

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI DI TK KASIH BUNDA
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

EMI MASTURA

NIM. 140210029

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2019M/1440H**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

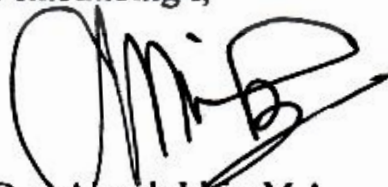
Oleh

**EMI MASTURA
NIM. 140210029**

**Masiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Dra. Aisyah Idris, M.Ag
NIP. 196612311992032010**

Pembimbing II,



**Rafidhah Hanum, M.Pd
NIP. 2003078903**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S- 1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Pada Hari/ Tanggal:

Rabu, 22 Juli 2019 M

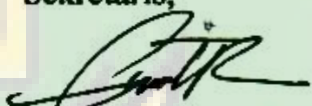
14 Dzulqaidah 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

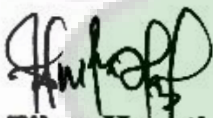
Ketua,


Dra. Aisyah Idris, M.Pd
NIP. 196612311992032010

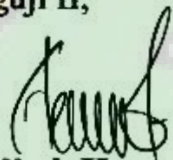
Sekretaris,


Putri Rahmi, M.Pd
NIP. 2006039002

Penguji I,


Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

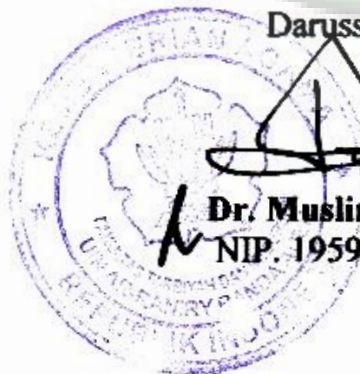
Penguji II,


Rafidhab Hanum, M.Pd
NIP. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag
NIP. 195903091989031001





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 - 7553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Emi Mastura
NIM : 140210029
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Juli 2019

Penulis,



Emi Mastura

ABSTRAK

Nama : Emi Mastura
NIM : 140210029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PIAUD
Judul : Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam
Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK
Kasih Bunda Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 17 Juli 2019
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Pembimbing I : Dra. Aisyah Idris, M.Ag
Pembimbing II : Rafidah Hanum, M.Pd
Kata Kunci : Permainan Congklak dan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Namun permasalahan yang terjadi dilapangan ditemukan bahwa di TK B Kasih Bunda guru tidak menggunakan media yang menyenangkan, hal ini dapat berakibat pada perkembangan anak khususnya perkembangan kognitifnya. Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui adanya pengaruh Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan melalui permainan tradisional congklak. (2) Untuk mengetahui aktifitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan melalui Permainan tradisional congklak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pre eksperimental*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 TK Kasih Bunda Aceh Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 27 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata *data pre-test dan post-test* yang dikumpulkan melalui observasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dari hasil skala aktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh perkembangan kognitif anak menggunakan permainan congklak. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Pada $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $27,30 > 2,056$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% ada terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dengan tes akhir. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan congklak berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 TK Kasih Bunda Tahun Ajaran 2018/2019.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji beserta syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Dia pencipta dan penguasa atas sekalian alam semesta beserta isinya. Shalawat beserta salam kepada Rasulullah SWA yang telah membawa obor penerang bagi kita semua dan sekalian alam.

Alhamdulillah dengan ridha-Nya kami telah diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan ”** Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan karena kurangnya pengetahuan penulis, akan tetapi berkat kesabaran bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak penulis bisa menyelesaikan karya ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulusnya dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan UIN beserta staf yang memberi izin untuk melakukan penelitian.
3. Ketuan Juras Prodi PIAUD yang telah memberi kesempatan, kemudahan dalam pelaksanaan dan penyelesain skripsi ini.

4. Ibu Dra. Aisyah Idris, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi membimbing, bantuan serta nasehatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
5. Seluruh Dosen PIAUD yang telah memberi banyak bekal ilmu dan inspirasinya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan guru kelas beserta staf pengajar karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen, dan Asisten dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis.
8. Teristimewa kepada keluarga besar penulis, Orang tua tercinta yang setiap harinya memberikan doa, dukungan, dorongan, semangat dan yang selalu menguatkan penulis selama penyusunan skripsi. Nenek tercinta yang tak henti-hentinya memberikan dukungan baik dari segi moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga karya sederhana ini memberikan sedikit manfaat dan inspirasi baru bagi siapa yang membacanya.

Banda Aceh, 22 Juli 2019
Penulis ,

Emi Mastura

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI..	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Efektivitas	
1. Pengertian Efektivitas.....	10
2. Ciri-ciri Efektivitas.....	10
3. Faktor Efektivitas.....	11
B. Permainan Congklak	
1. Pengertian Permainan Congklak.....	13
2. Cara Bermain Congklak.....	15
3. Aspek-aspek Perkembangan dalam Permainan Congklak.....	16
4. Manfaat Permainan Congklak.....	16
5. Tujuan Permainan Congklak.....	16
6. Kaitan Kemampuan Kognitif dengan Permainan Congklak.....	17
C. Perkembangan Kognitif	
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	17
2. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif.....	20
3. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif.....	21
4. Tahapan-tahapan Kemampuan Kognitif.....	21
5. Karakteristik Kemampuan Kognitif anak.....	22
6. Implikasi Perkembangan Kognitif.....	23

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Instrumen Pengumpulan Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	35
2. Deskripsi Subjek Penelitian	38
3. Deskripsi Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Grafik Pre-test dan Post-test secara individu.....	45
Gambar 4.2	Grafik Pre-test dan Post-test secara Kelas.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2	Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	28
Tabel 3.3	Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	30
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana di sekolah TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	35
Tabel 4.2	Alat Permainan Outdoor di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	36
Tabel 4.3	Alat Permainan Indoor di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	36
Tabel 4.4	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	37
Tabel 4.5	Nama Guru di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	37
Tabel 4.6	Daftar Peserta didik di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.....	38
Tabel 4.7	Data Jumlah Peserta didik.....	38
Tabel 4.8	Aktivitas Anak dalam Melakukan Permainan Congklak (Post-Test)	40
Tabel 4.9	Aktivitas Guru dalam Menggunakan Permainan Congklak.....	41
Tabel 4.10	Hasil Belajar Anak.....	44
Tabel 4.11	Penghitungan Uji T.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah TK Kasih Bunda Aceh Selatan
- Lampiran 4 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Anak
- Lampiran 6 : Lembar Penilaian Kemampuan Kognitif Anak
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Guru
- Lampiran 9 : Foto Proses Pembelajaran
- Lampiran 10 : Tabel Uji t
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan kepada anak-anak usia 0-6 tahun.¹ Pada usia ini anak mulai memasuki pra-sekolah yang merupakan masa dimana anak sudah siap untuk memasuki pendidikan yang lebih difokuskan untuk anak. Menurut Masitoh pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²

Pendidikan usia dini (PAUD) memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, hal ini karena usia dini merupakan usia dalam proses perkembangan yang unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa keemasan (the golden age).

Masa Golden age merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak

¹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud* (Bandung : PT Rosdakarya 2014), h. 28

² Masitoh, dkk, *Strategi pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2007), h:9

dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosioemosional, agama dan moral, serta kognitif.³

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadillah kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Pada masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya dalam situasi permainan yang menyenangkan sehingga perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak guru bisa menggunakan metode bermain sambil belajar, metode ini dapat menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Secara bahasa bermain diartikan sebagai salah satu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.⁴ Jadi, bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan senang hati menggunakan panca inderanya. Oleh karena itu jika anak melakukan hal tersebut hendaklah disikapi dengan respon yang positif agar anak semakin senang dalam melakukan aktifitasnya.

³Meaty H.idris, *Strategi pembelajaran yang menyenangkan*, Jakarta luxima metro media, hal 97

⁴Mukhtar Latif dkk, *Orientasi pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi*, Jakarta: kencana

Bermain juga mempunyai manfaat yang penting bagi perkembangan anak, karena melalui bermain kemampuan kognitif pada anak meningkat melalui proses berfikir.

Permainan merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak-anak. Demikian pendapat piaget seperti yang dikutip oleh Diana Mutiah Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutnya, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya, anak yang baru saja belajar menjumlah atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara-cara yang berbeda.⁵

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan aspek kognitif anak usia dini yang antar lain yaitu (1). Penelitian yang dilakukan oleh Vera hariyanti, di dalam penelitiannya vera menemukan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif terhadap perkembangan anak usia dini, (2). Penelitian Sri setyowati menyatakan bahwa penerapan media congklak sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal konsep bilangan terutama dalam kegiatan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 20 sampai 26 Oktober yang di PAUD Kasih Bunda Aceh Selatan pada anak didik kelompok A ditemukan bahwa sebagian besar anak kurang termotivasi dalam mengembangkan kognitifnya, hal ini

⁵Diana mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta ; Kencana, 2010)

dikarenakan kurangnya pemilihan media dan metode yang dilakukan oleh guru sehingga menimbulkan pembelajaran yang membosankan dan berdampak pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi diatas peneliti tertarik untuk mengangkat pokok permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya minat dan motivasi belajar anak yang disebabkan oleh media atau metode yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media congklak dalam permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang akan dibahas dalam skripsi ini dengan judul **“Efektifitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Kasih Bunda Aceh Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Permainan Tradisional Congklak berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan ?
2. Bagaimana Aktifitas Guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan melalui permainan congklak ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh perkembangan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan melalui permainan tradisional congklak
2. Untuk mengetahui aktifitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan melalui permainan tradisional congklak

D. Hipotesis Penelitian

H_0 : (tidak ada pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak)

H_a : (ada pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak)

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat penelitian adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan pengetahuan tentang cara yang berhubungan dengan metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.
- b. Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang menggunakan media congklak dalam menerapkan metode belajar sambil bermain.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak melalui media congklak.

b. Bagi guru

- 1). Mengetahui pengaruh penggunaan media congklak dalam meningkatkan motivasi anak dalam belajar
- 2). Menambah pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan media congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak
- 3). Memberikan pengetahuan baru tentang bagaimana cara menggunakan media congklak dalam menggunakan metode belajar sambil bermain

c. Bagi peserta didik

- 1). Meningkatkan motivasi belajar pada anak
- 2). Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak
- 3). Meningkatkan motorik halus
- 4). Mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan

D. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektifitas dalam pengertian secara umum adalah kemampuan berdaya guna dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga menghasilkan hasil yang efisien yang memaknai efektifitas setiap orang memberi arti yang berbeda sesuai sudut pandang dan kepentingan masing-masing. Dalam kamus besar bahasa Indonesia Mulyasa dikemukakan bahwa “efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya) dapat membawa hasil.⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju. Adapun tujuan dari Efektivitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil yang di peroleh anak dalam melakukan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

⁶ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya 2014), h 17

2. Congklak

Permainan congklak dalam bahasa jawa disebut dakon, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak.⁷ Dalam penelitian ini penggunaan permainan congklak yang dimaksudkan adalah sebagai alat atau media yang digunakan oleh guru atau peneliti yang bertujuan untuk dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya.

3. Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Arti kognitif dalam kamus besar bahasa indonesia adalah berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Adapun kognitif yang di teliti dalam tulisan ini adalah kemampuan anak dalam bermain congklak yaitu dengan anak berfikir bagaimana cara yang dilakukan dalam permainan ini, kemudian juga dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung, karena anak memasukkan setiap biji congklak kedalam masing-masing lubang congklak.

⁷Rani yulianti, *permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern&tradisional* (Jakarta : PT Kencana 2013) h.15

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Dalam kamus besar bahasa Indonesia efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesamaannya, manfaatnya, dapat membawa hasil, berhasil guna, mulai berlaku.¹Dapat juga didefinisikan sebagai sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini, efektifitas dapat terlihat dari tercapai tidaknya tujuan intruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Watkins mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan yang membangun dengan ditangani oleh seorang guru yang mendorong peserta didik melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

¹Departemen pendidikan dan kebudayaan, kamus besar bahasa indonesia, (Jakarta : Balai pustaka, 1996) h 250

Efektivitas pembelajaran merupakan pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan sesuai dengan harapan yang ditujukan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan pengalaman baru dan dapat membentuk kompetensi siswa serta membantu mencapai tujuan secara optimal.

Bambang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi. Namun berbeda dengan pendapat Djam'am dan Asep bahwa efektivitas pembelajaran bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar. Berdasarkan konsep-konsep diatas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah perilaku mengajar yang efektif ditujukan oleh peserta didik yang mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

1. Ciri-ciri Efektifitas

Menurut Harry firman keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan

²Arif Faturrahman dkk, peningkatan efektivitas pembelajaran melalui peningkatan kompetensi pedagogik dan teamwork, (Bogor :2019).

- b. Memberikan pengalaman belajar yang antraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapai tujuan intruksional
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang dijelaskan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kejasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang tempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

2. Faktor efektifitas pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain adalah kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan peserta didik, situasi fasilitas dan pengajar itu sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan suatu metode, maka semakin efektif

pula pencapai tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran yang efektif ditentukan oleh kemanfaatannya, sebab proses pembelajaran menunjukkan presentasi keterlibatan siswa yang tinggi dalam belajar akademis yang tepat, sehingga pencapai tujuan diperoleh dengan sikap siswa yang baik. Pembelajaran harus dapat mengembangkan potensi dan kemampuan siswa semaksimal mungkin keefektifan suatu proses pembelajaran diukur dengan tingkat pencapai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Wijayah kusuma menyatakan bahwa untuk memperoleh proses kegiatan pembelajaran yang lebih efektif maka harus memperhatikan :

1. Tujuan belajar
2. Guru sebagai salah satu sumber belajar
3. Asas ditaktik (pemutusan perhatian dan kemampuan siswa, keaktifan siswa, media, praktis, efisien)
4. Bahan pengajaran
5. Metode pengajaran
6. Proses belajar mengajar

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas kelas dipengaruhi oleh : (1) Faktor intern yaitu aktivitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar dan (2) Faktor ekstern yaitu suasana kelas yang memungkinkan untuk belajar dengan

nyaman. Dengan demikian alat ukur efektivitas pembelajaran dapat diukur dari efektivitas interaksi antara : (1) guru /instruktur mengajar (2) Siswa/peserta didik yang belajar (3) materi belajar/latihan dan (4) dukungan lingkungan belajar/latihan untuk ,mencapai tujuan pembelajaran.³

B. Permainan Congklak

1. Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan minimal oleh dua orang anak.

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung, selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua orang anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Ke enambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah

³ Yosafat donny yanuar pramana, Pengaruh efektivitas pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa (Yogyakarta 2009)

cangkak kereng, biji bijian, batu batuan, kelereng atau plastik. Dua buah lubang tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.⁴

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziah menunjukkan bahwa metode permainan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Selain dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, melalui bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan emosi pada anak usia dini melalui permainan tradisional congklak anak juga mampu berfikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi, bersosialisasi dan bekerjasama.⁵

Menurut Tedjasaputra menyatakan bahwa alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan congklak. Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu. Melalui permainan ini anak akan dapat belajar berfikir dan berhitung sambil bermain, karena dari bermain akan belajar dari permainan itu.⁶

⁴Suyadi *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains.* (Bandung: Remaja Rosdakarya) 2014

⁵ Acitia Miswara dkk, pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak (Malang : 2018)

⁶ Tiar Asfiatul Akhida, Permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak (Surakarta : 2014)

2. Cara Bermain Congklak

- a. Kedua pemain saling berhadapan, papan dhakon diletakkan di tengah-tengah, setiap lubang diisi dengan 7 biji dhakon (bisa kerikil, biji sawo atau biji buah asam). Lumbung masing-masing pemain berada di sebelah kanan pemain.
- b. Pemain pertama mengambil biji di dalam lubang yang dipilihnya. Kemudian meletakkan satu persatu biji dhakon ke setiap lubang yang dilewatinya. Dan juga lubangnya sendiri arah jalan ke kanan.
- c. Aturan jalan jika biji di tangan sudah habis dan di lubang terakhir masih terdapat biji, maka pemain tetap melanjutkan. Semua biji di lubang terakhir itu diambil dan dibagikan satu persatu kembali. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong di lubang lawan, maka pemain harus berhenti dan giliran pemain lawan yang berjalan. Namun jika biji terakhir jatuh pada lubang sendiri, dan lubang di depannya berisi biji, maka biji itu berhak dimasukkan ke dalam lumbungnya.
- d. Pemain dilanjutkan hingga semua biji habis tersimpan di lumbung masing-masing. Permainan berhenti karena tidak ada lagi biji yang bisa diambil dari lubang. Pemenang ditentukan dengan menentukan jumlah biji yang diperoleh. Siapa yang mendapat biji terbanyak, dialah pemenangnya.⁷

⁷Metagraf, *Aku pintar dengan Bermain*, (Solo : Rineka Cipta, 2013), h 28

3. Aspek-aspek Perkembangan Dalam Permainan Congklak

- a. Melatih kemampuan motorik halus
- b. Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional)
- c. Melatih jiwa sportifitas
- d. Melatih kemampuan menganalisa (kognitif)
- e. Menjalani kontak sosialisasi.⁸

4. Manfaat Permainan Congklak

- a. Dapat melatih otak kiri anak untuk berfikir
- b. Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik
- c. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan
- d. Melatih anak dalam bekerja sama
- e. Melatih emosi anak⁹

5. Tujuan Permainan Congklak

- a. Mengajarkan sifat sportif
- b. Melatih untuk berfikir
- c. Melatih berhitung matematika
- d. Sarana relax murah keluarga

⁸Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...* hal 33

⁹ Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...*, hal 31

6. Kaitan Kemampuan Kognitif dengan Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan temannya. Diharapkan melalui permainan tradisional congklak kemampuan kognitif anak dapat berkembang. Anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Guru hendaknya menjadi motivator yang member anak kesempatan untuk mengembangkan diri sehingga anak mampu merasakan bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu. Tujuan permainan congklak ini adalah supaya anak mampu menghitung dengan menggunakan benda kongkrit yaitu biji-bijian congklak.¹⁰

Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini dirumah maupun di sekolah.

C. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Patmonodewo, Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk

¹⁰Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...*, hal. 34-35

menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Gagne dalam Jamaris, Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.¹¹

Menurut pendapat piaget yang menyatakan bahwa unsur yang juga penting dalam memperkuat pemikiran seseorang adalah latihan berfikir, merumuskan masalah dan memecahkannya, serta mengambil kesimpulan akan membantu seseorang untuk mengembangkan pemikiran atau intelegensi. Pengetahuan dibentuk dalam proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang, supaya proses pembentukan pengetahuan itu berkembang, pengalaman sangat menentukan. Semakin banyak orang mempunyai banyak pengalaman mengenai persoalan, lingkungan atau objek yang dihadapi.¹²

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadillah kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Menurut Sugiono

¹¹Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...*, hal 18

¹²Yurike dwi arimbi dkk, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Bandung : PT Kencana) 2014

kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Salah satu bentuk perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak dalam berhitung. Begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran berhitung karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak).

Pada masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya dalam situasi permainan yang menyenangkan sehingga perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode anak hanya di perkenalkan menghitung dengan menggunakan angka tanpa mengetahui berapa jumlah benda yang menunjukkan angka tersebut. Guru hanya menggunakan media apa adanya dikelas terutama dengan cara guru menulis angka 1-20 sehingga anak merasa bosan dan jenuh yang kemudian menjadikan kelas gaduh, maka peneliti memberikan alternatif yang dapat dilakukan oleh anak dalam pembelajaran berhitung adalah dengan menggunakan media permainan tradisional congklak.¹³

¹³ Sri Setyowati, *Meningkatkan Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilah Salamah Surabaya*

Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya bagaimana mengembangkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Faktor kognitif bagi teori belajar kognitif merupakan faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh peran guru dalam membelajarkan peserta didik, karena kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sejumlah fungsi kognitif peserta didik dapat berkembang secara maksimal dan optimal melalui sentuhan proses pendidikan. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar yang bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Potensi kognitif ditentukan oleh pada saat konsepsi, namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).

2. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Jamaris aspek- aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

a. Berfikir simbolis

Kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.¹⁴

3. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif

a. Asimilasi (assimilation)

Asimilasi adalah sesuatu yang berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam pengetahuan anak.

b. Akomodasi (Accommodation)

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam pengetahuan anak, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas pengetahuan anak.

c. Ekuilibrium (Equilibrium)

Ekuilibrium adalah sesuatu yang berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

¹⁴Yeni dkk, *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 4-5 tahun di kelompok A TK Serang*

4. Tahapan- tahapan Kemampuan Kognitif

Menurut Sudono ada 3 tahapan yaitu :

a. Tahap Penguasaan konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda kongkrit seperti, pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Tahap transisi

Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenal bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individu yang berbeda. Misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang bilangan.

c. Tahapan lambang

Pada tahap ini anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah mereka pahami.¹⁵

¹⁵Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...*, hal 27

5. Karakteristik kemampuan kognitif anak

Jamaris membagi karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini menjadi dua yaitu :

- a. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun
 1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif.
Misalnya, menyusun puzzle berdasarkan coba-coba.
 2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 3. Sudah dapat menggambar sesuai dengan yang difikirkan
- b. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun
 1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
 2. Tertarik dengan huruf dan angka.ada yang sudah mampu menuliskannya, menyalinnya,serta menghitungnya.
 3. Telah mengenal sebagian warna
 4. Mulai mengerti tentang waktu
 5. Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya.¹⁶

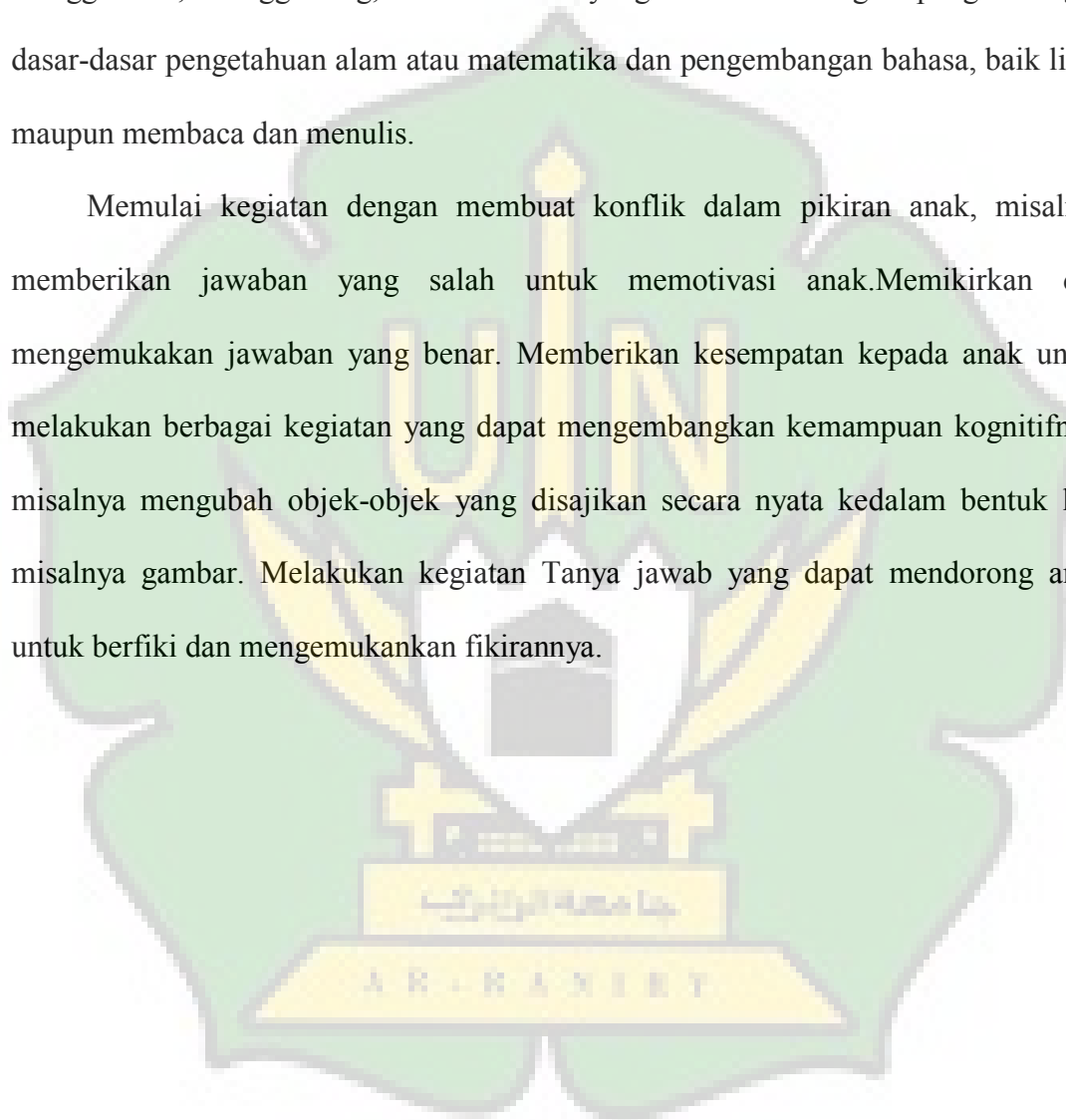
6. Implikasi Perkembangan Kognitif Anak

Aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang

¹⁶Vera Haryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif...*, hal 25-26

sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyayangi ciptaan Tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting, dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis.

Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak. Memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata kedalam bentuk lain misalnya gambar. Melakukan kegiatan Tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfiki dan mengemukakan fikirannya.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Ekperiment untuk mengetahui efektivitas dari permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Arikunto menyatakan bahwa penelitian ekperiment merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua factor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan factor-faktor lain yang mengaggu, serta eksperiment selalu dilakukan dengan maksud melihat hasil dai suatu perlakuan.¹

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Designs* dengan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator anak yang berkembang dalam kognitif. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan permainan congklak.

¹Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h.49

Berikut tabel desain penelitian one group pre-test post test design menurut sugiyono :²

Tabel 3.1 Desain Penelitian Pre-test dan post-test

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal (Pre-test) sebelum perlakuan

X₁ : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu efektivitas permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

O₂ : Tes akhir (Post test) setelah perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian eksperimen, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting dan diperlukan secara optimal. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Madat, Panton luas Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Secara umum populasi juga dapat

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.111

³ Sugiyono, *metode penelitian...*,h.117.

diartikan sebagai semua individu, unit atau peristiwa yang ditetapkan sebagai objektif penelitian.⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok TK B TK Kasih Bunda Aceh Selatan tahun ajaran 2018/2019. .

2. Sampel

Sampel adalah subjek yang sesungguhnya atau bagian dari populasi yang menjadi bahan penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. *Random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak atau tanpa adanya pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok B1 dengan jumlah anak 27 orang anak sebagai kelas ekperiment.

3. Instumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian.⁵ Menurut Sugiyono instrument merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶

⁴ Trianto, pengantar penelitian..., h.231

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 160

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 148.

Penelitian ini menggunakan dua pedoman pengamatan atau pedoman observasi. Adapun instrument yang digunakan adalah pedoman indikator penilaian observasi anak dalam perkembangan kognitif dan lembar observasi aktivitas guru yang ditujukan untuk guru dan anak, pedoman ini menggunakan skala likert.

Berikut tabel lembar observasi aktivitas guru dalam efektifitas permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator	Nilai indikator	Skor
1.	Kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran 2. Mempersiapkan, namun sebagian besar tidak sesuai tujuan 3. Mempersiapkan sesuai dengan tujuan tetapi tidak lengkap 4. mempersiapkan sesuai dengan tujuan dan lengkap 	
2.	Melakukan kegiatan berkumpul /circle time	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak tersedia apersepsi/motivasi awal 2. Mengaitkan materi dengan materi sebelumnya 3. Mengaitkan materi dengan pengalaman awal anak ssecara konteks 4. Mengaitkan materi dengan pengalaman awal anak secara kontekstual, menyampikan tujuan dan langkah-langkah 	
3.	Keterampilan menjelaskan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan tidak tegas/terartur/terurut 2. Sebagian penjelasan belum tuntas/ragu-ragu 3. Sebagian besar penjelasan tuntas namun tidak runtut 4. Semua yang dijelaskan tuntas, runtut,dan teratur 	
4.	Keterampilan bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memancing respon anak 2. Memancing respon anak untuk mengingat yang dipelajari 	

		<ul style="list-style-type: none"> 3. Memancing sebagian kecil respon anak untuk mengeluarkan ide sendiri 4. Memancing sebagian besar respon anak untuk mengeluarkan ide sendiri 	
5.	Keterampilan menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Setiap pertanyaan dijawab langsung oleh guru 2. Sebagian pertanyaan dilempar kembali kepada anak lain 3. Setiap pertanyaan dilempar kembali kepada anak lain 4. Setiap pertanyaan pertanyaan dilempar kembali kepada anak lain, dan diberi penguatan 	
6.	Gaya komunikasi atau penggunaan bahasa lisan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kurang jelas, agak gugup dan terbata-bata 2. Jelas, namun terbata-bata 3. Berbicara lancar dan jelas dipahami 4. Berbicara lancar, jelas dipahami dan memfokuskan perhatian anak 	
7.	Penggunaan 4 pijakan dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak menggunakan 4 pijakan 2. Menggunakan 4 pijakan, tetapi tidak terperinci 3. Menggunakan 4 pijakan, sebagian anak tidak terkondisi 4. Menggunakan 4 pijakan, seluruh anak terkondisi dengan baik 	
8.	Penyediaan 3 ragam main dalam kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak melakukan 3 jenis kegiatan main 2. Hanya melakukan 1 jenis kegiatan main dengan berbagai permainan 3. Hanya melakukan 2 jenis kegiatan main dengan berbagai permainan 4. Melakukan 3 jenis kegiatan main dengan berbagai permainan 	
9.	Pengelolaan kesempatan bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mendapatkan kesempatan main 2. Anak hanya mendapatkan satu kali main 3. Anak mendapatkan main kurang dari 3 kali dalam sentra 4. Anak mendapatkan kesempatan 1 kali dalam permainan 	
10	Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan lembar penilaian 2. Guru mempersiapkan lembar penilaian tetapi tidak melakukan penilaian 3. Guru menyiapkan lembar dan melakukan penilaian 4. Guru menyiapkan lembar penilaian dan 	

		melakukan penilaian dengan jelas dan terperinci.	
--	--	--	--

Menurut Hasanuddin dalam Mukhlis pendeskripsian tingkat kemampuan guru untuk penentuan kategori skornya menggunakan ketentuan sebagai berikut :⁷

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- x : Mean (rata-rata)
- $\sum x$: jumlah nilai (skor)
- N : jumlah poin indikator
- 0-1 = Tidak Baik
- >1- 2 = Kurang Baik
- >2- 3 = Baik
- >3- 4 = Sangat Baik

Berikut ini tabel penilaian kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Anak

No	Indikator Penilaian	Nilai Indikator	Skor
1.	Anak dapat membentuk pola lambang bilangan dan huruf melalui biji congklak	1. Belum berkembang 2. Mulai Berkembang 3. Berkembang Sesuai Harapan 4. Berkembang Sangat Baik	
2.	Anak dapat menghitung dan mengurutkan jumlah biji congklak berdasarkan warnanya	1. Belum berkembang 2. Mulai Berkembang 3. Berkembang Sesuai Harapan 4. Berkembang Sangat Baik	
3.	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji	1. Belum berkembang 2. Mulai Berkembang	

⁷ Muklis, *Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Materi Pokok Kelas VII Smpn Pailangga, Tesis*, (Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, 2015) h. 69

	congklak	3. Berkembang Sesuai Harapan 4. Berkembang Sangat Baik	
--	----------	---	--

Sumber : peraturan menteri pendidikan kebudayaan R.I,tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (no 146, 2014)

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan karena data yang diperoleh lapangan melalui instrument penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis agar hasil yang didapat mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah dalam penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan penugasan sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah cara yang menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁸ Ketika peneliti melaksanakan tindakan kegiatan belajar mengajar dilakukan observasi (pengamatan) oleh pengamatan terhadap aktivitas dan peserta didik. Tugas pengamatan adalah mengisi instrument aktivitas dan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

⁸ Anas sudijono, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali pers,2009), h. 76

2. Penugasan (Pemberian Tugas)

Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak, baik secara individu maupun kelompok.⁹ Adapun penugasan yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pemberian tugas yang dilakukan oleh anak secara berkelompok, karena Permainan congklak ini dilakukan berdasarkan kelompok yang sudah di pilih . Penugasan yang akan diberikan adalah bermain congklak yang bertujuan untuk dapat membentuk pola lambang bilangan dan huruf melalui biji congklak, Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warna biji congklak, Anak dapat membilang jumlah biji congklak, Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.¹⁰

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., Tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (no 146,2014),h.5

¹⁰ Syamsuddin.dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), h.25

1. Uji-T

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi ebagai berikut.¹¹

Rumus Uji-T

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

- di : selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek
- M_d : rerata dari gain
- X_d : deviasi skor gain terhadap reratanya ($x_d = d_i - M_d$)
- $\sum x_d^2$: kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya
- n : banyaknya sampel (subjek penelitian)

2. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = n-1$. Maka $16-1 = 15$ dengan signifikan $\alpha = 0.05$ maka $t_{tabel} = 2.131$.¹²

¹¹ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta : Change Publication, 2013), h. 324-325

¹² Supardi, *Aplikasi Statistik...*,h.425

Kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{(hitung)} > t_{(tabel)}$ ditolak dan jika $t_{(hitung)} < t_{(tabel)}$ diterima.¹³

H_0 : (tidak ada pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak)

H_a : (ada pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak)



¹³ Supardi, *Aplikasi Statistik...*,h.324-325

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Kasih Bunda yang berlokasi di Desa Madat, Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan dengan luas tanah 688 persegi. TK Kasih Bunda terletak di permukiman warga sehingga masyarakat merasa jangkauan sekolah mudah untuk di jangkau.

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan pendidikan pada TK Kasih Bunda Aceh Selatan akan terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 keadaan sarana dan prasarana pada TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang belajar	4	Baik
3.	Toilet	1	Baik
4.	Taman bermain	1	Baik

Sumber : Dokumentasi TK Kasih Bunda

a. Alat Permainan Outdoor dan Indoor

Sarana permainan yang tersedia sekolah tersebut cukup lengkap dan dalam kondisi yang baik, sehingga alat-alat permainan tersebut sangat mudah dimainkan oleh anak karena masih berfungsi dengan sangat baik. Semuanya berjumlah 6 jenis alat permainan. Adapun sarana tersebut adalah :

Tabel 4.2 Keadaan Alat Permainan Outdoor TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Ayunan	7
2.	Perosotan	2
3.	Jungkitan	2
4.	Papan titian	3
5.	Keranjanglingkaran	1
6.	Papanpeluncuran	2

Sumber dokumentasi TK Kasih Bunda

Tabel 4.3 Keadaan Alat Permainan Indoor TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Gambar huruf hijaiyyah	4 buah
2.	Gambar binatang darat, laut dan udara	7 buah
3.	Gambar alfabeth	4 buah
4.	Gambar tata cara shalat	2 buah
5.	Kartuangka	5
6.	Lego	7
7.	Balok bangunan	2
8.	Puzzle	6

Sumber : dokumentasi TK Kasih Bunda

b. Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di sekolah TK Kasih Bunda berjumlah 11 orang, 7 orang guru pegawai negeri, dan 4 orang guru honorer. Berikut

data guru yang ada di sekolah TK Kasih Bunda seperti yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.4: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Jabatan	Jumlah
1.	Kepala sekolah	1
2.	Guru pegawai negeri	7
3.	Guru honorer	4

Sumber : dokumentasi TK Kasih Bunda

Tabel 4.5 : Keadaan Guru TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Nama	Status kepegawaian	Jabatan
1.	Suriati,A.Ma.Pd.SD	PNS	Kepala Sekolah
2.	Mardhiah	PNS	Guru kelas B2
3.	Erlina,S.Pd	PNS	Guru kelas B1
4.	Zuryati,S.Pd	PNS	Guru kelas A2
5.	Rita agustina,A.Ma.Pd	PNS	Guru kelas B2
6.	Sukarni	PNS	Guru kelas A1
7.	Asni	PNS	Guru kelas A2
8.	Aida muslita	Tenaga honorer	Guru kelas A1
9.	Heri kusuma	Tenaga honorer	Guru kelas B1
10.	Lisna wati	Tenaga honorer	Guru kelas A1
11.	Misda wati	Tenaga honorer	Guru kelas B2

Sumber : dokumentasi TK Kasih Bunda

c. Keadaan anak

Jumlah peserta didik di TK Kasih Bunda sebanyak 90 peserta didik, masing-masing peserta didik dibagi dalam beberapa kelas yaitu seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut ini adalah :

Tabel 4.6 Daftar Peserta Didik TK Kasih Bunda Aceh Selatan

Kelas	Banyak murid		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
A1	8	9	17
A2	13	8	21
B1	12	14	26
B2	14	12	26
Total	47	43	90

Sumber : Data sekolah TK Kasih Bunda

B. Deskripsi subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan 4 kali pada tanggal 21-26 januari 2019. Penelitian dilakukan dengan 1kali pre-test yaitu menggunakan Puzzle dan balok angka tanpa menggunakan permainan congklak, kemudian dilakukan 3 kali treatment menggunakan permainan congklak.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 Semester II tahun ajaran 2018/2019. Rincian jumlah anak didik kelompok B2 TK Kasih Bunda dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.7 Jumlah Peserta didik Kelompok B1 TK Kasih Bunda Aceh Selatan

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	B2	15	12	27

Dalam penelitian ini hanya digunakan satu kelas sebagai subjek dari seluruh populasi penelitian yang memiliki karakteristik hampir sama. Karakteristik kelompok B1 sama terlihat pada usia anak dan keinginan anak tersebut dalam melakukan proses

pembelajaran. Proses belajar pada anak dapat diketahui melalui kegiatan bermain puzzle dan balok angkaberwarna yang dilakukan sebelum *treatmean*. Kemudian setelah guru memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional congklak, guru dapat mengetahui tingkat perkembangan kognitif anak usia dini pada TK Kasih Bunda. Berdasarkan kemampuan tersebut maka peneliti menggunakan kelas B1 yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didapat daridata yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian di sekolah TK Kasih Bunda yaitu pada kelas B1. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di bab 3 bahwa analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok. Yaitu Uji-T dan Uji Hipotesis. Uji-T adalah membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan darisatu kelompok sampel. Sedangkan Uji Hipotesis adalah membandingkan H_0 dan H_a dari hasil permainan congklak.

Secara umum ada tigadatayang akan didapat dalam penelitian ini yaitu sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di sekolah TK Kasih Bunda Aceh Selatan.

- a. Hasil penelitian permainan congklak berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan aktivitas anak dalam melakukan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Tabel 4.8 Kemampuan Anak Dalam Melakukan Permainan Congklak Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Anak dapat membentuk pola lambang bilangan dan huruf melalui biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warna biji congklak				✓
3.	Anak dapat membilang jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak				✓

Tabel kemampuan anak dalam perkembangan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan empat indikator, pada aspek pertama anak mendapat skor 4 (sangat baik) anak dapat membentuk pola lambang bilangan dan huruf melalui biji congklak sehingga anak mudah membentuk pola dengan benar. Pada aspek kedua anak mendapat skor 4 (sangat baik) kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan warna biji congklak sudah sangat baik karena mampu mengurutkan dengan rapi karena sesuai dengan yang sudah dipelajarinya.

Pada aspek yang ketiga anak mendapatkan skor 3 (baik) kemampuan anak dalam membilang jumlah biji congklak sudah baik karena mengikuti arahan dan

aturan yang sudah diberikan guru sehingga kemampuan kognitif anak sudah baik. Kemudian pada aspek yang keempat anak mendapatkan skor 4 (sangat baik) kemampuan anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak sudah sangat baik dan sesuai dengan aturan yang sudah diajarkan

- b. Hasil penelitian aktivitas guru dalam menggunakan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan aktivitas guru dalam menggunakan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut:

Tabel 4.9 Aktivitas Guru dalam menggunakan permainan congklak

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan ruang, alat dan media pembelajaran			✓	
2.	Melakukan kegiatan berkumpul/circle time			✓	
3.	Keterampilan menjelskan			✓	
4.	Keterampilan bertanya			✓	
5.	Keterampilan menjawab pertanyaan			✓	
6.	Gaya komunikasi atau penggunaan bahasa lisan				✓
7.	Penggunaan empat pijakan dalam proses pembelajaran				✓
8.	Penyediaan tiga ragam main dalam kegiatan nti				✓
9.	Pengelolaan kesempatan bermain anak				✓
10.	Penilaian				✓
	Nilai rata-rata keseluruhan	3.5			

Menurut hasanuddin dalam mukhlis pendeskripsian tingkat kemampuan guru untuk penentuan kategori skornya menggunakan ketentuan sebagai berikut :¹

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

x : Mean (rata-rata)

$\sum x$: Jumlah

N : Jumlah poin indikator

0-1 = Tidak Baik

>1-2 = Kurang Baik

>2-3 = Baik

>3-4 = Sangat Baik

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menggunakan permainan congklak, terdapat 10 aspek yang harus dinilai yaitu kesiapan ruang alat, dan media pembelajaran mendapat skor 3 dengan kategori baik, sedangkan melakukan kegiatan berkumpul/circle mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, kemudian keterampilan menjelaskan mendapat skor 3 dengan kategori baik, selanjutnya keterampilan bertanya mendapat skor 3 dengan kategori baik, sedangkan untuk keterampilan menjawab pertanyaan memperoleh skor 3 dengan kategori baik, kemudian gaya komunikasi atau penggunaan bahasa lisan memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penggunaan 4 pijakan dalam proses pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Sedangkan penyediaan 3 ragam main dalam kegiatan inti memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, kemudian

¹Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Materi Pokok Kelas VII Smpn Pailangga*, Tesis, (Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, 2015) h. 69

pengelolaan kesempatan bermain anak memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, selanjutnya pada kriteria penilaian diperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik.

Kemudian secara keseluruhan aktivitas guru dalam proses pembelajaran di peroleh skor rata-rata dari keseluruhan yaitu 3,5 dengan kategori yaitu sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah sangat mempersiapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sudah mengaitkan materi dengan pengalaman awal anak secara konteks, dan mengaktifkan anak dalam ruangan. idalam melakukan permainan tersebut anak terutama

Respon anak dalam melakukan aktifitas pembelajaran melalui permainan congklak sudah sangat baik, didalam melakukan permainan tersebut anak terutama mendengarkan arahan dan petunjuk dari guru dan peneliti sendiri ketika hendak melakukan permainan congklak tersebut, mereka melakukan permainan tersebut dengan penuh semangat karena permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara anak berfikir sambil menghitung jumlah biji congklak. Melalui permainan congklak ini kemampuan kognitif pada anak dapat berkembang sangat pesat seperti yang bisa kita lihat pada tabel tentang hasil belajar yang peroleh oleh anak ketiks melakukan permainan congklak.

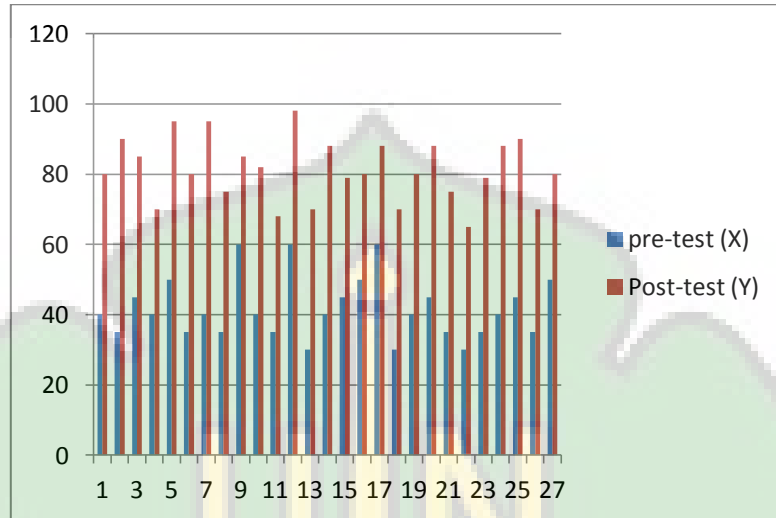
Berikut adalah tabel hasil belajar anak dalam melakukan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.

Tabel 4.10 Hasil Belajar Anak

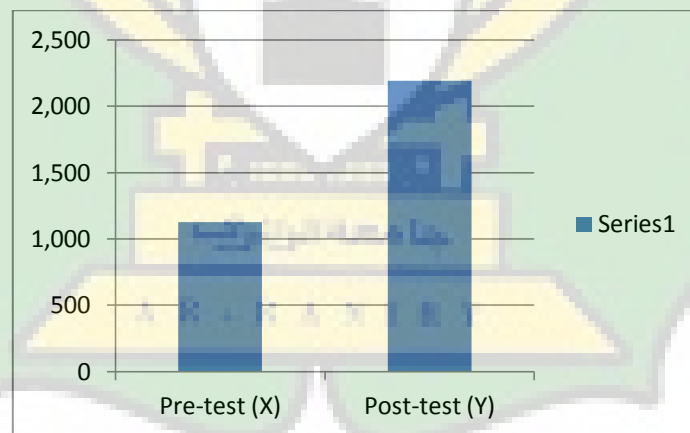
Responden	Skor Perolehan	
	Pre-test (X)	Post-test (Y)
ANS	40	80
DZ	35	90
IH	45	85
FDN	40	70
AA	50	95
CRN	35	80
SM	40	95
NS	35	75
ZFR	60	85
GA	40	82
FR	35	68
DM	60	98
AF	30	70
AA	40	88
MF	45	79
RA	50	80
KA	60	88
NK	30	70
MM	40	80
WA	45	88
UH	35	75
MD	30	65
EFF	35	79
MA	40	88
FA	45	90
AFS	35	70
ANZ	50	80
Total	1125	2193

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pre test dan post test anak.

Grafik Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Congklak



Gambar 4.1 Grafik rata-rata skor pre-test dan post-test anak secara individu



Gambar 4.2 Grafik rata-rata skor pre-test dan post-test anak secara keseluruhan

1. Uji T

Tabel 4.6 Perhitungan Uji T

No	Responden	Skor perolehan		Gain (d) (Y-X)	Xd (di- Md)	Xd ²
		Pre – test (X)	Post – test (Y)			
1.	ANS	40	80	40	0,445	0,198
2.	DZ	35	90	55	15,445	238,548
3.	IH	45	85	40	0,445	0,198
4.	FDN	40	70	30	-9,555	91,298
5.	AA	50	95	45	5,445	29,648
6.	CRN	35	80	45	5,445	29,648
7.	SM	40	95	55	15,445	238,548
8.	NS	35	75	40	0,445	0,198
9.	ZFR	60	85	25	14,555	211,848
10.	GA	40	82	42	2,445	5,978
11.	FR	35	68	33	6,555	42,968
12.	DM	60	98	38	-1,555	2,418
13.	AF	30	70	40	0,445	0,198
14.	AA	40	88	48	8,445	71,318
15.	MF	45	79	34	-5,555	30,858
16.	RA	50	80	30	-9,555	91,298
17.	KA	60	88	28	-11,555	133,518
18.	NK	30	70	40	0,445	0,198
19.	MM	40	80	40	0,445	0,198
20.	WA	45	88	43	3,445	11,868
21.	UH	35	75	40	0,445	0,198
22.	MD	30	65	35	-4,555	20,748
23.	EFF	35	79	44	4,445	19,758
24.	MA	40	88	48	8,445	71,318
25.	FA	45	90	45	5,445	29,648
26.	AFS	35	70	35	-4,555	20,748
27.	ANZ	50	80	30	-9,555	91,298
Jumlah (Σ)				1068		1474,666

1). Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} \\ Md &= \frac{1068}{27} \\ Md &= 39,555 \end{aligned}$$

2). Menghitung nilai t_{hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(n-1)}}} \\ t &= \frac{39,555}{\sqrt{\frac{1474,666}{27(27-1)}}} \\ t &= \frac{39,555}{\sqrt{\frac{1474,666}{27(26)}}} \\ t &= \frac{39,555}{\sqrt{\frac{1474,666}{702}}} \\ t &= \frac{39,555}{\sqrt{2,101}} \\ t &= \frac{39,555}{1,449} \\ t &= 27,30 \end{aligned}$$

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji-T maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu Bagaimana pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Kasih Bunda Aceh Selatan tahun ajaran 2018/2019.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (uji-T) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (pre-test) dan perolehan skor tes akhir (post-test). Hipotesis H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} sedangkan hipotesis H_a diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $27,30 > 2,056$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95 % dapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes

awal dengan tes akhir. Jika tes awal dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif tanpa menggunakan permainan congklak, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran sentra dengan menggunakan permainan congklak. Maka hasil hipotesis diatas menunjukkan adanya pengaruh media permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dikarenakan H_a diterima.

Kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ diterima.

H_0 : (tidak ada pengaruh permainan congklak dalam mengmbngkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan)

H_a : (ada pengaruh permainan congklak dalam mengmbngkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan)

D. Pembahasan hasil penelitian

Pembelajaran yang efektif akan berjalan dengan baik ketika seluruh komponen bekerja sama dengan baik, salah satu komponen dalam pendidikan yaitu guru dan peserta didik. Guru merupakan ujung tombak dari setiap program yang ada dalam pendidikan yang disiapkan untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini yang tidak bisa terlepas dari seorang guru. Dengan adanya guru kelas dan guru pendamping maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Menurut Majid yang dikutip oleh Abdurrahman bahwa peran guru ada lima yaitu mendidik, mengajar, membimbing melatih dan menilai.

Secara umum hasil penelitian efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh

Selatan berada pada kategori sangat baik berdasarkan yang telah diteliti dalam setiap proses kegiatan yang telah dilakukan melalui permainan congklak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan anak terhadap permainan congklak

Kemampuan anak dalam melakukan permainan congklak sangat memberikan pengaruh yang sangat positif terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. karena pada tahap ini semua aspek perkembangan pada anak sangat cepat diterima oleh anak, anak mudah berfikir, mengingat dan berkomunikasi maka akan semakin baik pula proses berfikirnya secara logis. Bermain juga akan membuat anak mengenal batas kemampuan yang dimilikinya, ia memiliki peluang untuk memenangkan sebuah permainan jika tidak, maka ia akan terus belajar lagi dan berlatih sampai dia mampu untuk melakukannya.

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Kasih Bunda Aceh Selatan menunjukkan bahwa, terdapatnya pengaruh permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. hal ini dapat diketahui berdasarkan dari hasil observasi dan pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti dan guru untuk anak dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Kemudian setelah diterapkan media permainan congklak ini anak lebih antusias dan bersemangat ketika hendak

melakukan permainan, karena permainan ini juga dapat membantu anak belajar sambil bermain.

2. Aktivitas guru dalam menerapkan permainan congklak

Aktivitas guru secara keseluruhan, kegiatan menggunakan permainan congklak, puzzle dan balok warna ketika pretest berjalan dengan baik. Namun dalam mengikuti proses tersebut anak kurang berpartisipasi, kurang bersemangat, dan sibuk dengan kegiatan sendiri. Sehingga puzzle dan balok warna kurang menarik perhatian anak secara keseluruhan, setelah dilakukan post-test dengan beberapa treatment menggunakan permainan congklak, anak tampak antusias menantikan permainan congklak yang akan dimainkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji coba pada saat guru menggunakan puzzle dan balok warna. Namun puzzle dan balok warna bukanlah yang pertama kali digunakan pada anak. Ketika guru memberi pembelajaran dengan menggunakan puzzle dan balok warna, seluruh anak mengikuti dan memperhatikan yang diajarkan oleh guru. Terlihat dari tingkah laku sang anak yang merasa bosan dan tidak memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Sedangkan hasil uji coba selanjutnya yang diberikan oleh guru pada saat menggunakan permainan congklak sangatlah dinantikan oleh anak, mereka tampak senang dan gembira ketika permainan sudah dilaksanakan, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. dikarenakan permainan merupakan salah satu media yang

dapat meningkatkan aspek kognitif anak permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir dan dalam hal mengenal konsep bilangan terutama dalam kegiatan berhitung.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan congklak memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, hal ini dapat diketahui melalui perbedaan hasil pre-test dan post-test yang terlihat pada hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18.52 > 2.131$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95 % terhadap perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir.
2. Hasil aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional congklak di TK Kasih Bunda. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan uji-T dimana yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Berikut saran yang bermanfaat :

1. Permainan congklak merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada peserta didik. Permainan congklak ini sangat efektif diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan. Permainan congklak ini juga harus mempertimbangkan semua factor yang dapat mempengaruhinya.
2. Bagi guru diharapkan untuk menggunakan permainan congklak ini, agar terciptanya siswa yang cerdas, aktif dan bermotivasi tinggi dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan lulusan yang yang baik,cermat serta kompeten.
3. Kemudian bagi sekolah diharapkan untuk menyediakan alat dan media untuk meningkatkan kualitas anak dengan cara guru dapat membimbing dan membina serta mengembangkan pengetahuan anak serta guru sehingga menjadi lebih produktif lagi dan mampu meningkatkan kualitas kinerja, selain itu sekolah juga diharapkan untuk dapat memenuhi sarana dan prasarana sekolah sebagai penunjang dan referensi peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya juga dapat menggunkan strategi-strategi pembelajaran yang lainnya sesuai dengan materi yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, (1997), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,
Jakarta : Rineka Cipta
- Muhammad fadillah, (2013) *Desain Pembelajaran PAUD* (Jakarta : Remaja
Rosdakarya,
- Masitoh, dkk. (2007), *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta :Universitas Terbuka)
- Meaty H. Idris, (2009) *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, Jakarta
Luxima metro media
- Mukhtar Latif, dkk. (2015) *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan
Aplikasi*, Jakarta : Kencana
- Diana Mutiah. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana)
- Mulyasa. (2014) *Manajemen PAUD* (Bandung, Remaja Rosdakarya
- Rani Yulianti. (2012) *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern
dan tradisional* (Jakarta)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (1996)
Jakarta : Balai Pustaka
- Suyadi. (2014), *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*,
Bandung : Remaja Rosdakarya
- Metagraf. (2007), *Aku Pintar dengan Bermain*, (Solo : Alfabeta
- Vera Haryanti, (2014), *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui
Permainan Tradisional Congklak* (Bengkulu)

Sri Setyowati, Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilah Salamah Surabaya

Yeni dkk, Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan Anak usia dini 4-5 tahun dikelompok A TK Serang

Sugiyono. (2015), *Metode Penelitian pendidikan*, (Bandung : Alfabeta)

Suharsimi Arikunto. (2010) *Prosedur penelitian suatu pendekatan pratek*, Yogyakarta: rineka cipta

Mukhlis. (2015) *Pembelajaran Matematika Realistik untuk materi pokok kelas VII SMPN Pailangga, Tesis*, (Surabaya : Universitas Negeri Surabaya)

Anas Sudijono. (2009), *Evaluasi Pendidikan*, (jakarta rajawali pers

Syamsuddin dkk. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung Remaja Rosdakarya

Supardi. (2013), *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, Jakarta Change Publication

Hasil wawancara kepala sekolah di TK Kasih bunda aceh selatan 24 januari 2019

Permendikbud , 137 Tahun 2014, lampiran VII, tentang standar pendidikan dan tenaga kependidikan

Permendikbud, 137 tahun 2014, lampiran II peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kompetensi pendidikan (Guru PAUD, Gurupendamping, guru pendamping muda)/

NOMOR: B-3276/Un.08/FTK/Kp.07.6/03/2019

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 14 November 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara :
1. Dra. Aisyah Idris, M. Ag Sebagai pembimbing Pertama
2. Rafidhah Hanum, M. Pd Sebagai pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi:
Nama : Emi Mastura
NIM : 140210029
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018 ;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 Maret 2019

An. Rektor



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan);
2. Ketua Prodi PIAUD FTK
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-192/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2019

07 Januari 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Emi Mastura
N I M : 140 210 029
Prodi / Jurusan : PGRA
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Lr.Nek Monraya Kajhu Baitussalam A.Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Kasih Bunda Aceh Selatan

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan.

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



Kode 7866



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK KASIH BUNDA**

Jln. Pangan I Desa Madat Kec. Samadua Kode Pos 23752

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data

Nomor : 44 /TK/KB/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan segala hormat.

Kepala Sekolah TK Kasih Bunda Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan, menerangkan bahwa :

Nama : Emi Mastura
NIM : 140210029
Prodi : PIAUD
Semester : XI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Alamat : Jl. Laksamana Malahayati Dsn Kajhu Indah Baitussalam Aceh Besar

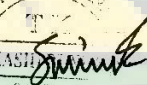
Benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di TK Kasih Bunda Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan dengan judul "**Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan**". Dari tanggal 21 s/d 26 Januari 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Samadua, 28 Januari 2019

Kepala TK Kasih Bunda


SURIATI, A.Ma

NIP. 198104022008012001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN

Semester/ Bulan/ Minggu : II / Januari / ke-3
 Hari/ Tanggal : Senin / 21 Januari 2019
 Tema :Rekreasi
 Subtema : Tempat rekreasi
 Kelompok :B (Usia 5-6 tahun)
 Sentra : Persiapan
 Pertemuan : 1 (pre-test)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah pendek
3. Hafalan doa
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan urutan bilangan 1-10
6. Menyebutkan Alphabet
7. Menyebutkan tentang rekreasi
8. Benyanyi

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Kertas gambar pantai

2. Lem
3. Gunting
4. Kertas karton

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00-08.30)

- a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)
 - Upacara
 - Senam/gerak motorik
 - Hafalan surat
 - Zikir pagi dan ikrar
- b. Materi pagi (08.30-09.30)
 - Mempersiapkan posisi anak dalam circle
 - Memberi salam, bertegur sapa dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama nabi
 - Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup untuk hari ini
 - Membaca surah pendek
 - Bercakap-cakap tentang rekreasi
- c. Makan dan istirahat (09.30-10.00)
 - Cuci tangan
 - Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.00-10.45)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
 - Kegiatan main di sentra persiapan yaitu:
 1. Membuat pola gambar pantai
 2. Menyusun puzzle gambar laut
 3. Berhitung jumlah puzzle
 - Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main

- Mendiskusikan aturan main
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 3. Kegiatan Penutup (10.45-11.00)**
- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
 - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) Berdoa sebelum melakukan kegiatan Berdoa setelah melakukan kegiatan Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya ketika diberikan materi oleh guru Mengenal pantai sebagai tempat rekreasi Menyusun puzzle gambar pantai Menggambar dan mewarnai gambar pantai Mengetahui manfaat pantai
SOSEM	2.1, 2.6, 2.7, 2.12,	<ul style="list-style-type: none"> Taat terhadap aturan Mau mendengarkan guru Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan Menyampaikan apa yang diketahui tentang pantai
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,
Guru kelas

Peneliti

Erlina, S.Pd

Emi Mastura

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN

Semester/ Bulan/ Minggu : 11 / Januari / ke-3
Hari/ Tanggal : Selasa / 22 Januari 2019
Tema : Jenis-jenis Permainan tradisional
Subtema : Permainan congklak
Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)
Sentra : Persiapan
Pertemuan : 2 (treatment pertama)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah pendek
3. Hafalan doa
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan urutan bilangan 1-10
6. Menyebutkan Alphabet
7. Menyebutkan tentang jenis-jenis permainan
8. Benyanyi

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Papan congklak

2. Biji congklak
3. Gunting
4. Lem
5. Pensil

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00-08.30)

- a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)
 - Upacara
 - Senam/gerak motorik
 - Hafalan surat
 - Zikir pagi dan ikrar
- b. Materi pagi (08.30-09.30)
 - Mempersiapkan posisi anak dalam circle
 - Memberi salam, bertegur sapa dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama nabi
 - Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup untuk hari ini
 - Membaca surah pendek
 - Bercakap-cakap tentang rekreasi
- c. Makan dan istirahat (09.30-10.00)
 - Cuci tangan
 - Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.00-10.45)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
 - Kegiatan main di sentra persiapan yaitu:
 1. Membentuk pola huruf kata “congklak “ menggunakan biji congklak
 2. Membentuk dan menyusun pola kata “congklak “ menggunakan kertas origami
 3. Menggunting kata “congklak”

4. Menempel kata “congklak “ diatas karton

- Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
- Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
- Mendiskusikan aturan main

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
- Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif

c. Pijakan setelah bermain

- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (10.45-11.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) Berdoa sebelum melakukan kegiatan Berdoa setelah melakukan kegiatan Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya ketika diberikan materi oleh guru Mengenal huruf dari kata “congklak” Mengetahui pola lambang bilangan melalui kata “congklak”
SOSEM	2.1, 2.6, 2.7, 2.12,	<ul style="list-style-type: none"> Taat terhadap aturan Mau mendengarkan guru Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan Menyampaikan apa yang diketahui tentang pantai
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru kelas

Erlina, S.Pd

Peneliti

Emi Mastura

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN

Semester/ Bulan/ Minggu : 11 / Januari / ke-3
Hari/ Tanggal : Rabu / 23 Januari 2019
Tema : Jenis-jenis Permainan tradisional
Subtema : Permainan congklak
Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)
Sentra : Balok
Pertemuan : 3 (treatment kedua)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah pendek
3. Hafalan doa
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan urutan bilangan 1-10
6. Menyebutkan Alphabet
7. Menyebutkan tentang jenis-jenis permainan
8. Benyanyi

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Biji congklak

2. Cat minyak kuas
3. Kuas
4. Baskom

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00-08.30)

a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)

- Upacara
- Senam/gerak motorik
- Hafalan surat
- Zikir pagi dan ikrar

b. Materi pagi (08.30-09.30)

- Mempersiapkan posisi anak dalam circle
- Memberi salam, bertegur sapa dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama nabi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup untuk hari ini
- Membaca surah pendek
- Bercakap-cakap tentang rekreasi

c. Makan dan istirahat (09.30-10.00)

- Cuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.00-10.45)

a. Pijakan lingkungan main

- Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
- Kegiatan main di sentra persiapan yaitu:
 1. Mengumpulkan biji congklak yang belum berwarna
 2. Mewarnai biji congklak
 3. Menghitung jumlah biji congklak yang sudah diwarnai dan kemudian di masukkan ke dalam baskom

- Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan main
- b. Pijakan saat bermain
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
 - Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
 - Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (10.45-11.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) Berdoa sebelum melakukan kegiatan Berdoa setelah melakukan kegiatan Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya ketika diberikan materi oleh guru Menghitung jumlah biji congklak Mengetahui warna-warna biji congklak
SOSEM	2.1, 2.6, 2.7, 2.12,	<ul style="list-style-type: none"> Taat terhadap aturan Mau mendengarkan guru Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan Menyampaikan apa yang diketahui tentang pantai
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru kelas

Peneliti

Erlina, S.Pd

Emi Mastura

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KASIH BUNDA ACEH SELATAN

Semester/ Bulan/ Minggu : 11 / Januari / ke-3
Hari/ Tanggal : Kamis / 24 Januari 2019
Tema : Jenis-jenis Permainan tradisional
Subtema : Permainan congklak
Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)
Sentra : Balok
Pertemuan : 4 (treatment ketiga)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah pendek
3. Hafalan doa
4. Bersyukur kepada Allah atas nikmat-Nya dalam kesempatan belajar
5. Menyebutkan urutan bilangan 1-10
6. Menyebutkan Alphabet
7. Menyebutkan tentang jenis-jenis permainan
8. Benyanyi

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. ALAT DAN BAHAN

1. Biji congklak

2. Alat ukur
3. Baskom

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan pembukaan (08.00-08.30)

a. Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.30)

- Upacara
- Senam/gerak motorik
- Hafalan surat
- Zikir pagi dan ikrar

b. Materi pagi (08.30-09.30)

- Mempersiapkan posisi anak dalam circle
- Memberi salam, bertegur sapa dan menanyakan kehadiran siswa, membacakan doa belajar, bernyanyi nama-nama nabi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup untuk hari ini
- Membaca surah pendek
- Bercakap-cakap tentang rekreasi

c. Makan dan istirahat (09.30-10.00)

- Cuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (10.00-10.45)

a. Pijakan lingkungan main

- Guru sentra menata lingkungan main di sentra persiapan
- Kegiatan main di sentra persiapan yaitu:
 1. Menghitung jumlah biji congklak
 2. Memasukkan biji congklak kedalam alat ukur yang sudah disediakan
 3. Mengukur jumlah biji congklak menggunakan alat ukur
- Membahas tema (mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan)
- Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
- Mendiskusikan aturan main

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya
- Memberi motivasi/ dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif

c. Pijakan setelah bermain

- Guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaannya selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

3. Kegiatan Penutup (10.45-11.00)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca do'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) Berdoa sebelum melakukan kegiatan Berdoa setelah melakukan kegiatan Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.5-4.5), (3.6-4.6),	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya ketika diberikan materi oleh guru Menghitung jumlah biji congklak Mengetahui konsep banyak dan sedikit jumlah biji congklak menggunakan alat ukur
SOSEM	2.1, 2.6, 2.7, 2.12,	<ul style="list-style-type: none"> Taat terhadap aturan Mau mendengarkan guru Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan Memilih permainan sesuai dengan keinginan
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan Menyampaikan apa yang diketahui tentang pantai
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> Bersih dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru kelas

Erlina, S.Pd

Peneliti

Emi Mastura

**LEMBAR VALIDASI
AKTIFITAS ANAK**

Tema : Permainan tradisional congklak
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Emi mastura
Validator :
Pekerja Validator :

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Kejelasan penilaian identitas			
	2. Keteraturan pengaturan tata letak			
	3. Sistem penomoran			
II	ISI			
	1. Kebenaran isi/ materi			
	2. Kegiatan dirumuskan secara jelas dan operasional			
	3. Di kelompokkan kedalam bagian yang logis			
	4. Kesesuaian isi dengan model pembelajaran			
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			
	2. Kesederhanaan struktur bahasa			
	3. Kejelasan petunjuk dan arah			
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			

**PENILAIAN VALIDASI
UMUM**

A	B	C	D
---	---	---	---

Keterangan:

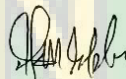
- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 4/11/19.

Validator


(*Xha Hayas*.....)



LEMBAR VALIDASI
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN

Tema : Tanaman
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Emi mastura
Validator :
Pekerja Validator :

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi		✓	
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas		✓	
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa		✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat		✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		✓	

PENILAIAN VALIDASI

UMUM

A	B	C	D
---	---	---	---

Keterangan:

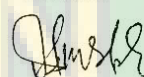
- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 4/1/19.

Validator



(Zikra Hayati)



**LEMBAR VALIDASI
AKTIFITAS GURU**

Tema : Permainan Tradisional Congklak
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Emi mastura
Validator :
Pekerja Validator :

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen aktifitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi		✓	
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas		✓	
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa		✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat		✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		✓	

PENILAIAN VALIDASI

UMUM

A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

Tdk ada fehsr Instrues

.....
.....
.....
.....



Banda Aceh, 4/1/19.

Validator

[Signature]
(Dike Hayah.....)

TABLE t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576