

**OPTIMALISASI KEMAMPUAN PRA BERHITUNG ANAK TK B MELALUI
PERMAINAN EDUKATIF CONGKLAK**

SKRIPSI



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK
GRESIK
2025**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan daya dan kekuatan bagi orang-orang yang bertawakal, yang memberikan kemudahan dan menghilangkan kesukaran, memberikan petunjuk kebenaran yang benar dan kesalahan yang salah serta memberikan kekuatan kepada kami untuk mampu menjauhinya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesainya penulisan skripsi yang berjudul “OPTIMALISASI KEMAMPUAN PRA BERHITUNG ANAK TK B MELALUI PERMAINAN EDUKATIF CONGKLAK” maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si selaku Kepala Program Studi Psikologi dan dosen wali
3. Ibu Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., Ph.D., Psikolog selaku Pembimbing Skripsi
4. Seluruh dosen dan Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
5. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan Skripsi.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi.

Gresik, 14 Januari 2025

Penulis

ABSTRAK

Nindiya Wahyu Ningrum (210701007) Optimalisasi Kemampuan Pra Berhitung Anak TK B Melalui Permainan Edukatif Congklak

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan pra-berhitung anak kelompok B di TK Al-Baqy menggunakan permainan edukatif congklak. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari dua anak TK B yang mengalami kesulitan berhitung, dipilih menggunakan teknik purposive *Sampling* berdasarkan hasil observasi awal. Data dikumpulkan melalui observasi sistematis dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan *Gain Score* dan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak efektif meningkatkan kemampuan pra-berhitung. Salah satu subjek mencapai kategori peningkatan tinggi (*Gain Score* = 1,00), sementara subjek lainnya menunjukkan peningkatan sedang (*Gain Score* = 0,67). Permainan congklak memberikan pengalaman konkret dalam menghitung dan membantu anak memahami konsep bilangan secara menyenangkan, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Teknik analisis data menunjukkan adanya perbedaan positif pada kemampuan pra-berhitung anak, meskipun belum signifikan secara statistik. Dengan demikian, permainan congklak merupakan media edukasi yang potensial untuk mendukung pengembangan numerasi anak usia dini melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan durasi intervensi yang lebih panjang dan variasi soal untuk hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci: Kemampuan pra-berhitung, Permainan congklak.



ABSTRACT

Nindiya Wahyu Ningrum (210701007) Optimizing Pre-Counting Skills of Kindergarten B Children Through Educational Game of Congklak

This study aims to optimize children's pre-counting skills in group B at Al-Baqy Kindergarten using the educational game of congklak.educational game of congklak. The research method used is quantitative with experimental approach. The research subjects consisted of two kindergarten B children who had difficulty counting, selected using purposive Sampling technique based on the results of the initial observation.technique based on the results of the initial observation. Data were collected through systematic observation and interviews, then analyzed using Gain Score and Wilcoxon test. The results showed that the game of congklak was effective in improving pre-counting skills. pre-counting ability. One of the subjects achieved high improvement category (Gain Score = 1.00), while the other subject showed moderate improvement (Gain Score = 0.67). The game of congklak provides a concrete experience in counting and helps children understand number concepts in a fun way, in line with Jean Piaget's cognitive development theory. Data analysis technique data analysis technique showed a positive difference in children's pre-counting ability, Thus, the game of congklak is a potential educational medium to support children's pre-counting ability.Thus, the game of congklak is a potential educational medium to support the development of numeracy in early Thus, the congklak game is a potential educational medium to support early childhood numeracy development through an interactive and fun approach. Research This study recommends a longer duration of intervention and a variety of questions for more optimized results.

Keywords: Pre-Calculation Skills, Congklak Game.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan.....	v
Pernyataan Keaslian Skripsi	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
Abstrak	xv
<i>Abstract</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kemampuan Pra Berhitung	8
2.1.1 Pengertian Pra Berhitung.....	8
2.1.2 Kriteria Kemampuan Pra Berhitung.....	9
2.1.3 Tujuan Pra Berhitung	9
2.1.4 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pra Berhitung.....	9
2.1.5 Cara Meningkatkan Kemampuan Pra Berhitung.....	10
2.1.6 Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Berhitung.....	11

2.2 Permainan Congklak	12
2.2.1 Pengertian Permainan Congklak	12
2.2.2 Manfaat Permainan Congklak	12
2.2.3 Langkah- langkah Permainan Congklak	13
2.3 Tugas Perkembangan Usia 5-6 Tahun	14
2.4 Hubungan Antar Variabel	15
2.5 Kerangka Konseptual	17
2.6 Hipotesis.....	17

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	19
3.2 Identifikasi Variabel.....	19
3.3 Definisi Operasional.....	19
3.3.1 Permainan Edukatif Congklak	19
3.3.2 Pra Berhitung	20
3.4 Populasi dan Teknik <i>Sampling</i>	20
3.4.1 Populasi.....	20
3.4.2 Teknik <i>Sampling</i>	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Teknik Analisis Data.....	22
3.6.1 Uji Wilcoxon	23
3.6.2 Normalitas <i>Gain Score</i>	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian	24
4.1.1 Profil TK Al-Baqy	24
4.1.2 Visi dan Misi.....	24
4.1.3 Persiapan Dan Pelaksanaan Penelitian	25
4.1.4 Hambatan.....	25
4.1.5 Subjek Penelitian	25
4.2 Hasil Penelitian	26
4.3 Hasil Pembahasan	28

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	47
----------------------	----

5.2 Saran.....	47
Daftar Pustaka.....	49
Lampiran	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kemampuan Pra Berhitung	22
Tabel 3.2 Klasifikasi Nilai Normalitas <i>Gain</i>	23
Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji <i>Gain Score</i>	27
Tabel 4.2 Observasi Dan Wawancara.....	28
Tabel 4.3 Tahapan Perencanaan Intervensi	30
Tabel 4.4 Hasil Pelaksanaan Pra Intervensi.....	31
Tabel 4.5 Uraian Hasil Observasi Pra-Intervensi Subjek P.....	32
Tabel 4.6 Uraian Hasil Observasi Pra-Intervensi Subjek O	33
Tabel 4.7 Hasil Pelaksanaan Intervensi Pertemuan I	34
Tabel 4.8 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan I Subjek P	35
Tabel 4.9 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan I Subjek O	36
Tabel 4.10 Hasil Pelaksanaan Intervensi Pertemuan II	36
Tabel 4.11 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan II Subjek P	37
Tabel 4.12 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan II Subjek O	38
Tabel 4.13 Hasil Pelaksanaan Intervensi Pertemuan III	38
Tabel 4.14 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan III Subjek P	40
Tabel 4.15 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan III Subjek O	40
Tabel 4.16 Hasil Pelaksanaan Intervensi Pertemuan IV.....	41
Tabel 4.17 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan IV Subjek P	42
Tabel 4.18 Uraian Hasil Observasi Intervensi Pertemuan IV Subjek O.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	17
Gambar 4.1 Skor Setiap Pertemuan Subjek P	44
Gambar 4.2 Skor Setiap Pertemuan Subjek O.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Informed Consent</i> Subjek P.....	51
Lampiran 2 <i>Informed Consent</i> Subjek O.....	52
Lampiran 3 Pra Intervensi Subjek P	53
Lampiran 4 Pra Intervensi Subjek O	53
Lampiran 5 Intervensi Pertemuan I Subjek P	53
Lampiran 6 Intervensi Pertemuan I Subjek O	54
Lampiran 7 Intervensi Pertemuan II Subjek P	54
Lampiran 8 Intervensi Pertemuan II Subjek O	54
Lampiran 9 Intervensi Pertemuan III Subjek P	55
Lampiran 10 Intervensi Pertemuan III Subjek O.....	55
Lampiran 11 Intervensi Pertemuan IV Subjek P	55
Lampiran 12 Intervensi Pertemuan IV Subjek O	56
Lampiran 13 Mendampingi Kegiatan 1.....	56
Lampiran 14 Mendampingi Kegiatan 2.....	56
Lampiran 15 Mendampingi Kegiatan 3.....	57
Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	58
Lampiran 17 Lampiran Hasil Uji Plagiasi	59
Lampiran 18 Uji Wilcoxon	60
Lampiran 19 Uji Wilcoxon 2	60