BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perencanaan Pembelajaran Mengenal Angka melaui Permainan Engklek

1. Perencanaan pembelajaran

Untuk malakukan proses pembelajaran guru atau pendidik harus menyiapkan rencana pembelajaran terlebih dahulu. Tahapan yang harus dilakukan pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebelum mengajar adalah[7]:

a) Memahami program kegiatan PAUD

Sebelum mengajar, pendidik sebaiknya memahami dahulu kurikulum PAUD, yaitu memahami tujuan pendidikan, cara mengajar anak usia dini dengan memberi mereka kesempatan bermain, cara mengunakan dan memanfaatkan sarana pembelajaran, dan cara menilai hasil pengembangan anak didik.

b) Menyusun satuan kegiatan mingguan

Pendidik harus sudah memikirkan dan merencanakan kegiatan untuk satu tahun, kegiatan mingguan dan kegiatan harian.Satuan kegiatan mingguan harus berisi beberapa bahan pengembangan diri berbagai bidang pengembangan anak yang terintegrasi dan tematis.

[7] Anggani sudono dkk.,"*Pengembangan Anak Usia Dini*",(Jakarta,Grasindo,2009),hal 5-6.

c) Menyusun satuan kegiatan harian

Kegiatan mingguan dibagi dalam kegiatan haria, kegiatan harian berisi uraian kegiatan yang direncanakan akan dilakukan pada hari tertentu oleh pendidik. Dalam pelaksanaan kegiaan harian terdapat beberapa hal yang harus selalu diingat, yaitu pelaksanaan pengembangan anak dilakukan dengan bermain, pelaksanaannya bersifat luwes, dan memberikan kesempatan anak untuk mengulang-ngulang.Pelaksanaan kegiatan disesuakan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak secara mandiri.Dalam perencanaan kegiatan harian disertai pula dengan rencana penilaiannya.

d) Kegiatan harian memiliki urutan pelaksanaan yang luwes

Merencanakan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 3-4 tahun, yaitu I. Inti II. Pembuka III. Penutup.Disamping jadwal kegiatan harian tersebut, banyak hal yang bisa dilakukan dengan praktik secara konstan setip harinya, sebagai pembiasaan untuk pertumbuhan kepribadian anak.

2. Mengenal angka

a) Pengertian angka

Angka adalah lambang bilangan yang digunakan untuk menuliskan berbagai macam bilangan.[8] Angka atau lambang bilangan adalah lambang yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan.[9]Angka

[8] Dwijawiyata,"Mengenal Bilangan dan Angka",(Yogyakarta,Kanisius,2006),hal ii.

[9] Budi Yuwono,"Pintar Matematika untuk Sekolah Dasar",(Jakarta,Puspa Swara,2005),hal 2.

adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan, nomor dan nilai.[10]

Angka atau lambang bilangan adalah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan.Sifat esensial dari angka atau lambang bilangan adalah angka atau lambang bilangan itu mewakili bilangan.Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Untuk penulisan angka atau lambang bilangan, kita harus memilih lambang bilangan tertentu dan aturan tertentu untuk menggabungkan lambang bilangan.Dengan aturan tertentu kita dapat menggunakan lambang bilangan tertentu untuk menulis setiap bilangan.

Numerisasi atau sistem numerisasi adalah sistem untuk memberi nama bilangan. Dalam sistem ini terdapat simbol-simbol pokok atau simbol-simbol dasar. Simbol dasar dan aturan penggabungan lambang bilangan digunakan untuk menulis lambang bilangan yang merupakan nama dari bilangan tersebut. Sehingga dalam sistem numerisasi terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan, yaitu symbol-simbol pokok yang dipakai dan aturan yang menyatukan symbol-simbol pokok untuk menulis semua bilangan.[11]

[10] Kamus Besar Bahasa Indonesia,kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

[11] Miftachul jannah,"Lambang Bilangan"(https://miftachuljannah.weebly.com, diakses pada 24 juli 2020 pukul 10.34

b) Jenis angka

Ada dua jenis lambing bilangan atau angka yang dikenal saat ini, yaitu angka arab dan angka romawi.

1) Angka arab

Angka arab adalah angka yang berasal dari ejaan bahasa arab yang sekarang menjadi angka internasional, angka dengan tanda 0 (nol) sampai 9 yang digunakan untuk menyatakan suatu bilangan.[12] Angka arab atau lambang bilangan arab adalah lambang bilangan yang umum atau biasa digunakan, seperti 1,2,3,4 dan seterusnya.[13]

Sistem numerisasi angka arab disebut sebagai sistem numerasi desimal. Sistem angka ini mulanya ditemukan oleh seorang matematikawan india pada abad ke-9 yang kemudian diadopsi oleh ilmuan muslim Al-Khawarizmi pada tahun 825 dan kemudian Al-Kindi pada tahun 830. Angka arab menyebar di dunia barat pada masa abad pertengahan.

Angka arab terpecah menjadi 3 kelompok besar, yaitu angka arab barat, angka arab timur dan angka india[14].

a. Angka arab barat 1,2,3 dan seterusnya yang digunakan di eropa dan dunia saat ini merupakan turunan angka arab barat yang dikembangkan di Al-Andalus dan Maghreb.

---

[12] Kamus Besar Bahasa Indonesia,kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

[13] Budi Yuwono,"Pintar Matematika untuk Sekolah Dasar",(Jakarta,Puspa Swara,2005),hal 2

[14] Miftachul jannah,"Lambang Bilangan",(https://miftachuljannah.weebly.com, diakses pada 24 juli 2020 pukul 10.34

b. Angka arab timur merupakan angka arab yang menggunakan angka arab ١٢٣ dan seterusnya. Angka arab timur ini dikembangkan di tempat yang sekarang dikenal sebagai irak. Terdapat varian dari angka arab timur yang digunakan dalam bahasa Persia dan Urdu.
c. Angka india yang digunakan dengan skrip dari keluarga brahmic yang digunakan di India dan Asia Tenggara.

2) Angka romawi

Angka romawi adalah angka yang berasal dari zaman kerajaan Romawi, seperti I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, L(=50), C(=100), M(=1000).[15]Angka romawi atau lambang bilangan romawi adalah lambang bilangan yang menggunakan bilangan romawi sebagai dasar penulisannya. Dasar penulisan lambang bilangan romawi adalah sebagai berikut:[16]

Table 2.1
Angka romawi

I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

Ketentuan penulisan angka romawi adalah sebagai berikut ini:

a. Bila ada bilangan yang lebih kecil berada didepan bilangan yang lebih besar, maka bilangan dibelakang dikurangi dengan bilangan

[15] Kamus Besar Bahasa Indonesia,kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

[16] Budi Yuwono,"Pintar Matematika untuk Sekolah Dasar"(Jakarta,Puspa Swara,2008),hal 2-3.

yang ada didepannya. Seperti IV, dengan I < V, maka 5-1=4, jadi IV = 4

b. Bila ada bilangan lebih kecil atau sama berada di belakang bilangan yang lebih besar atau sama, jumlah bilangan itu dengan bilangan sebelumnya. Seperti VI = 5 + 1 = 6, jadi VI = 6 dan XX=10 +10 = 20, jadi Xx = 20

c. Bila ada bilangan yang dicoret pada bagian atasnya, maka kalikan bilangan tersebut dengan seribu. Seperti D (500 x 1000 = 500.000), jadi D adalah 500.000

d. Gabungan ketentuan a) dan b) di atas. Seperti <u>XCIX</u> ((100-10) + (10-9) = 99), jadi <u>XCIX</u> = 99

c) Cara mengenal angka

Pengenalan angka pada anak harus didasarkan pada perkembangan menulis anak (produktif) dan kebermaknaan angka untuk anak (reseptif).pengenalan angka secara produktif literal (menulis) tetap didasarkan pada tingkat perkembangan menulis anak (lewat 'coretan' yang dibuat) dan juga konsep anak tentang angka itu sendiri.[17]

Pengenalan angka yang terbaik adalah lewat cara bermain. Melalui kegiatan bermain anak akan mengembangkan konsep keberangkaan sesuai tingkat kognisinya. Anak bisa memperoleh gambaran bahwa angka itu memiliki makna, karena angka berkaitan dengan semua fungsi penjumlahan di lingkungan sekitar anak. Anak akan memahami

[17] Tadkiroatun Musfiroh,"Memperkenalkan Huruf di Taman Kanak-kanak", Sleman, 2003

jika angka digunakan untuk menandai jumlah, ukuran, urutan, dan waktu seperti di jam dan kalender. Ini akan mendorong anak untuk mencintai dan siap belajar tentang angka.[18]

Mengajarkan angka bisa menjadi hal yang menyenangkan, beberapa cara untuk mengenalkan angka melalui kegiatan keseharian anak diantaranya adalah:

1) Menyanyikan lagu

Selain untuk mengenalkan huruf, lagu juga bisa digunakan untuk mengenalkan angka. Menyanyikan lagu sayang semuanya dan balonku ada lima untuk mengenalkan angka pada anak. Menunjukkan jari sesuai angka yang disebut saat menyanyi akan membantu anak memahami angka lebih mudah.

2) Menghitung benda

Saat sedang berjalan, anak bisa diajak untuk menghitung benda-benda yang bayak terlihat, seperti pepohonan, mobil, motor atau orang.

3) Rutinitas harian

Saat mengemasi kembali mainan kedalam kotak, anak bisa diajak untuk menghitung jumlah mainannya.Hal ini mudah dilakukan dan bisa dilakukan setiap hari.

[18] Tadkiroatun Musfiroh,"Memperkenalkan Huruf di Taman Kanak-kanak", Sleman, 2003

4) Belanja sambil berhitung

Ketika mengajak anak untuk berbelanja, ibu bisa meminta anak untuk mengambilkan 5 buah apel atau 3 buah kue kesukaanya.Melalui kegiatan ini anak bisa belajar angka melalui aktivitas hariannya.[19]

3. Permainan engklek

Permainan berasal dari kata main. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka kata main berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan suatu perbuatan untuk bersenang-senang, baik menggunakan alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Dari sini dapat disimpulkan bahwa main adalah kata kerja dan permainan adalah kata benda jadian untuk menyebut sesuatu yang bila dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.[20]

Kata permaina berkaitan dengan kata bermain.Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, menarik, bersifat sukarela, dapat diimprovisasi, ada keinginan untuk mengulanginya dan memiliki manfaat untuk aspek-aspek perkembangan anak.Sedangkan permainan merupakan suatu bentuk kegiatan bermain yang berorientasi tujuan,

---

[19] Ade.Ryani,"8 Tips Agar Anak Mudah Hafal Huruf dan Angka" (https://www.google.com/amp/s/parenting, diakses pada 26 Juli 2020 pukul 21.38

[20] Hamzuru dan Tiarma,"*Permainan Tradisional Indonesia*"(Jakatra, Direktorat Jenderal Kebudayaan,1998),hal 1.

dimainkan oleh lebih dari satu orang, dan memiliki suatu aturan dalam kegiatan bermain.[21]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan secara bebas sesuai dengan keinginan anak.Sedangkan permainan memiliki aturan dan tujuan dalam pelaksanaannya.Karena itu dalam permainan anak tidak bisa berbuat seenaknya dan harus mengikuti aturan yang ada.

Permainan engklek memiliki banyak nama di tiap daerah seperti pacih atau engkleng. Permainan engklek adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat lompat pada kolom yang telah dibuat. Untuk bentuk kolom yang digunakan, ada bermacam-macam bentuk kolom di masing-masing daerah.Cara permainannya dengan melompati kolom yang telah dibuat dengan satu kaki.Alat yang digunakan untuk bermain adalah potongan genteng atau keramik. Pada saat bermain potongan genteng dilempar ke kotak yang ditentukan, kemudian diambil dengan melompat menggunakan satu kaki dan kembali lagi ke garis start.[22]

Model dan jumlah kolom media permainan engklek bisa berbeda-beda untuk tiap daerah tergantung dengan kebiasaan yang ada.Beberapa macam bentuk kolom permainan engklek diantaranya adalah bentuk pesawat, bentuk gunung dan bentuk baling-baling.

---

[21] Iswinarti,"*Permainan Tradisional*"(Malang,UMM Press,2017),hal 3.
[22] M. Fadillah,"Bermain & Permainan Anak Usia dini"(Jakarta,Prenadamedia Group,2017),hal 111.

Permainan engklek terbuat dari sebuah lempengan kayu.Alat permainan ini ada juga yang terbuat dari biji-bijian atau batu.Permainan engklek sering dilakukan pada pagi dan sore hari di musim kemarau.Permainan ini dilakukan secara perorangan, sarana bermainnya adalah lapangan yang tidak berumput atau yang sedikit berdebu.Tiap-tiap peserta menggunakan sebuah lempengan papan atau batu yang berbentuk bulat atau ceper.Untuk memainkan permainan ini diperlukan 2 sampai 3 orang pemain.[23]

Lempeng kayu, biji atau batu untuk permainan engklek biasanya disebut gacu atau gacuk.Untuk bermain gacu ini harus dilempar kedalam kolom engklek tertentu sesuai urutan. Bila gacu tidak bisa masuk ke dalam kolom tertentu yang diharuskan maka permainan akan dioper ke pemain yang lain.

Engklek merupakan permainan tradisional Indonesia yang banyak disukai anak perempuan, tetapi anak laki-laki juga memainkannya.Hingga saat ini permainan engklek masih banyak diminati oleh anak-anak modern.Permainan ini berasal dari Inggris, tapi ada juga yang menyebutkan permainan ini berasal dari kerajaan Romawi.Permainan engklek di Indonesia mulai dikenal sejak zaman Belanda.[24]

---

[23] Hamzuru dan Tiarma,"Permainan Tradisional Indonesia"(Jakarta,Direktorat Jenderal Kebudayaan,1989),hal 20.

[24] Andreas S.,"Serunya Permainan Tradisional Anak Jaman Dulu",(Jakarta,Badan Pengembangan Bahasa,2018),hal 14.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Mengenal Angka melaui Permainan Engklek

Berdasar rencana kegiatan harian yang telah disusun oleh pendidik sebelumnya, maka yang harus dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Pengorganisasian kelas

Kelas diatur dengan sedemikian rupa sehingga kegiatan bermain lebih banyak dilaksanakan secara berkelompok kecil atau secara perorangan dibandingkan dengan kegiatan klasikal.Pembelajaran tidak harus selalu berada di ruang kelas, bisa juga menggunakan halaman.[25]

Pada pelaksanaan kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek, anak-anak dikondisikan dengan berkelompok.Tiap kelompok terdiri dari beberapa anak. Tiap kelompok akan menunggun giliran untuk melakukan kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek dengan melakukan kegiatan pengaman.

b) Penggunaan sarana belajar mengajar

Suasana belajar menggunakan alat permainan yang sesuai kebutuhan dan dapat digunakan sebagai pelatihan agar anak memiliki pengalaman untuk membuat keputusan. Sebaiknya diusahakan agar anak lebih banyak menggunakan sarana yang berasal dari lingkungan alam sekitar, murah atau dari bahan bekas, meskipun ada juga yang

[25] Anggani sudono dkk.,"Pengembangan Anak Usia Dini",(Jakarta,Grasindo,2009),hal 6-7.

harus dibeli karena alasan presisi dan teknologi. Pendidik diharuskan untuk memanfaatkan sarana belajar ini seefektif mungkin.[26]

Sarana atau media yang digunakan dalam kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek terdiri dari kolom-kolom yang masing-masing berisi satu buah angka.Kolom-kolom yang digunakan bisa digambar di tanah atau di atas lantai dengan menggunakan cat atau kapur.

c) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan suasana bermain yang mendukung.

1) Pembukaan

Waktu pembukaan digunakan untuk berdiskusi dan member anak kesempatan untuk mengungkapkan pengalamannya.Pendidik member respon seperlunya dan tidak megambil peran dominan.Pendidik dapat melontarkan topik pilihan dan member kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pengetahuannya tentang topik tersebut. Untuk anak usia 3-4 tahun, kegiatannya langsung ke pilihan kegiatan inti.

2) Inti

Pada kegiatan ini pendidik dan anak didik secara aktif melakukan kegiatan belajar mengajar. Pendidik memberi

[26] Anggani sudono dkk.,"Pengembangan Anak Usia Dini",(Jakarta,Grasindo,2009),hal 7.

kesempatan anak untuk berbuat dan kegiatan belajar mengajar seluruhnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain.[27]

Pada kegiatan inti anak diajak aktif melakukan kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek. Pelaksanaan kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek bisa dilakukan dengan cara berikut:

1. Anak diajak menapaki kolom-kolom angka sesuai arahan guru.
2. Anak akan melompat ke kolom angka1,2,3 dan seterusnya sambil dipandu guru
3. Setiap anak melompat ke sebuah kolom angka anak akan dipandu untuk menyebutkan angka yang tertulis.[28]

Kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek juga bisa dilakukan dengan cara seperti berikut:

1. Guru menjelaskan cara permainan engklek
2. Anak bersama-sama menghitung semua angka yang ada pada kolom engklek
3. Anak melakukan hompimpah atau suit untuk menentukan siapa yang bermain dulu
4. Anak yang menang melemparkan gacuk pada kolom engklek
5. Anak menyebut angka pada kolom engklek yang ada gacuk

[27]Anggani sudono dkk.,"Pengembangan Anak Usia Dini",(Jakarta,Grasindo,2009),hal 7-8.

[28] Rumah Belajar Persada,"Bermain Engklek Sambil Mengenal Angka" (https://www.kompasiana.com,diakses pada 31 agustus 2020 jam 19.00)

6. Anak bermain engklek dan melompati petak yang ada gacuk
7. Setiap anak mengulang permainan engklek sebanyak tiga kali[29]

3) Penutup

Pada kegiatan penutup, pendidik berusaha agar anak tetap aktif dengan membacakan cerita dari buku kesukaan atau buku pilihan anak-anak. Kegiatan penutup juga bisa diisi dengan pengulangan apa yang mereka sukai dan tidak sukai dari kegiatan hari itu.[30]

Setelah semua anak telah selesai melakukan kegiatan mengenal angka melalui permainan angka, guru bisa mengumpulkan anak dan melakukan pengulangan kegiatan hari itu.Apa saja yang disukai dan tidak disukai anak dari kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek.

C. Evaluasi Pembelajaran Mengenal Angka melaui Permainan Engklek

Evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan data, menganalisis dan menafsirkan tentang kemajuan berbagai aspek perkembangan yang telah dicapai anak didiksetelah mengikuti pembelajaran dalam jangka waktu tertentu serta dilaksanakan dengan metode dan instrument yang sesuai. Tujuan dari evaluasi pembelajaran

[29] Wista Rosa,"Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka…",Inovtech,Vol 1,No. 2,2019,hal 8.

[30] Anggani sudono dkk.,"Pengembangan Anak Usia Dini",(Jakarta,Grasindo,2009),hal 8.

adalah sebagai dasar pengambilan keputusan mengenai proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh anak didik.[31]

Untuk dapat melakukan evaluasi pembelajaran, pendidik harus mengetahui tujuan yang harus dicapai dari kegiatan hari itu. Berdasar pengetahuan kegiatan belajar sambil bermain, yang harus pendidik lakukan adalah:

1. Mengumpulkan informasi untuk menentukan tingkat pemahaman anak dalam mengenal angka melalui permainan engklek
2. Membandingkan hasil pemahaman anak mengenal angka yang dahulu dan hasil pemahaman anak mengenal angka melalui permainan engklek
3. Membandingkan hasil pemahaman mengenal angka melalui permainan engklek dengan tujuan pendidikan
4. Mengamati perkembangan anak sambil terlibat dalam kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek

Untuk memperoleh informasi, pendidik bisa melakukan beberapa hal sebagai berikut:

a) Melakukan pengamatan terus menerus untuk medapat informasi langsung
b) Untuk mendapat informasi tidak langsung bisa melihat dalam portofolio anak

[31] Selfi Lailiyatul Iftitah,"Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini",(Pamekasan,Duta Media,2019),hal 4.

c) Melihat tingkat pencapaian perkembangan anak, dari kemampuan yang sederhana sampai yang kompleks.[32]

Penilaian pada anak PAUD berbeda dengan penilaian pada anak SD. Pada penilaian anak PAUD lebih ditekankan pada kemampuan pendidik untuk mengamati kemajuan anak sehari-hari.Sehingga pendidik harus menguasai ciri-ciri setiap tahap perkembangan dan keberbakatan anak.

Pendidik haruslah peka terhadap perubahan yang terjadi kepada anak.Hal ini karena program harus dibuat berdasar hasil penilaian dari semua anak. Sehingga penilaian anak di PAUD lebih banyak menggunakan acuan kriteria dibandingkan dengan acuan norma.

Berdasar prosedur yang digunakan, bentuk evaluasi terbagi menjadi 3 yaitu:[33]

a) Evaluasi reflektif

Evaluasi reflektif adalah evaluasi untuk memeriksa kelengkapan komponen perencanaan pembelajaran. Seperti saat penyusunan RPPH, harus diperiksa apakah komponen RPPH telah lengkap, seperti waktu (hari, tanggal), indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber belajar dan penilaian perkembangan anak. Evaluasi reflektif biasanya dilaksanakan pada awal pembelajaran.

[32] Anggani Sudono dkk.,"Pengembangan Anak Usia Dini",(Jakarta,Grasindo,2009), hal 8.
[33] Selfi Lailiyatul Iftitah,"Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini",(Pamekasan,Duta Media,2019),hal 14-15.

b) Evaluasi formatif

Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang memeriksa kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi formatif biasanya dilaksanakan pada saat pembelajaran.

c) Evalusi sumatif

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang memeriksa keberhasilan dan seberapa jauh pencapaian dari tujuan pembelajaran. Evaluasi sumatif biasanya dilaksanakan pada akhir pembelajaran.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian Wista Rosa tahun 2019 dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat".[34] Tujuan dari penlitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka melalui permainan engklek di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

Hasil dari penelitian ini adalah permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak di TKIslam Iqra' Kinali Pasaman Barat.Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua kali putaran.Hasil dari kedua putaran penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi bisa

[34]Wista Rosa,"Peningkatan Kemampuan Mengenal …",Inovtech,Vol 1,No.02,2019,.

meningkatkan kemampuan anak mengenal angka di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

Penelitian Irfatul 'Ulum tahun 2014 dengan judul"Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing angka pada Anak Kelompok A di RA Masyitoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul".[35]Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak melalui permainan memancing angka di RA Masyitoh Kalisoka di Desa Triwidadi Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

Hasil penelitian dari irfatul 'Ulum menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A melalui permainan memancing angka, sebelum dilakukan tindakan presentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup dan setelah dilaksanakan tindakan, pemahaman konsep bilangan pada anak meningkat menjadi 82,50% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian Reni Yulistiana tahun 2016 dengan judul "Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung".[36]Tujuan dari penelitian ini adalah untu mengetahui bagaimana upaya guru mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak didik di TK Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.

Hasil penelitian dari Reni menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan guru untuk pengembangan pengenalan angka adalah dengan menggunakan media

[35] Irfatul 'Ulum,Skripsi*:"Peningkatan Pemahaman Konsep…*"(Yogyakarta,UNY,2014),hal vii.
[36] Reni Yulistiana,Skripsi:"*Upaya Pengembangan Kemampuan*…"(Lampung,UIN Raden Intan,2016)

kartu dan pohon kartu. Dengan stimulus yang benar dan sesuai perkembangan usia anak melalui metode demonstrasi, pengembangan pengenalan angka berjalan dengan baik. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, anak mampumembilang dengan menunjuk urutan benda (mengenal konsep) bilangan dengan benda-benda sampai 10, dan anak juga dapat menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (dimana dalam hal ini anak tidak disuruh untuk menulis)

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Wista Rosa (2019) Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat	Sama-sama menggunakan media permainan engklek untuk mengenalkan angka	Perbedaan pada tempat penelitian. Pada penelitian Wista tempat penelitian adalah TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat sedangkan penelitian ini dilakukan di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan Ngunut Tulungagung
2	Irfatul 'Ulum (2014) Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing angka pada Anak Kelompok A di RA Masyitoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul	Sama-sama meneliti kemampuan mengenal angka pada anak usia dini	Perbedaan pada metode dan media. Pada penelitian irfatul menggunakan metode tindakan kelas sementara penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Irfatul menggunakan media permainan memancing angka sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan engklek.
3	Reni Yulistiana,(2016) Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bamdar Lampung	Sama-sama meneliti pengenalan angka 1-10 pada anak usia dini dan menggunakan metode kualitatif	Dalam penelitian Reni media pengenalan angka berupa kartu angka, pohon angka, bebatuan dan manik-manik sedangkan penelitian ini menggunakan permainan engklek.

Penelitian ini akan meneliti pembelajaran angka dengan permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan Ngunut Tulungagung, mengacu pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan.

Penelitian ini bertujuan melanjutkan penelitian tentang mengenalkan angka melalui permainan engklek yang telah dilakukan Wista Rosa.Hanya saja tempat penelitian ini adalah PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan Ngunut Tulungagung, sementara tempat penelitian yang digunakan oleh Wista Rosa adalah TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

Penelitian ini berusahauntuk melanjutkan penelitian Irfatul 'Ulum, bedanya bila penelitian Irfatul 'Ulum menggunakan media memancing angka maka penelitian ini menggunakan media permainan engklek.

Penelitian ini berusaha untuk melanjutkan penelitian Reni Yulistiana tentang pengenalan angka.Bedanya dalam penelitian Reni Yulistiana media pengenalan angka berupa kartu angka, pohon angka, bebatuan dan manik-manik sedangkan penelitian ini menggunakan permainan engklek untuk memperkenalkan angka.

E. Kerangka Berfikir

Pada saat ini terdapat permasalahan dalam pengenalan angka pada anak usia dini di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan Ngunut Tulungagung yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Terdapat anak yang masih belum bisa mengenal angka dan ada anak yang masih bingung mengenali angka, serta pembelajaran pengenalan angka yang masih kurang menarik. Untuk itu perlu adanya upaya untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal angka dan

guru juga dapat merancang dan melakukan pembelajaran semenarik mungkin sehingga proses pembelajaran pengenalan angka tidak monoton dan dapat menarik minat anak.

Dengan menggunakan media permainan engklek, bisa mempermudah guru menjelaskan ketika proses pembelajaran pengenalan angka. Dengan permainan engklek ini anak bisa lebih mudah dalam mengenal angka karena dilakukan sambil bermain.Sehingga diharapkan dengan penggunaan media permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka. Dengan belajar sambil bermain anak tidak akan merasa terbebani ketika belajar mengenal angka. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir