

## ABSTRAK

Rizkyaningsih, Sugeng Rahayu. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Pengenalan Konsep Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Aisyah, S.Psi.,M.Pd.,Isabella Hasiana, S.Psi.,M.Psi.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Engklek, Pengenalan Konsep Angka*.

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Untuk itu kegiatan permainan tradisional engklek digunakan sebagai sarana pengenalan konsep angka 1-10.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *One-group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini populasi dan sampel yang digunakan yaitu anak kelompok A dengan jumlah 29 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode analisis data statistic dengan menggunakan rumus uji-t.

Berdasarkan hasil dari *one sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai dari t-hitung yang diperoleh yaitu 5,116. Sedangkan nilai t-tabel yang diperoleh yaitu 2,048. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai t-hitung > t-tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.

## ABSTRACT

Rizkyaningsih, Sugeng Rahayu. 2018. *The Effect of Traditional Game Engklek on Introduction to the Concept of Numeral 1-10 In Group A Children at RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo*. Study Program Early Childhood Education Teacher Education. Teaching and Education Faculty. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: Aisyah, S.Psi.,M.Pd, Isabella Hasiana,S.Psi.,M.Psi.

Keywords: *Traditional Games, Engklek, Introduction to the Concept of Numeral.*

The research carried out on group A children in RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo was motivated by the low ability of children to recognize numbers 1-10. Judging from the results of preliminary observations children are still experiencing difficulties and still need help in recognizing numbers. For this reason, playing activities using traditional Engklek games are used as a means of introducing the concept of numbers 1-10.

This study aims to determine the effect of traditional engklek games on the introduction of the concept of numbers 1-10 in group A children in RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo. In this study researchers used research with a quantitative approach. The type of research applied is experimental research. This study used a *pre-experimental design* with a type of *One-group Pretest-Posttest Design*. In this study the population and samples used were group A children with 29 children. Data collection techniques used are through observation, tests, and documentation. The data analysis technique uses the statistical data analysis method by using the t-test formula which is assisted by SPSS version 20.

Based on the results of *one sample t-test* it can be seen that the value of the calculated t is 5,116. While the t-table value obtained is 2,048. From these results it can be seen that the value of  $t\text{-count} > t\text{-table}$ , so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is the influence of traditional kris games on the introduction of the concept of numbers 1-10 in group A children in RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Ibu dan Ayah tercinta, yang tidak pernah letih mendo'akan dan memberikan semangat. Terima kasih atas pengorbanan dan kesabaran dalam mengantarkan putrimu menyelesaikan pendidikan hingga ke jenjang perguruan tinggi.
2. Adikku tercinta Alya Rahma Hamidah yang selalu menemani lembur mengerjakan skripsi.
3. Sahabat-sahabat yang ku sayangi, Merita, Reni, Nissa, Fita. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan kesediaan kalian dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan di PG-PAUD 2015. Sukses selalu untuk kalian semua.
5. Teman-temanku yang lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya. Terimakasih atas dukungannya.
6. Mas AF yang selalu mendo'akan dan selalu memberikan semangat

**“Mulai Dengan Bismillah**

**Jalani Dengan Ikhlas Dan Ikhtiar**

**Akhiri Dengan Mengucap Alhamdulillah”**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Pengenalan Konsep Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono, Sidoarjo”.

Dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari kesulitan serta hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini selesai pada waktunya. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. H. Djoko Adi Walujo, ST., MM., DBA Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Suhari, SH., M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Aisyah, S.Psi., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Aisyah, S.Psi.,M.Pd dan Isabella Hasiana, S.Psi.,M.Psi selaku dosen pembimbing skripsi
5. Kepada Orang tuaku, yang senantiasa mendo'akan sehingga dapat terselesaikan penulisan proposal ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi dunia pendidikan. Aamiin.

Surabaya, 2 Januari 2019  
Peneliti

Sugeng Rahayu Rizkyaningsih

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
Abstrak.....	v
Abstract.....	vi
Persembahan/Motto .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Dasar Teori .....	7
1. Anak Usia Dini .....	7
2. Bermain .....	8
3. Permainan Tradisional .....	13
4. Engklek.....	16
5. Pengenalan Konsep Angka .....	18
B. Tinjauan Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual.....	24
D. Hipotesis Penelitian .....	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
C. Variabel Penelitian .....	31
1. Identifikasi Variabel .....	31
2. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Instrumen Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan .....	49
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Daftar Sampel .....	31
3.2 Instrumen Penilaian .....	33
3.3 Rubrik Penilaian .....	34
4.1 Jadwal Penelitian .....	39
4.2 Gambaran Subjek Penelitian.....	40
4.3 Penilaian <i>Pre-test</i> .....	41
4.4 Tabel Rentangan <i>Pre-test</i> .....	42
4.5 Penilaian <i>Post-test</i> .....	44
4.6 Tabel Rentangan <i>Post-test</i> .....	45
4.7 Hasil <i>Pretest-Posttest</i> .....	46
4.8 Hasil Analisis Data .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual.....	26
3.1 Rancangan Penelitian.....	29



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Format Revisi Skripsi

Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 5 Tabel *Pretest*

Lampiran 6 Tabel *Posttest*

Lampiran 7 Matrik

Lampiran 8 RPPM

Lampiran 9 RPPH

Lampiran 10 Foto Kegiatan Penelitian