

**PENGARUH PERMAINAN *MANCALA* TERHADAP KE
MAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN
KITA PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana pendidikan



Oleh :

**ANJELIA RISKI FADILAH
NIM/BP:2019/19022005**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

PERSETUJUAN SKRIPSI

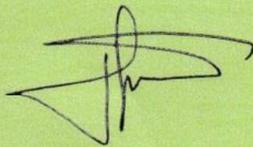
**PENGARUH PERMAINAN *MANCALA* TERHADAP KEMAMPUAN
KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-
KANAK HARAPAN KITA PESISIR SELATAN**

Nama : Anjelia Riski Fadilah
NIM : 19022005
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2023

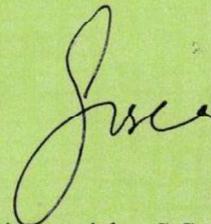
Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604162006122004

Pembimbing



Rismareni Fransiska, S.S., M. Pd.
NIP. 198201282008122003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Permainan *Mancala* Terhadap Kemampuan konsep
bilangan anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Harapan
Kita Pesisir Selatan

Nama : Anjelia Riski Fadilah

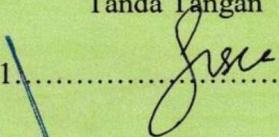
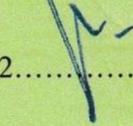
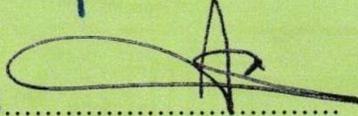
NIM : 19022005

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Rismareni Pransiska, S.S., M. Pd	1..... 
2. Anggota	: Dr, Setiyo Utoyo, M, Pd	2..... 
3. Anggota	: Dra, Zulminiati M. Pd	3..... 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anjelia Riski Fadilah
NIM : 19022005
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Permainan Mancala Terhadap Kemampuan Konsep
Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak
Harapan Kita Pesisir Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 01 November 2023
Saya yang menyatakan



Anjelia Riski Fadilah
NIM. 19022005

ABSTRAK

Anjelia Riski Fadilah. 2023. Pengaruh Permainan *Mancala* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum optimalnya kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun dan kurang menariknya media yang digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *mancala* pada konsep bilangan terhadap kemampuan konsep bilangan pada anak usia dini di taman kanak-kanak harapan kita pesisir selatan. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang akan diteliti adalah kemampuan menjumlahkan, berhitung dan mengenal warna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk metode *pre-eksperimental design (nondesigns)*. Subjek penelitian ini adalah anak yaitu B1 yang berjumlah 12 anak didik yang terdiri 4 anak laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa tes perbuatanyang disusun dalam bentuk tes perbuatan untuk mengetahui kemampuan konsep bilangan anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan konsep bilangan anak di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *mancala* yang sudah ada di hp dan bisa kita download di play store memiliki pengaruh yang signifikan di banding sebelumnya yang menggunakan media permainan congkak yang berbasis papan dan juga menggunakan media Lka terhadap kemampuan konsep bilangan anak, hal ini dapat di lihat dari hasil data yang di analisis pada sebelumnya diberikan perlakuan menggunakan permainan *mancala* rata-rata nilai yang didapatkan adalah 13,13 kemudian di berikan perlakuan *treatment* dengan di perolehnya rata-rata 15,11. Kemudian dilakukan test akhir (posttest) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukannya analisis mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata yaitu 17,77, hal ini menunjukkkn bahwakemampuan anak dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan dari yang sebelumnya dan yang sesudah dilakukan perlakuan. Maka dengan demikian dapat di disimpulkan bahwa penggunaan permainan *mancala* memiliki pengaruh terhadap kemampuan konsep bilangan pada anak di TK Harapan Kita Pesisir Selatan 2022/2023.

Kata Kunci: permainan dari hp *mancala*, konsep bilangan, anak usia dini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya, serta kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi inisebagai syarat untuk mendapatkan gelar serjana pendidikan, dengan judul “Pengaruh permainan *Mancala* terhadap kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak harapan kita pesisir selatan”. Shalawat dan salam tidak lupa disampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia pada saat ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, guna untukmengembangkan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan. Skripsi ini merupakan syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah di berikan kepada peneliti. Peneliti mengucapkan terima Kasih banyak kepada:

1. Ibu Rismareni Pransiska, SS.,M,Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan dan semangat dalam menyusun tugas akhir sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd sebagai dosen penguji 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, masukan.
3. Ibu Dra Zulminiati, M.Pd sebagai dosen penguji 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, masukan serta saran kepada peneliti.
4. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dalam penyusunan Skripsi penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan kemudahan dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Ibu Kepala Sekolah dan Guru-Guru di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan yang telah memberikan izin untuk PL dan melakukan penelitian di TK dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta serta keluarga besar yang telah memberikan do'a dukungan, semangat, motivasi untuk peneliti.
8. Teman-teman dan sahabat karip yang seperjuangan BP 2019, dan terutama teman Kos serta teman yang lain yang memberikan motivasi dan dukungan

Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk segala bantuan yang telah di berikan kepada peneliti dengan pahala yang berlipat. Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran dan masukan dan kritikan yang positif

untuk kesempurnaan skripsi ini. Atas kritikan dan saran yang di berikan peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, 2023

Peneliti

Anjelia Riski Fadilah
Nim.19022005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Pembatasan masalah.....	8
D. Rumusan masalah.....	8
E. Asumsi penelitian.....	9
F. Tujuan penelitian.....	9
G. Manfaat penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Konsep anak usia dini	11
a. Pengertian dan karakteristik anak usia dini	11
1.) Pengertian anak usia dini.....	11
2.) Karakteristik anak usia dini.....	12
b. Karakteristik anak usia dini.....	12
2. Pendidikan anak usia dini	13
a. Pengertian pendidikan anak usia	13
b. Tujuan pendidikan anak usia dini	15
3. Aspek perkembangan matematika anak usia dini	16
4. Mengenal konsep bilangan anak usia dini	19
a. Pengertian mengenal konsep bilangan.....	17
b. Kemampuan pengenalan konsep bilangan	20
c. Aspek indikator perkembangan kemampuan konsep bilangan anak 5-6 tahun	22
5. Konsep permainan anak usia dini	23
a. Pengertian permainan.....	24
b. Manfaat permainan anak usia dini	25
6. Media permainan Mancala terhadap kemampuan konsep bilangan anak.....	26
a. Pengertian permainan aplikasi Mancala.....	26
b. Manfaat permainan Mancala terhadap kemampuan konsep bilangan anak	28
c. Cara menggunakan permainan aplikasi Mancala	39

B. Penelitian relevan	33
C. Kerangka konseptual	34
D. Hipotesis penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis penelitian	37
B. Tempat dan waktu penelitian	37
C. Metode dan desain penelitian	37
1. Metode penelitian	37
2. Desain penelitian	39
D. Populasi dan sampel	41
1. Populasi	40
2. Sampel	41
E. Variabel dan data	41
a. Variabel	42
b. Jenis data	42
F. Instrument penelitian pengembanganya	42
1. Kisi-kisi instrument	44
2. Teknik penilaian	45
3. Analisis instrument	48
G. Teknik pengumpulan data	54
H. Teknik analisis data	55
1. Uji normalitas	55
2. Uji homogenitas	57
3. Uji hipotesis	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil penelitian.....	69
B. Analisis Data	66
C. Pembahasan	93
BAB V PENUTUP	100
A. kesimpulan	100
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	39
Tabel 2. Prosedur Penelitian	39
Tabel 3. Populasi Anak Tk Harapan Kita	41
Tabel 4. Sampel Anak Tk Harapan Kita	42
Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	45
Tabel 6. Instrument Penilaian	46
Tabel 7 Rubrik Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan.....	47
Tabel 8 Validator.....	51
Tabel 9 Uji Validitas Spss.....	51
Tabel 10 Hasil Perhitungan Menggunakan Spss.....	54
Tabel 11 Kategorisasi Jenjang Frekuensi Nilai Kemampuan Konsep Bilangan	54
Tabel 12 Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Di Kelas.....	63
Eksperimen.....	63
Tabel 13 Frekuensi Hasil <i>Pos-Tes</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Di Kelas.....	64
Eksperimen.....	64
Tabel 14 Nilai Statistik Dan Frekuensi <i>Pretes</i> Dan <i>Posttest</i> Eksperimen.....	64
Tabel 15 Data Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i>	65
Tabel 16 Data Distribusi Frekuensi.....	66
Tabel 17 Perbedaan Pretest Dan Posttest	66
Tabel 18 Uji Normalitas Menggunakan Spss.....	68
Tabel 19 Uji Homogenitas Menggunakan Spss	69
Tabel 20 Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan Spss.....	70
Tabel 21 paired Samples Test	70
Tabel 22 Hasil Data <i>Pretes</i> Kelas Eksperimen Kemampuan Konsep Bilangan	72
Tabel 23 Hasil Data <i>Pretes</i> Kelas Eksperimen Kemampuan Konsep Bilangan	89
Tabel 24 Hasil Penilaian <i>Pretes, Treatment</i> Dan <i>Posttest</i> Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. gambar Aplikasi Permainan Mancala	31
Gambar 2 Peneliti Menjelaskan Cara Permainan Mancala	146
Gambar 3 Anak Memainkan Mancala	146
Gambar 4 Guru Menjelaskan Permainan Seperti Biasanya Di Kelas Dengan Tema Pancaindra Menggunakan Media Lka	147
Gambar 5 Anak Mengerjakan Tugas Yang Di Berikan Gurunya Menggunakan Lka.....	147
Gambar 6 Peneliti Menjelaskan Cara Menggunakan Aplikasi Permainan Macala Kepada Anak.....	148
Gambar 7 Peneliti Menunjuk Dan Anak Menebak Dan Anak Menjawab Jumlah Angka.....	148
Gambar 8 Peneliti Menjelaskan Cara Permainan Aplikasi Mancala Tersebut Dan Anak Memainkan Sesuai Dengan Peneliti Ajarkan	149
Gambar 9 Anak Menjumlahkan Berdasarkan Warna	149
Gambar 10 Anak Menjumlahkan Dan Mengelompokkan Kartu Lambang Benda Guru Menyuruh Anak Mengurutkan Banyak Sedikit	150
Gambar 11 Peneliti Menunjukkan Dan Anak Menjawab Yang Di Lihatkan Padanya	150
Gambar 12 Anak Melihatkan Dan Menyebutkan Lambang Dan Warna	151
Gambar 13 Anak Melihat Gambar Yang Peneliti Sebutkan Dan Anak Menunjukkannya	151
Gambar 14 Anak Mencocokkan Lambang Secara Acak Sesuai Dengan Jumlah.....	152
Gambar 15 Anak Menghitung Banyak Warna Yang Sesuai Dan Mencocokkan Lambang Yang Ada.....	152
Gambar 16 Anak Bermain Permainan Mancala Dan Sudah Tidak Di Damping Gurunya	153
Gambar 17 Anak Sudah Sesuai Mengambil Warna Yang Di Sebutkan Dan Menyesuaikan Dengan Lambangnya.....	153

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrument	107
Lampiran 2. Instrument Penelitian.....	108
Lampiran 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	109
Lampiran 4. Instrument Validasi Tk Talang Serumpun.....	111
Lampiran 5. Tabel Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas	112
Lampiran 6. Tabel Data Nilai Pre-Test Anak	114
Lampiran 7. Tabel Data Nilai Posttest Anak	115
Lampiran 8. Tabel Nilai Hasil <i>Prettest</i> Dan <i>Posttest</i> Anak	116
Lampiran 9. Tabel Data <i>Prettest</i> Dan <i>Posttest</i> Eksperimen.....	117
Lampiran 10. Tabel Data Distribusi Frekuensi <i>Prettest</i>	117
Lampiran 11. Tabel Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	118
Lampiran 12. Tabel Uji Normalitas	119
Lampiran 13. Tabel Uji Homogenitas.....	120
Lampiran 14. Tabel Uji Hipotesis	120
Lampiran 15. RPPH	121
Lampiran 17. Dokumentasi Validasi.....	145
Lampiran 18. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 19. Surat Izin Validasi	153
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian.....	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa atau tahap pertama dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Karena masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi setiap individu. Dikatakan masa keemasan (*golden age*) karena pada usia ini merupakan usia yang sangat strategis untuk mengembangkan berbagai potensi-potensi yang dimiliki anak. Yang mana masa ini anak usia dini dapat menyerap informasi dengan sangat cepat sehingga dapat meningkatkan kecerdasannya dan juga mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan stimulus pendidikan dalam membantu pertumbuhan pada anak. Suryana (2021:25) menyatakan anak usia dini merupakan setiap individu yang dilahirkan memiliki potensi yang berbeda-beda karena memiliki keunikan masing-masing dan juga dipengaruhi oleh lingkungannya. Sejalan dengan pendapat ahli psikologi anak, menyatakan bahwa kehidupan pada anak usia dini merupakan kehidupan yang sangat penting untuk mendapatkan rangsangan (stimulasi) dan perlakuan baik dari lingkungan. Masa ini juga disebut periode kritis dan periode sensitif dimana kualitas (kematangan) seorang individu ditentukan oleh

perangsangan yang diatur sebaik-baiknya tentunya memerlukan dukungan dari lingkungan terdekatnya yaitu orang tua dan guru.

Taman Kanak-kanak merupakan peletak dasar pengetahuan, karena pada usia pra sekolah anak belum memiliki bekal pengetahuan sistematis yang pernah diajarkan kepadanya, walaupun ada itu hanya berdasarkan pengajaran awal oleh orang tuanya. Oleh karena itu seorang guru di Taman Kanak-kanak dituntut mampu mengetahui kondisi anak didiknya sehingga diharapkan guru yang bersangkutan mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Pada usia pra sekolah proses pendidikan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar anak, meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, sosial emosional, daya pikir, daya cipta, kreativitas, keterampilan dan jasmani. Pengembangan kemampuan anak ini tentunya dilaksanakan dengan pelajaran dan pengetahuan-pengetahuan dasar anak tentang diri mereka.

Salah satu perkembangan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian anak usia 5– 6 tahun dengan yang terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan dan lambang bilangan. Dalam hal ini bisa dilihat dari kemampuan mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Dalam pembelajaran dengan kemampuan kognitif merupakan suatu hal yang terpenting dan dimana dalam kemampuan ini harus mengembangkan

berfikir secara teliti untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, serta menemukan alternative pemecahan masalah.

Menurut piaget perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun sudah ada pada tahap simbiolik karena pada tahap ini anak berada pada tahap simbolik karena pada tahap ini anak sudah masuk tahap pra operasional dimana anak sudah mampu menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk mampu mempresentasikan benda atau kejadian. Sehingga pada usia itu anak di pandang sudah matang untuk memahami konsep bilangan melalui gambar dan lambang bilangan sesuai dari symbol dari konsep menguasai konsep bilangan adalah salah satu cara agar aspek kognitif anak dapat berkembang.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian aspek kognitif anak, yang perlu dikembangkan dengan memberikan ransangan/simulasi secara optimal sejak usia dini. Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, di perlukan untuk menumbuhkan ketrampilan berhitung yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematikabmaupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Khairunisa dalam (Isnaini, 2019) bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstrasikan banyaknya anggota suatu himpunan. Dapat disimpulkan pemahaman konsep bilangan adalah kemampuan seseorang dalam menangkap materi pembelajaran

konsep matematika dengan berbagai caranya sendiri, yang konsep tersebut digunakan untuk menggambarkan atau memberikan keterangan banyaknya anggota suatu himpunan yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. bilangan merupakan suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk suatu unsur yang tidak didefinisikan, dengan itu akan diperlukan lambang untuk mewakili suatu bilangan. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung, anak akan menguasainya dengan cara harus memahami konsep dari masing – masing jumlah.

Dalam pengembangan kognitif menurut Catron (Jawarti, 2013 : 293) bermain merupakan untuk mengembangkan suatu pemahaman tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang – ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam – macam konsep serta dalam pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dengan pada saat anak bermain akan berinteraksi dengan temannya, saat menjelaskan apa yang akan dimainkan anak akan terlihat kemampuan kognitifnya.

Menurut Aristoteles dan Frobel dalam buku Fadillah (2017: 8). berpendapat, bahwa bermain yaitu sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Frobel lebih menekankan

pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai seorang guru, dia sangat menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat di gunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka. Dan permainan dapat di terapkan karena permainan menyediakan *reinforcement* dan latihan, dapat memotifikasi dan mengembangkan konsep bilangan serta anak dapat mengembangkan strategi dalam memecahkan masalah. Pada saat ini perkembangan teknologi sangatlah berperan penting dalam area globalisasi sekarang terutama pada kurikulum yang di gunakan di sekolah Taman Kanak-Kanak harapan kita yang sekarang banyak menggunakan teknologi canggih, menarik minat perhatian pada anak. Salah satu media yang digunakan untuk memotivikasi anak dalam mengenal konsep bilangan anak dalam belajar bilangan adalah media *Game* versi Elektronik

Media *Game* versi elektronik adalah permainan-permainan tradisional dapat di gunakan sebagai media pengenalan tentang permainan-permainan tradisional serta aturan-aturan dalam permainan tersebut. Contoh media *Game* versi android yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Permainan *mancala*.

Permainan *Game Versi Android Mancala* sangat banyak ditemukan, *Macala* adalah permainan tradisional yang sudah dimodifikasikan menjadi aplikasi game android yang sering di mainkan oleh anak-anak dan bias kita sebut permainan congkak. Dan permainan cogkak ini sudah

ketinggalan di zaman sekarang. Permainan cangkak ini sudah dijadikan sebuah aplikasi permainan android Yang Bisa di download di PC atau HP dan permainan ini adalah bisa meningkatkan pengenalan kognitif anak.

Berdasarkan pembahasan diatas permainan *Mancala* dalam pengembangan kognitif pada konsep bilangan anak maka peneliti dapat menggunakan teori Konstruktivisme adalah teori yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran anak di tuntut lebih aktif dari gurunya. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. teori Konstruktivisme ialah anak memperoleh pengetahuan berdasarkan keaktifan anak membangun konsep baru dan pengetahuan baru. penerapan teori Konstruktivisme dalam menggunakan aplikasi *mancala* adalah menambah dan meningkatkan daya ingat anak pada perkembangan kognitif anak (Umbara, u, 2017:32).

Prensky dalam (Chandra, K. D.2014) Permainan *mancala* untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep bilangan. Arjun dalam (Sri ,2020) menyebutkan permainan *mancala* merupakan permainan papan yang terdiri dari dua sampai empat baris terdiri dari 5 sampai 10 lubang dengan menghitung berupa biji kacang hijau, kerekel, dll. Permainan ini melibatkan suatu perhitungan dengan menggunakan strategi abstrak dan di mainkan oleh dua orang pemain. Dari yang dijelaskan diatas permainan *mancala* dapat menjadi salah satu strategi guru dalam mengajarkan konsep bilangan matematika. Hal tersebut dapat di buktikan

bahwa permainan mancala dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan seperti: menghitung, menjumlah, membandingkan dan memperlihatkan.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan, diperoleh informasi bahwa pengembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita belum kreatif dan optimal yang dilakukan anak. Guru banyak menggunakan jari tangan sebagai media yang ditunjukkan kepada anak, sehingga anak tidak tertarik untuk belajar bilangan dan pada saat peneliti melakukan observasi awal ini, peneliti juga melihat bahwa guru belum menggunakan media game elektronik yang berbeda seperti yang kita ketahui mengapa guru tidak memberikan sebuah pembelajaran yang berbeda sedangkan zaman sekarang sudah sangat canggih apalagi dalam dunia teknologi, seperti media IT atau game elektronik yang biasa ditunjukkan kepada anak dan anak bisa tertarik dan bersemangat dalam belajar konsep bilangan yang berbeda, faktor lain mengapa guru tidak menggunakan media IT. Dari hasil penelitian yang dilakukan di awal mengapa guru tidak menggunakan aplikasi atau biasa menggunakan aplikasi *mancala* dalam mengenal konsep bilangan anak akan tertarik dalam melihat dan mempelajarinya. Dengan menggunakan aplikasi *Mancala* anak dapat mengenal lebih banyak hal yang dilihat seperti: bilangan kecil dan besar, menulis angka 1-20 dan juga mengembangkan konsep bilangan anak yang lebih baik di Taman Kanak-

Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. Kita juga dapat membandingkannya dengan sebelumnya

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Mancala terhadap Kemampuan Konsep Bilangan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan kognitif anak belum sepenuhnya berkembang dalam membedakan bilangan.
2. Anak kesulitan dalam mengingat bentuk dan menghafal lambang bilangan.
3. Media yang di gunakan pada pembelajaran kurang kreatif dalam pengembangan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi masalah yaitu: kurang kreatifnya media dalam pengembangan yang di gunakan dalam mengembangkan Kemampuan Konsep Bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: apakah

Permainan *Mancala* berpengaruh terhadap Kemampuan Konsep bilangan anak ditaman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti beranggapan bahwa penggunaan Permainan *Mancala* efektif di gunakan dalam pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

F. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Permainan *Mancala* terhadap Kemampuan konsep bilangan kognitif di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

G. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian di hadapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang bearti dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini terutama yangberhubungan dengan bilangan kognitif anak.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru yaitu dapat mengetahui perkembangan kognitif anak dengan menggunakan aplikasi *Mancala* sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

b. Bagi Sekolah

sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan perkembangan kognitif pada anak yang akan datang.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan juga peneliti bias mengerti akan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan aplikasi *Mancala*.

d. Bagi Anak

Memberikan pengalaman pada anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak

e. bagi mahasiswa

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara pengenalan kognitif anak, menggunakan aplikasi *Mancala*