Setelah itu menjadi bagian

dari perkembangan kognitifnya, jadi bermain merupakan cara berpikir anak dalam memecahkan masalah.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal dalam mengenal konsep bilangan pada anak Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar dapat meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, maupun dari hasil tes belajar siswa. Dimana pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada pada kategori cukup sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan berada pada kategori baik.

B. Saran

Pembelajaran melalui penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah Taman Kanak-kanak agar anak dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dan diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya dapat meneliti lebih lanjut metode, pendekatan, maupun pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1).
- Asih, R. B. (2012). *Hasil Belajar Matematika Siswa dalam Belajar Kelompok dan Mandiri Ditinjau dari Persiapan Guru dan Aktivitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Banyudono*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92–105.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Haris, I. (2017). Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial dan moral anak usia dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1).
- Karwati, E. (2014). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1).
- Madjapuni, M. N., & Harun, J. (2019). Kemahiran Berfikir Kritis melalui Permainan Digital Dalam Persekitaran Pembelajaran Konstruktivisme Sosial. *International Journal of Education*, 4(28), 73–83.
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128.
- No, P. M. B. B., Raya, J. L. L. B., & Kembangan, J. B. (2011). *A. Metode Penelitian*.
- No, U.-U. (20 C.E.). *Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Nurkholisah, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Wardah Olak Kemang Kec. Danau Teluk Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Permono, H. (2013). *Peran orangtua dalam optimalisasi tumbuh kembang anak*

untuk membangun karakter anak usia dini.

- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118–128.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Santika, T. (2018). Peran Keluarga, Guru Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 6(2), 77–85.
- Suryandari, K. C. (2016). Peran Scaffolding dalam Problem Solving untuk Meningkatkan Science Content Knowledge Calon Guru. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Triyanto, T. (2018). Pendekatan Kebudayaan Dalam Penelitian Pendidikan Seni. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(1), 65–76.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.
- Yusuf, W., & Rahmat, A. (2020). Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Tk Negeri Pembina Telaga Kabupaten Gorontalo. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 61–70.

Lampiran 1

Kisi-kisi



**Kisi-kisi Pedoman Penelitian Berdasarkan Pada Permendikbud
No. 137 Tahun 2014**

Variabel	Aspek	Indikator	Instrument/pernyataan
❖ Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun	Belajar dan pemecahan masalah	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial	Anak mampu menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya
	Berfikir simbolik	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Rubrik Penilaian Anak

A. Anak mampu menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya

1. (BB) anak belum mampu mengenal dan menyebutkan konsep bilangan secara berurutan
2. (MB) anak sudah mampu menyebutkan konsep bilangan dengan bantuan guru
3. (BSH) anak mampu menyebutkan konsep bilangan satu sampai tujuh tanpa bantuan guru
4. (BSB) anak mampu menyebutkan konsep bilangan satu sampai sepuluh secara cepat dan tepat.

B. Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

1. (BB) Anak belum mampu mencocokkan benda sesuai dengan jumlahnya
2. (MB) Anak sudah mampu mencocokkan benda sesuai jumlahnya dengan bantuan guru
3. (BSH) Anak mampu mencocokkan benda sesuai jumlahnya tanpa bantuan guru
4. (BSB) Anak mampu mencocokkan benda sesuai jumlahnya secara cepat dan tepat.

Lampiran 2

Instrumen



Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Anak)

Nama Anak :
Jenis Kegiatan :
Tanggal :
Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan pengamatan

No	Aspek yang diamati	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Belajar dan pemecahan masalah	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial				
3	Berfikir simbolik	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				

Lampiran 3

**Hasil observasi perkembangan aspek kognitif anak dalam
mengetahui konsep bilangan**



**Hasil observasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal
konsep bilangan**

Siklus I pertemuan I

No	Nama	Aspek Penilaian		Total skor
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	
1	Hirota	1	2	3
2	Fathul	1	2	3
3	Hasan	2	2	4
4	Nabila	2	2	4
5	Putri	2	2	4
6	Gibran	1	1	2
7	Maharani	2	2	4
8	Hisyam	2	2	4
9	Salsabila	2	2	4
10	Fadil	2	1	3
11	Ilham	2	2	4
Total skor				35
Skor maksimum				88
Presentase Pencapaian Anak				39 %

**Hasil observasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal
konsep bilangan**

Siklus I pertemuan II

No	Nama	Aspek Penilaian		Total skor
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	
1	Hirota	2	2	4
2	Fathul	2	2	4
3	Hasan	3	2	5
4	Nabila	2	2	4
5	Putri	3	2	5
6	Gibran	2	1	3
7	Maharani	3	3	6
8	Hisyam	2	2	4
9	Salsabila	3	2	5
10	Fadil	2	2	4
11	Ilham	3	2	5
Total skor				49
Skor maksimum				88
Presentase Pencapaian Anak				55%

**Hasil observasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal
konsep bilangan**

Siklus II pertemuan I

No	Nama	Aspek Penilaian		Total skor
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	
1	Hirota	3	2	5
2	Fathul	2	2	4
3	Hasan	3	3	6
4	Nabila	3	2	5
5	Putri	3	2	5
6	Gibran	2	2	3
7	Maharani	3	3	6
8	Hisyam	2	3	5
9	Salsabila	3	2	5
10	Fadil	2	2	4
11	Ilham	3	3	6
Total skor				54
Skor maksimum				88
Presentase Pencapaian Anak				61%

Hasil observasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan

Siklus II pertemuan II

No	Nama	Aspek Penilaian		Total skor
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	
1	Hirota	4	3	7
2	Fathul	3	3	6
3	Hasan	4	3	7
4	Nabila	3	3	6
5	Putri	3	3	6
6	Gibran	3	3	6
7	Maharani	4	3	7
8	Hisyam	3	3	6
9	Salsabila	4	3	7
10	Fadil	3	3	6
11	Ilham	4	3	7
Total skor				71
Skor maksimum				88
Presentase Pencapaian Anak				80%

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III KARUNRUNG

SEMESTER/MINGGU : I / XV

TEMA/ SUB TEMA : BINATANG DARAT/ BINATANG MELATA

KELOMPOK USIA : B (5-6)

KOMPETENSI DASAR : 1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15

MATERI PEMBELAJARAN

1. Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan
2. Mulai mengucapkan doa-doa pendek
3. Menyebutkan jenis-jenis binatang melata
4. Meniru gerak binatang melata
5. Bertanya dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan

ALAT DAN BAHAN / MEDIA

1. Gunting, media puzzle

LANGKAH KEGIATAN

- A. PEMBUKAAN (15 menit)
 1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Mengucapkan doa untuk kedua orang tua
 3. Menggunakan kata tanya selama melakukan kegiatan belajar
- B. INTI (30 menit)
 1. Mengamati gambar binatang melata (ulat, cacing)
 2. Menghubungkan gambar
 3. Bongkar pasang puzzle rumah adat
- C. PENUTUP (15 menit)
 1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 2. Penerapan SOP penutup
- D. TEKNIK PENILAIAN
 1. Checklist

Mengetahui
Kepala sekolah

Guru kelompok B

Niswah, S.Pd

Rahmawati, T.S.Pdi

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III KARUNRUNG

SEMESTER/MINGGU : I / XV

TEMA/ SUB TEMA : BINATANG DARAT/ BERKAKI DUA
KELOMPOK USIA : B (5-6)
KOMPETENSI DASAR : 1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15

MATERI PEMBELAJARAN

1. Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan
2. Mulai mengucapkan doa-doa pendek
3. Tidak menyakiti binatang
4. Menirukan suara binatang
5. Bertanya dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan

ALAT DAN BAHAN / MEDIA

1. Gunting, media puzzle

LANGKAH KEGIATAN

- A. PEMBUKAAN (15 menit)
 1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Mengucapkan doa untuk kedua orang tua
 3. Menggunakan kata tanya selama melakukan kegiatan belajar
- B. INTI (30 menit)
 1. Mengamati gambar ayam
 2. Kolase gambar ayam
 3. Bongkar pasang puzzle pakaian adat
- C. PENUTUP (15 menit)
 1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 2. Penerapan SOP penutup
- D. TEKNIK PENILAIAN
 1. Checklist

Mengetahui
Kepala sekolah

Guru kelompok B

Niswah, S.Pd

Rahmawati, T.S.Pdi

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III KARUNRUNG

SEMESTER/MINGGU : I / XV

TEMA/ SUB TEMA : BINATANG / BINATANG TERNAK

KELOMPOK USIA : B (5-6)

KOMPETENSI DASAR : 1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15

MATERI PEMBELAJARAN

1. Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan
2. Mulai mengucapkan doa-doa pendek
3. Menyebutkan macam-macam binatang ternak
4. Menirukan suara binatang
5. Bertanya dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan

ALAT DAN BAHAN / MEDIA

1. Gunting, pensil warna, media congklak

LANGKAH KEGIATAN

- A. PEMBUKAAN (15 menit)
 1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Mengucapkan doa untuk kedua orang tua
 3. Menggunakan kata tanya selama melakukan kegiatan belajar
- B. INTI (30 menit)
 1. Tanya jawab tentang macam-macam binatang ternak
 2. Mewarnai gambar binatang ternak (sapi,kambing)
 3. bermain congklak menggunakan kartu angka
- C. PENUTUP (15 menit)
 1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 2. Penerapan SOP penutup
- D. TEKNIK PENILAIAN
 1. Checklist

Mengetahui
Kepala sekolah

Guru kelompok B

Niswah, S.Pd

Rahmawati, T.S.Pdi

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III KARUNRUNG

SEMESTER/MINGGU : I / XV

TEMA/ SUB TEMA : BINATANG DARAT / KUPU-KUPU
KELOMPOK USIA : B (5-6)
KOMPETENSI DASAR : 1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15

MATERI PEMBELAJARAN

1. Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan
2. Mulai mengucapkan doa-doa pendek
3. Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang terkontrol dan lincah
4. Mampu menyelesaikan masalah sederhana yang yang dihadapinya
5. Bertanya dengan menggunakan bahasa yang baik dan sopan

ALAT DAN BAHAN / MEDIA

1. Gunting, pensil warna, media congklak

LANGKAH KEGIATAN

- A. PEMBUKAAN (15 menit)
 1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Mengucapkan doa untuk kedua orang tua
 3. Menggunakan kata tanya selama melakukan kegiatan belajar
- B. INTI (30 menit)
 1. Menggunting gambar kupu-kupu
 2. mewarnai kupu-kupu
 3. bermain congklak
- C. PENUTUP (15 menit)
 1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
 2. Penerapan SOP penutup
- D. TEKNIK PENILAIAN
 1. Checklist

Mengetahui
Kepala sekolah

Guru kelompok B

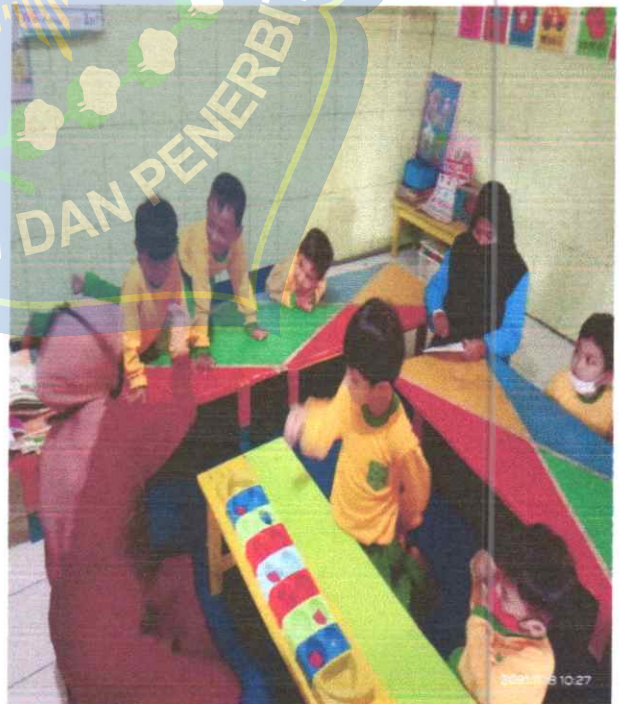
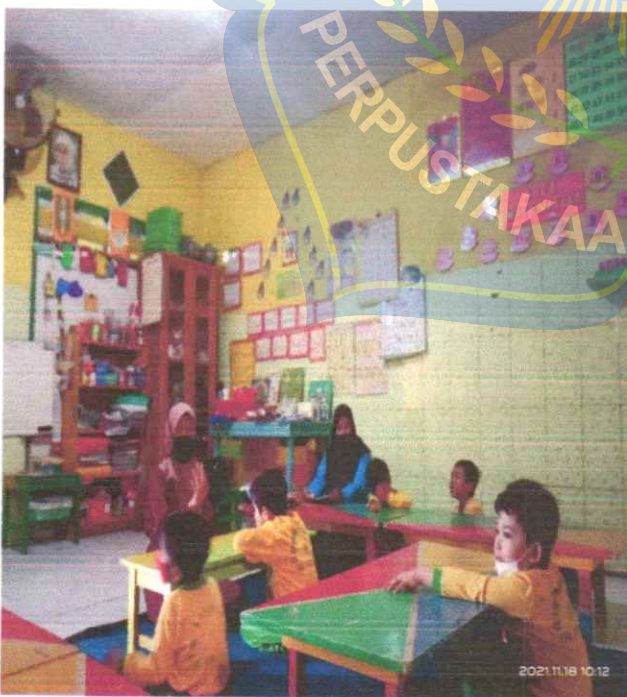
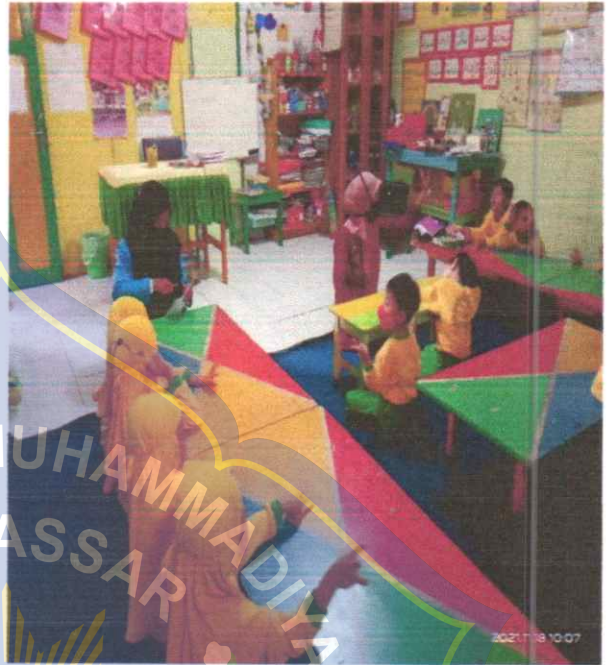
Niswah, S.Pd

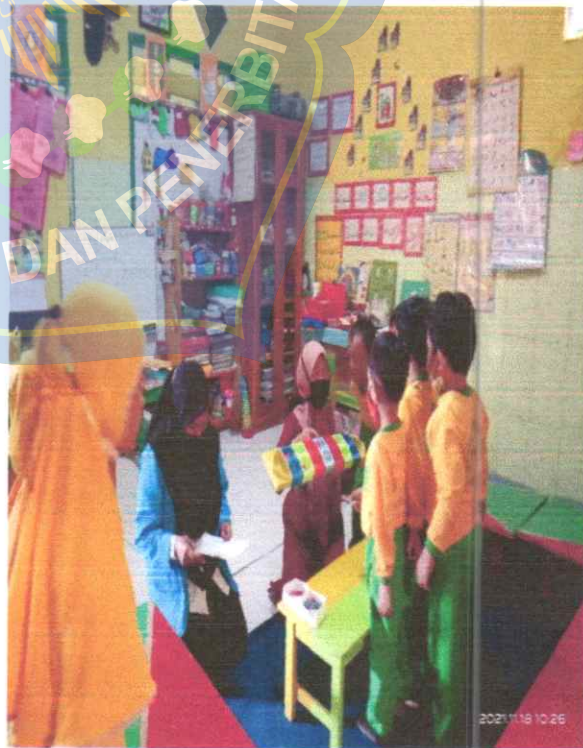
Rahmawati, T.S.Pdi

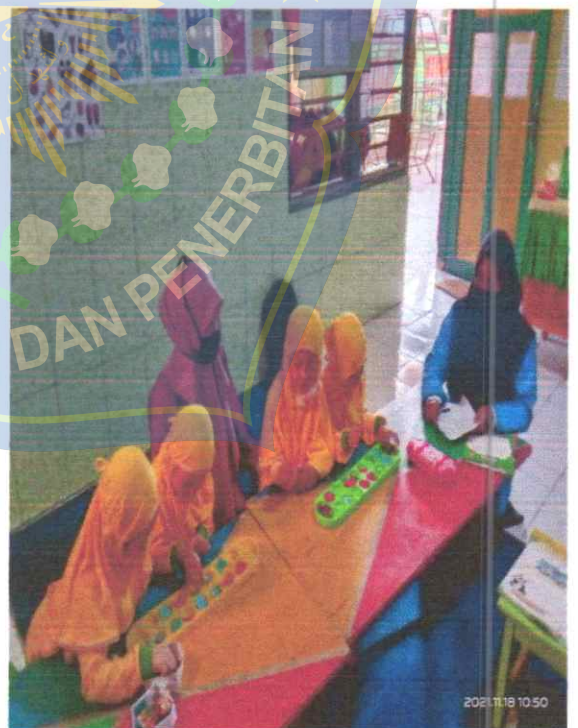
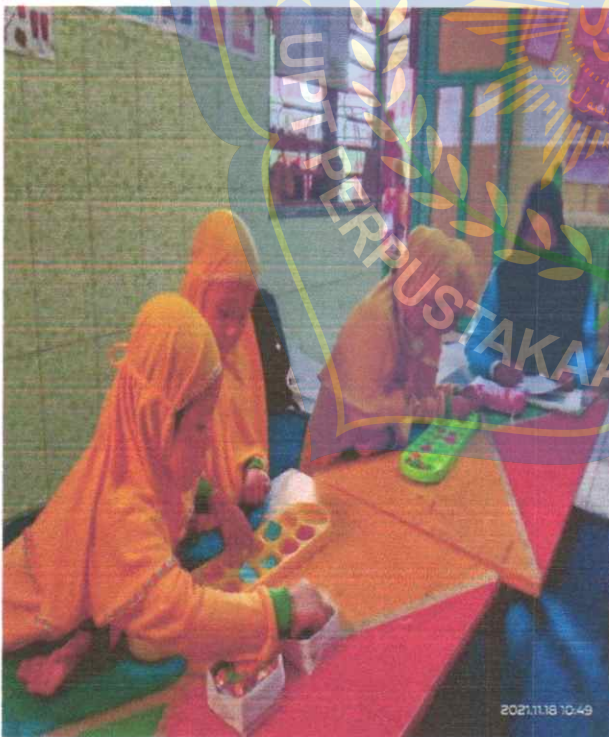
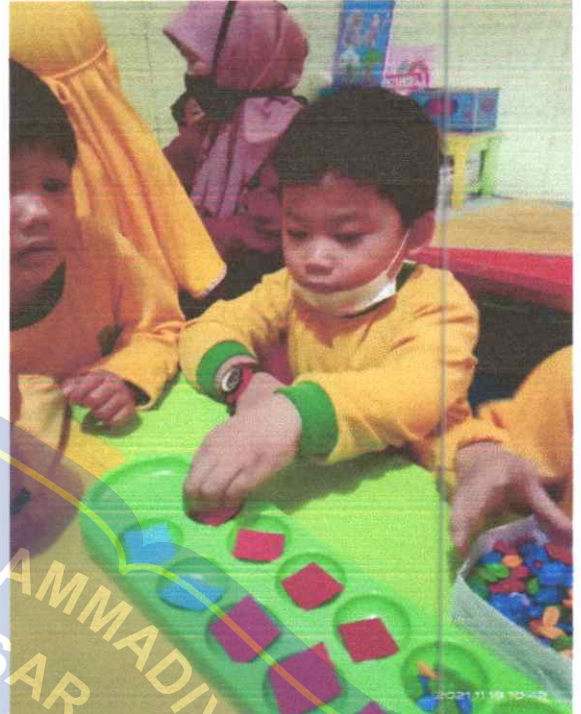
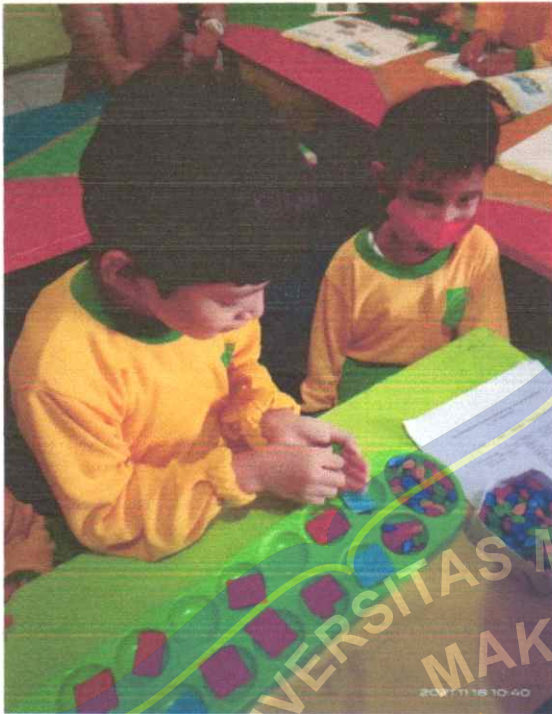
The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is in the center, and "PUSAT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom. A green laurel wreath and a string of white flowers are also part of the design.

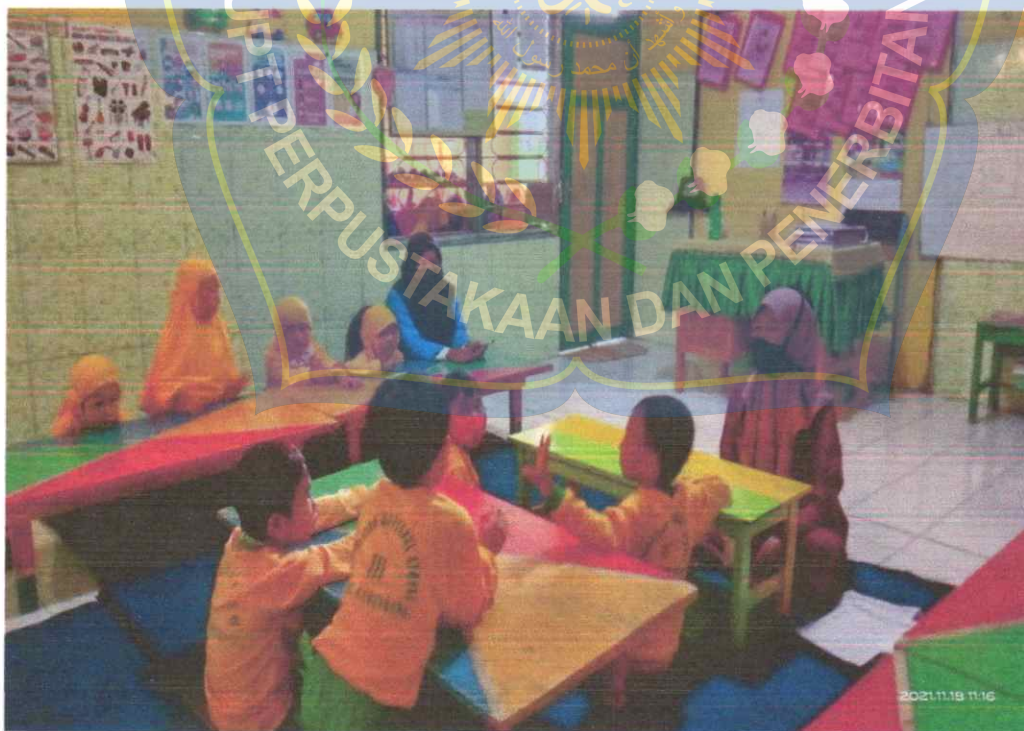
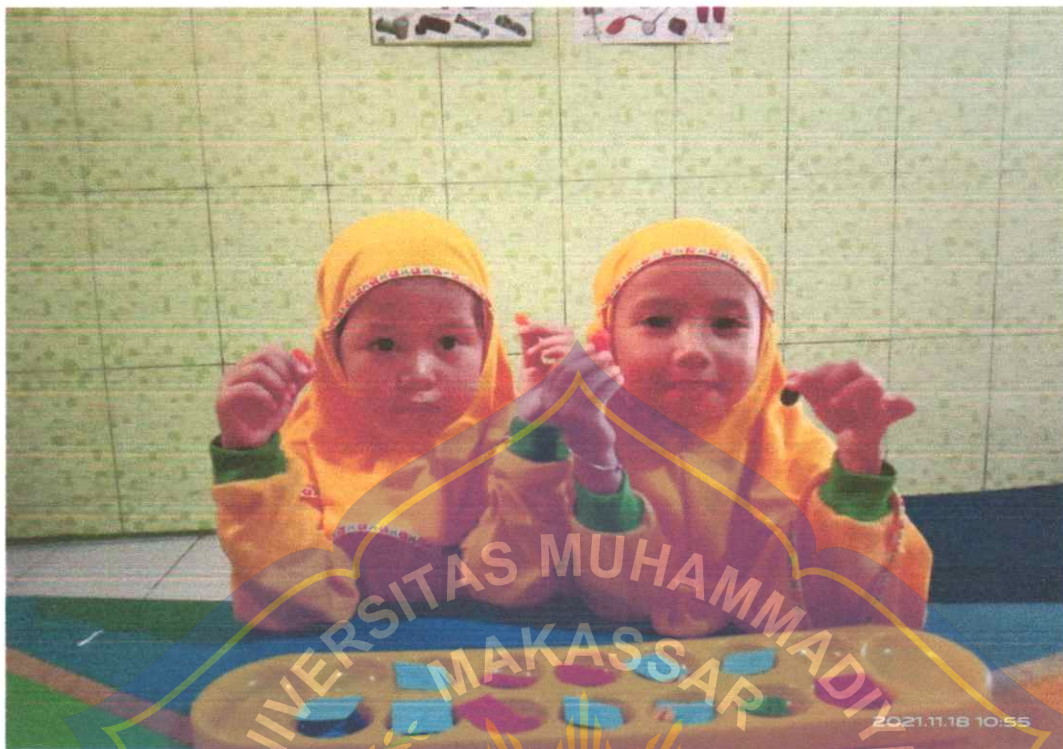
Lampiran 4

Dokumentasi













Lampiran

Persuratan



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KETERANGAN VALIDASI
NO. PG-PAUD/ / /1442/2021

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

"Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar"

Nama : Khotifah Mauboi

NIM : 105451108917

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumen penelitian terdiri dari:

2. Lembar Observasi Anak

3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi.

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Makassar, November 2021

Mengetahui,

Penilai

Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 250 Makassar
Telp: 0411-860937/860132 (Fax)
Email: fakip@umh.ac.id
Web: www.fkip.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Khotifah Mauboi
NIM : 105451108917
Judul Penelitian : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar
Tanggal Ujian Proposal : 27 September 2021

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian : 11 November - Desember 2021

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	11 November 2021	Perburuan ke Tk Aisyiyah	
2	15 November 2021	Observasi	
3	17 November	Observasi	
4	18 November	Observasi	
5	24 November	Observasi	
6	30 November	Observasi	
7	2 Desember	Observasi	
8	6 Desember	Observasi	
9			
10			

Kepala Tk Aisyiyah III Karunrung

Niswah S.Pd
NBM : 1158905



| Terakreditasi Institusi



TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH III KARUNRUNG

CABANG KARUNRUNG KOTA MAKASSAR

Jl. LUBUNG IX NO 83, KOMP. KABI BIRAH (JIP. 085343136170)

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : /PCA/ /TK/ /2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Niswah, S.Pd

Jabatan : Kepala TK Aisyiyah III Karunrung

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Khotifah Mauboi

Nim : 105451108917

Fakultas/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Aisyiyah III Karunrung

Kota Makassar dengan judul penelitian :

"Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal

III Karunrung Kota Makassar "

Makassar, Desember 2021

Kepala TK Aisyiyah III Karunrung


Niswah S.Pd
NBM : 1158295



KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khotifah Mauboi
Stanbuk : 105451108917
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Bustanul Atfal III Karunrung Kota Makassar.
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sukmawati, M. Pd
2. H. Musfira, S.Ag., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	7-01-2022	- Lampiran Data Daftar Analisis dalam metode penelitian - Bab 2 hasil sumber & pengantar - Bab IV penutup hasil penelitian proses & hasil pen tiran	
2	14-01-2022	Perbaikan Catatan	
3		Perbaikan Catatan	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Januari 2022

Ketua Prodi,
PG PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM, 951 830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUPAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khotifah Mauboi

Stanbuk : 105451108917

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar.

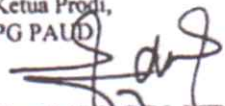
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd
2. H. Mustira, S.Ag., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	3 Januari 2022	Perbaikan Penulisan Latar belakang	Mqhtia
2.	7 Januari 2022	Menyempurnakan Bab 2 dan Istilah	Mqhtia
3.	11 Januari 2022	Aec	Mqhtia

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Januari 2022
Ketua Prodi,
PG PAUD


Tasrif Akhla S.Pd, M.Pd
NBM, 951 830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Khotifah Mauboi

NIM : 105451108917

Program Studi: PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9%	10 %
2	Bab 2	24%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	5%	10 %
5	Bab 5	0%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 14 Januari 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Hum, M.I.P
NBM. 964 591

BAB I Khotifah Mauboi - 105451108917

by Tahap Skripsi

Submission date: 14-Jan-2022 01:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1741541974

File name: BAB_I_Khotifah_Mauboi.docx (62.54K)

Word count: 1570

Character count: 10383

BAB I Khotifah Mauboi - 105451108917

ORIGINALITY REPORT

9%	14%	5%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	iinanggraini0809gmail.wordpress.com Internet Source	2%
2	Submitted to Institut Pemerintahan Dalam Negeri Student Paper	2%
3	Triana Setijaningsih, Winda Noviana. "Pelaksanaan Stimulasi Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak Usia 0-3 Tahun dalam Keluarga di Desa Syandak Seruni Kelurahan Bendogerit Kecamatan Sananwetan Kota Blitar", Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 2017 Publication	2%
4	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
5	websiteedukasi.id Internet Source	2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

BAB II Khotifah Mauboi - 105451108917

by Tahap Skripsi

Submission date: 14-Jan-2022 01:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1741542161

File name: BAB_II_Khotifah_Mauboi.docx (92.77K)

Word count: 4002

Character count: 26499

BAB II Khotifah Mauboi - 105451108917

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	alkesdakbkkbn2016.blogspot.com	3%
	Internet Source	
2	www.orami.co.id	2%
	Internet Source	
3	Submitted to St. Joseph's College	2%
	Student Paper	
4	jurnal.univpgri-palembang.ac.id	2%
	Internet Source	
5	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia	2%
	Student Paper	
6	tkinsancita.blogspot.com	2%
	Internet Source	
7	repository.unhas.ac.id	2%
	Internet Source	
8	jurnal.unmuhjember.ac.id	2%
	Internet Source	
9	ejcdsybfd.blogspot.com	2%
	Internet Source	

BAB III Khotifah Mauboi - 105451108917

by Tahap Skripsi

Submission date: 14 Jan 2022 01:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1741542331

File name: SAB_III_Khotifah_Mauboi.docx (68.92K)

Word count: 1242

Character count: 5329

Universitas Muhammadiyah

Universitas Muhammadiyah

Universitas Muhammadiyah



BAB IV Khotifah Mauboi -

105451108917

by Tahap Skripsi

Submission date: 14 Jan-2022 01:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1741542468

File name: BAB IV Khotifah_Mauboi.docx (53.59K)

Word count: 1599

Character count: 10294

BAB IV Khotifah Mauboi - 105451108917

ORIGINALITY REPORT

5%	3%	2%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
3	eprints.unsri.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches

< 2%

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written in a circular path around the center, with 'UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' at the bottom. Two yellow stars are positioned on the left and right sides of the emblem.

BAB V Khotifah Mauboi - 105451108917

by Tahap Skripsi

Submission date: 14-Jan-2022 01:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1741542494

File name: BAB_V_Khotifah_Mauboi.docx (43.28K)

Word count: 140

Character count: 927

BAB V Khotifah Mauboi - 105451108917

Turnitin - 100% Original

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

Turnitin - 100% Original

Excluded sources

Excluded sources



RIWAYAT HIDUP



Khotifah Mauboi. Lahir di Sillu, Nusa Tenggara Timur pada tanggal 08 November 1996. Penulis biasanya disapa dengan panggilan iva atau kaka vha. Penulis Anak ketiga dari 4 bersaudara, buah kasih pasangan Ayahanda Masykur Mauboi dan Ibunda Badariah Asbanu. Penulis beragama Islam.

Penulis memasuki jenjang Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2004 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sillu dan tamat tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah Kupang pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Kupang dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2015. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktifitas akademik di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul: Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Karunrung Kota Makassar.