PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL KELERENG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DASAR PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RA AL-KAUTSAR KECAMATAN DAYUN KABUPATEN SIAK

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh:

KHOEROTUL MUSTAGHFIROH
NIM : 1238.22.1529

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1447 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Khoerotul Mustaghfiroh
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1529
Tempat/Tanggal Lahir	: Riau, 30 juli 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-kautsar Kabupaten Siak**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 19 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



KHOEROTULMUSTAGHFIROH

NIM.1238.22.1529

Evi Rahayu, S.Pd.I.,M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Khoerotul mustaghfiroh*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: **Khoerotul Mustaghfiroh**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1529
Tempat/Tanggal Lahir	: Riau, 30 Juli 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak Sri Indrapura

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 19 Mei 2026

Pembimbing I

(Evi Rahayu, S.Pd.I.,M.Pd.I)

Nelia Guswanti, M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Khoerotul mustaghfiroh*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: **Khoerotul Mustaghfiroh**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1529
Tempat/Tanggal Lahir	: Riau, 30 Juli 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak Sri Indrapura

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 19 Mei 2026

Pembimbing II

(Nelia Guswanti, M.Pd.I)

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2 skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : **Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-kautsar Kabupaten Siak,** yang ditulis oleh :

Nama	: Khoerotul Mustaghfiroh
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1529
Tempat/Tanggal Lahir	: Riau, 30 Juli 1997
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 19 Mei 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
(Evi Rahayu, S.Pd.I,.M.Pd.I)	**(Nelia Guswanti, M.Pd.I)**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UI Al-Kifayah Riau

(Evi Rahayu, S.Pd.I,.M.Pd.I)

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 048/SP/A/FTK-PIAUD/VI/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng Untuk Meingkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-Kausar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Khoerotul Mustaghfiroh**
NIM : 1238.22.1529
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Selasa, 19 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.I)
NIDN. 2106058802

Penguji II

(Shofia Maghforoh, M.Pd)
NIDN.2128078804

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Dr. Waldi Saputra, S.Sy., M.H)
NIDN. 2109048806

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 24 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

... يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ
بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.
dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al Mujadalah:11)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala.* Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam.*

~Umi dan Abi~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terima kasih telah memberikan moril serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikan mu.

~Suami dan Anak-anak~

Kupersembahkan karya kecil ini untuk suamiku Nursahid terimakasih telah menjadi imam yang sabar, pendengar yang baik, pengertianmu yang luar biasa selama proses ini. Dan untuk buah hatiku Muhammad Ashraf Asyavie dan Najwa Afifah Asyavie, semoga ilmu ini menjadi teladan dan keberkahan bagi keluarga kecil kita.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-Kautsar Kabupaten Siak".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Assoc Prof Dr.Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil Rektor I, Lita Arfah ,S.PM.,Si selaku wakil Rekor II, dan Sahrin, SH.,MH selaku wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.

4. Assoc Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, S.I.Q.,M.Us selaku Ketua Senat Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.
5. Ayu Purnama Sari S, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi dan saran untuk penyusunan Skripsi ini.
6. Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran untuk penyusunan Skripsi ini.
7. Nelia Guswanti, M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
9. Lailatul munawaroh, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah RA Al-kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak Sri Indrapura yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
10. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ayahanda dan Ibunda serta Suami dan Anak serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan do'a nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Pekanbaru, 19 Mei 2026

KHOEROTUL MUSTAGHFIROH
NIM.1238.22.1529

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvi**
ABSTRAK INDONESIA ..... **xxiii**
ABSTRAK INGGRIS ..... **xxiv**
ABSTRAK ARAB ..... **xxv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Permasalahan 7
1. Identifikasi Masalah 7
2. Batasan Masalah` 7
3. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
1. Tujuan Penelitian 8
2. Manfaat Penelitian 8
a. Manfaat Teoritis 8
b. Manfaat Praktis 8
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Landasan Teori 10

1. Permainan Tradisional 10
a. Pengertian Permainan Tradisional 10
b. Pengertian Permainan Tradisional Kelereng 12
c. Sejarah permaianan tradisional kelereng 15
d. Manfaat permainan kelereng 15
e. Indikator Permainan Kelereng 17
f. Kelemahan Permainan Kelereng 17
g. Langkah-Langkah Penerapan di Kelas 18
h. Macam-macam bentuk permainan tradisional kelereng 20
2. Matematika Dasar 22
a. Pengertian Matematika Dasar 22
b. Keterampilan Dasar Berfikir Matematis 25
c. Prinsip-prinsip Matematika Permulaan 26
d. Indikator Matematika Dasar 28
B. Penelitian Relevan 28
C. Kerangka Berfikir 33
D. Hipotesis Tindakan 34
E. Indikator Keberhasilan 35
1. Indikator Kinerja Guru 35
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa 36
BAB III METODE PENELITIAN 38
A. Jenis Penelitian 38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 40
C. Subjek dan Objek Penelitian 40
D. Prosedur Penelitian 41
1. Perencanaan 41
2. Pelaksanaan Tindakan Penelitian 42
3. Observasi Tindakan 43
4. Refleksi 43
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisa Data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN **50**
A. Deskripsi Data Awal 50
1. Riwayat Data Sekolah 50
2. Visi dan Misi 51
3. *Setting* Ruang Kelas 53
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 54
5. Profil Awal Pembelajaran 56
B. Deskripsi Persiklus 57
1. Siklus I 57
2. Siklus II 67
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 76
1. Siklus I 76
2. Siklus II 77
BAB V PENUTUP **80**
A. Kesimpulan 80
B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA **83**
LAMPIRAN **86**
RIWAYAT HIDUP **109**

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Indikator Kinerja Guru	36
Tabel II. 2	Indikator Aktivitas Belajar Anak	37
Tabel III. 1	Subjek Penelitian	40
Tabel III. 2	Lembar Observasi Aktivitas Guru	46
Tabel III. 3	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Anak.....	48
Tabel III. 4	Interval Penilaian Aktivitas Guru	49
Tabel III. 5	Interval Penilaian Aktivitas Belajar Anak	49
Tabel IV. 1	Keadaan Siswa	56
Tabel IV. 2	Aktivitas Guru Siklus I	60
Tabel IV. 3	Aktivitas Belajar Anak Siklus I	63
Tabel IV. 4	Aktivitas Guru Siklus II	70
Tabel IV. 5	Aktivitas Belajar Anak Siklus II.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Berpikir 34
Gambar III.1 Model PTK 41
Gambar IV.1 Stuktur Organisasi Ra-Al Kautsar 55
Gambar IV. 2 Diagram Aktivitas Guru Siklus I 62
Gambar IV.3 Diagram Aktivitas Belajar Anak Siklus I 65
Gambar IV.4 Diagram Aktivitas Guru Siklus II..... 72
Gambar IV.5 Diagram PraSiklus, Siklus I, Siklus II Aktivitas Guru 73
Gambar IV.6 Diagram Aktivitas Belajar Anak Siklus II 75
Gambar IV.7 Diagram PraSiklus, Siklus I, Siklus II Aktivitas Belajar Anak 76

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Kegiatan Harian Siklus I	86
LAMPIRAN 2	Kegiatan Harian Siklus I	88
LAMPIRAN 3	Kegiatan Harian Siklus II	90
LAMPIRAN 4	Kegiatan Harian Siklus II	92
LAMPIRAN 5	Aktivitas Guru Siklus I	94
LAMPIRAN 6	Aktivitas Guru Siklus II	95
LAMPIRAN 7	Data Awal Observasi Aktivitas Anak Memahami Matematika Dasar	96
LAMPIRAN 8	Data Siklus I Pertemuan 1	97
LAMPIRAN 9	Data Siklus I Pertemuan 2	98
LAMPIRAN 10	Data Siklus II Pertemuan 1	99
LAMPIRAN 11	Data Siklus II Pertemuan 2	100
LAMPIRAN 12	Dokumentasi	101
LAMPIRAN 13	Daftar Hadir	102
LAMPIRAN 14	Surat Izin Melakukan Riset	103
LAMPIRAN 15	Surat Balasan Riset	104
LAMPIRAN 16	Kartu Bimbingan	105
LAMPIRAN 17	Sertifikat KKN	107
LAMPIRAN 18	Sertifikat PPL	108

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye

ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ھ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	A
ـِ	Kasrah	i	I
ـُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يْـَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وْـَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...اَـى	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...ى	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُـ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلاَلُ al-jalālu
-

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khużu
- شَيئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ — Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا — Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ — Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ — Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ — Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا — Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

Khoerotul Mustaghfiroh, (2026) : Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-Kautsar Kabupaten Siak

Peneliti menemukan di RA Al-kautsar Kabupaten Siak memiliki banyak permainan modern, namun dalam banyak nya permainan masih sedikit permainan tradisional yang mengembangkan berhitung agar anak bisa mudah memahami matematika dasar dengan metode permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan tradisional kelereng dapat meningkatkan kemampuan matematika dasar anak RA Al-kautsar Kabupaten Siak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian penelitian tindakan kelas *(classroom action research).* Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B di RA Al Kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek 16 anak didik 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, siklus I dengan 2 pertemuan dan siklus II dengan 2 pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data awal hingga siklus I pertemuan 2, data awal 35,9 %, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 48,4%, Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 57,5%. Siklus II pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 74,6%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 94,6%. Kesimpulan penelitian ini menunjukakan bahwa dengan kegiatan permainan tradisional kelereng dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar anak usia dini kelompok B RA Al Kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak.0

Kata Kunci: ***Permainan Tradisional Kelereng, Konsep Matematika Dasar dan Anak Usia Dini.***

ABSTRACT

Khoerotul Mustaghfiroh (2026): The Application of Traditional Marble Games to Enhance Comprehension of Fundamental Mathematical Concepts among Group B Early Childhood Learners at RA Al-Kautsar, Siak Regency

The researcher discovered that RA Al-Kautsar in Siak Regency offers a range of modern games; however, only a few traditional games are employed to enhance children's counting abilities and promote their comprehension of fundamental mathematics. This study aimed to ascertain whether the traditional marble game could enhance the comprehension of fundamental mathematical concepts among children at RA Al-Kautsar, Siak Regency. This research utilized a Classroom Action Research (CAR) methodology. The study was carried out in Group B at RA Al-Kautsar, Dayun District, Siak Regency, during the 2025/2026 academic year. The participants comprised 16 children, consisting of 7 boys and 9 girls. The research was conducted in two phases, each comprising two meetings. Data were gathered by observing children's learning activities and accomplishments pertaining to fundamental mathematical concepts. The results indicated a consistent enhancement in children's comprehension of fundamental mathematical concepts across the research cycles. The initial condition revealed an average achievement rate of 35.9%. During Cycle I, the average percentage rose to 48.4% in the initial meeting and 57.5% in the subsequent meeting. During Cycle II, the average percentage rose to 74.6% in the initial meeting and escalated to 94.6% in the subsequent meeting. The results indicate a significant enhancement in children's comprehension of fundamental mathematical concepts through the application of the traditional marble game. In conclusion, the implementation of traditional marble games significantly enhanced the comprehension of fundamental mathematical concepts among Group B early childhood learners at RA Al-Kautsar, Dayun District, Siak Regency.

Keywords: ***Traditional Marble Game, Fundamental Mathematics, Early Childhood Education.***

ملخّص

خيرة المستغفرة، (٢٠٢٦): انتفاع لعبة الكرة التقليدية لترقية الفهم عن مفهوم الرياضيات الأساسي لدى الأطفال بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال الكوثر بمنطقة سياك

اكتشف هذا البحث أن الألعاب الحديثة كثيرة فى روضة الأطفال الكوثر، ولكن قلت الألعاب التقليدية التى تطور قدرة الأطفال على الحساب. يهدف هذا البحث إلى معرفة انتفاع لعبة الكرة التقليدية لترقية الفهم عن مفهوم الرياضيات الأساسي لدى الأطفال بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال الكوثر بمنطقة سياك. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصل. مكان البحث فى روضة الأطفال الكوثر بمركز دايون بمنطقة سياك للعام الدراسي بألفين وخمسة وعشرين/ألفين وستة وعشرين. وأفراد البحث الأطفال حيث أن عددهم ستة عشرشخصا. منهم سبعة الأطفال وتسعة من الطفلات. يتكون هذا البحث من الدورين، فالدور الأول لقاءان وكذلك الدور الثاني. فالبيانات الأولى دلت على خمسة وثلاثين بشولة تسعة فى المائة. ومعدل النتيجة فى الدور الأول للقاء الأول ثمانية وأربعون بشولة أربعة فى المائة. وللقاء الثاني سبعة وخمسون بشولة خمسة فى المائة. ومعدل النتيجة فى الدور الثاني للقاء الأول أربعة وسبعون بشولة ستة فى المائة، وللقاء الثاني أربعة وتسعون بشولة ستة فى المائة. فاستخلصت الباحثة أن لعبة الكرة التقليدية استطاعت أن ترقي الفهم عن مفهوم الرياضيات الأساسي لدى الأطفال بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال الكوثر بمنطقة سياك.

الكلمات الرئيسية: ***لعبة الكرة التقليدية، الرياضيات الأساسية، الأطفال***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk menfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Masa anak tersebut dikenal dengan masa *golden age* (masa keemasan). Pada masa ini otak anak berkembang dengan sangat cepat. Pada usia nol sampai delapan tahun, anak dapat menangkap secara cepat apa saja yang didengar dan dilihatnya. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan pendidik harus menfasilitasi pendidikan dengan sebaik-baiknya dan memberikan perhatian lebih terhadap anak usai dini.[1]

Perkembangan anak pada usia dini menurut Slamet Suyanto, meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, social, Bahasa, dan kreativitas. Sementara itu, Black mengatakan bahwa perkembangan anak usia dini meliputi aspek-aspek : fisik, dan motorik, psikososial, kognitif, dan Bahasa.[2]

Sedangkan menurut Rika Ika Izzati, dkk, membagi perkembangan anak usia dini menjadi empat ranah utama, yaitu: perkembangan fisik, intelektual yang termasuk kognitif dan bahasa, serta emosi dan sosial, yang didalamnya juga termasuk perkembangan moral.

---

[1] Eva Nur Azizah S, "*Pemanfaatan Media Kelereng dalam Mengembangkan Motorik halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Kober Tunas Bangsa Pekalongan Lampung Timur".* Skripsi, (Lampung: UIN raden intan lampung , 2022).

[2] Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini.dalam Islam. (* Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011).

Sebagaimana penelitian para pakar, yang menjelaskan bahwa perkembangan ditahun-tahun awal lebih "kritis" dari pada perkembangan selanjutnya. Hal ini menandakan bahwa pendidikan anak usia dini mempunyai peran yang urgen dan strategis, dalam melakukan dasar-dasar sikap, perilaku, kecerdasan, kreativitas, dan lainnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Erikson, bahwa "masa anak-anak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia, tempat dimana kebaikan dan juga keburukan berkembang dan mewujudkan dirinya".

Berdasarkan hal itu, orang tua seharusnya mengoptimalkan dan memaksimalkan "masa emas", sebagai periode yang penting dan kritis dalam kehidupan anak, yang tak bisa terulang, dengan mengembangkan berbagai kemampuan dan potensi anak sebagai persiapan untuk hidup, dan penyesuaian diri dengan lingkungan sosialnya.[3]

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahaptahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak

[3] Novi Mulyani. *Perkembangan Dasar Anak Usia DIni. (* Yogyakarta : Gava Media, 2018). hlm. 15-16

sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan peran penting guru dan orang tua dalam mengawasi perkembangan anak.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) ialah salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.[4]

Pendidikan anak usia dini mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.[5] Didalam pendidikan anak usia dini banyak sekali potensi yang bisa dikembangkan, seperti kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik dan sosio emosional. Salah satu hal yang memerlukan perhatian khusus ialah pada perkembangan kognitif nya.

Perkembangan kognitif anak usia 5-8 tahun menurut coopley dan wortham mulai bergerak dari tahap pra-operasioanal menuju tahap operasional konkrit atau disebut juga dengan masa transisi. Proses berpikir pada anak usia 5-8 tahun merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan

[4] Himmatul Farihah. ”*Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membantu Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 2 dalam Prosedur Seminar Nasional”.* (Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Panggolawe, 2018). hlm. 36-37

[5] Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012). hlm. 35

mulai dikenalkan bentuk lambang nya, oleh kerena itu pada usia ini merupakan usia yang paling tepat untuk menstimulasi berbagai hal, termasuk menstimulasi perkembangan kemampuan matematika.[6]

Dalam *kamus besar Bahasa Indonesia,* matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Salah satu pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung dasar pada anak usia dini, sehingga diharapkan anak usia dini dapat menguasai konsep berhitung sederhana.[7] Penguasaan matematika sangat menunjang keberhasilan belajar, penguasaan belajar meliputi dasar-dasar dalam pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan berhitung.[8]

Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan *memory* (*long term memory* dalam bentuk symbol-simbol). Anak diharapkan dapar berpikir melalui media (benda- benda konkret) atau yang terdekat dengan anak secara langsung. Anak usia dini dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret (nyata). Anak usia dini secara umum belajar lebih baik melalui objek konkret dan pengalaman, karena mereka masih mengembangkan keterampilan berfikir abstrak. Menggunakan objek konkret dapat membantu mereka memahami konsep lebih mudah dan mengingatnya dengan lebih baik.[9]

---

[6]Sri Ningsih,N. *pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini. (* Bandung :pustaka sebelas, 2013)

[7] Himmatul Farihah. *Memaksimalkan Peran...,* hlm. 36-37

[8] Nur Fausia. "*Taktikjar (Otak Atik Jari)".* (Bandung : CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2020). hlm 1-2

[9] Tim Kreativ Media. *Pendidikan Anak Usia Dini. (* Yogyakarta : Rumah Baca, 2013)

Penggunaan media yang variatif adalah solusi untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan media yang menarik dan mengandung unsur bermain. Pembelajaran anak usia dini pada hakikat nya adalah interaksi anak dalam bermain sehingga terjadi proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.[10]

Berdasarkan konsep indikator pencapaian perkembangan anak yaitu kemampuan matematika dasar terutama dalam mengenal dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung dengan aktivitas bermai, metode bermain kali ini dengan melakukan permainan kelereng. Permainan gundu/kelereng/guli/neker adalah permainan anak-anak dengan menggunakan bola kecil yang terbuat dari tanah yang dibakar, marmer, atau kaca. Permainan kelereng dapat dimainkan dimana saja dan tidak memerlukan lapangan luas.[11]

Sejalan dengan pengertian diatas, peneliti menemukan di RA Al-kautsar Kabupaten Siak memiliki banyak permainan modern, namun dalam banyak nya permainan masih sedikit permainan tradisional yang mengembangkan berhitung agar anak bisa mudah memahami matematika dasar dengan metode permainan tradisional.

Dari uraian diatas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul "*pemanfaatan permainan tradisional kelereng untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar pada anak usia dini kelompok B di RA AL-*

---

hlm.23-24

[10] Mulyasa. *Strategi pembelajaran PAUD...*, hlm. 37

[11] Huri Yani. "*Permainan Tradisional Anak Negeri".* (Jakarta: BALAI PUSTAKA,2019). hlm. 25

kautsar Kabupaten Siak" . Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini dikelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, diharapkan melalui permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan matematika dasar anak usia dini. Oleh karena dunia anak adalah dunia bermain, maka pembelajaran mengenai matematika dasar dilakukan dengan bermain kelereng yang akan membuat anak bersemangat sehingga akan mudah dalam menerima rangsangan yang diberikan oleh guru.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional adalah permainan rakyat sebagai ketahanan budaya merupakan suatu kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur diri sekaligus memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.[12]
2. Permainan kelereng adalah suatu permainan dari benda kecil hasil pabrik. Beberapa puluh tahun yang lalu, kelereng sebagai alat permainan yang terbatas pada masyarakat dekat perkotaan. Daerah yang jauh dari perkotaan kelereng banyak diganti dengan biji-bijian.[13]
3. Dalam *kamus besar Bahasa Indonesia*, matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan[14]

---

[12] Direktorat Tradisi. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan.* (lamongan: KEMENTRIAN BUDAYA DAN PARIWISATA,2011). hlm. 3

[13] Direktorat Permuseuman. *Permainan Tradisional Indonesia.* (Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Azhar, Arsyad,2002). hlm. 05

[14] Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:637). entri "Matematika", diakses dari *https: //*

4. RA Al-kautsar adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kampung Sialang Sakti Kecamatan Dayun Kabupaten Siak.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasikan permasalahan yang terdapat di RA Al-kautsar sebagai berikut:

a. Metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional masih jarang dilakukan
b. Sebagian anak kesulitan ketika melakukan kegiatan penambahan dan pengurangan angka
c. Media yang digunakan kurang menarik sehingga anak-anak kurang tertarik dalam pembelajaran yang berlangsung.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini akan di batasi pada Pemanfaatan Permainan Tradisonal Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini di RA Al-Kautsar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan Permainan Tradisonal Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini di RA Al-Kautsar?

---

kbbi.kemendikbud.go.id/ pada tanggal 2-07-2025

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan tradisional kelereng dapat meningkatkan kemampuan matematika dasar anak RA Al-kautsar Kabupaten Siak.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa media permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan matematika dasar pada anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Membantu anak untuk meningkatkan perkembangan mengenal angka melalui media permainan tradisional,Untuk memotivasi anak senang melakukan kegiatan pembelajaran dan Membantu anak untuk merasakan pengalaman baru secara langsung.

2) Bagi Guru, ada beberapa manfaat yakni:

Menambah khazanah keilmuan tentang teori kemampuan matematika dasar anak usia dini, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan anak usia dini,Semakin memahami anak usia dini dan teknik-

teknik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan dan pengajaran anak usia dini dan Menjadikan pribadi sebagai guru yang memiliki tingkat kreativitas yang selalu berkembang demi meningkatkan aspek perkembangan pada Anak Usia Dini.

3) Bagi Sekolah

Mempermudah RA Al-kautsar Siak dalam menentukan atau menyusun program kegiatan bermain dan belajar anak.

4) Bagi Peneliti

Menambah khazanah keilmuan tentang meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar dan, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan anak usia dini.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan gambaran, informasi, dan ide-ide baru yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menyatakan bahwa Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, Sementara itu, tradisional berarti sikap, cara berpikir dan cara bertindak yang selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan yang telah ditetapkan secara tradisional.[15] Oleh karena itu, Permainan tradisional adalah jenis permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi sesuai dengan kebiasaan lokal. Permainan tradisional selain merefleksikan prinsip sosial yang mendalam, membantu anak berinteraksi dengan dunia sekitar. Permainan tradisional meningkatkan keterampilan fisik anak, dan berkontribusi pada pendidikan dan perkembangan fisik mereka.[16]

Permainan tradisional sangat baik untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya. Secara psikologis dengan bermain tradisional bisa menghilangkan rasa bosan, membangun rasa percaya diri, melatih

[15] Kamus Besar Bahasa Indonesia. entri ”permainan”, diakses dari https: // *kbbi.kemendikbud.go.id* , pada tanggal 02 -07-2025

[16] Dra.Iswinarti,. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi. (*Malang: UMMPress, 2017), hlm. 6

konsentrasi. Hal ini disebabkan permainan tradisional kebanyakan melibatkan semua organ tubuh, sehingga ketika anak sudah terlibat dalam permainan ini semua sel sel dama tubuh akan terstimulasi dan aktif. Sesungguhnya ragam permainan tradisional juga menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar lainnya, seperti kerjasama tim. Olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tidak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.[17]

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki banyak keuntungan termasuk bahwa mereka tidak mahal dan membantu anak-anak berkreasi, meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional mereka, mendekatkan mereka pada alam, meningkatkan kemampuan motorik kesehatan mereka, dan mengajarkan nilai-nilai kepada mereka.[18]

---

[17] Sumini. *Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini.* (Jakarta: Indocamp , 2021). Hlm.1-3

[18] Norman Syam. ”Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok”. *Jurnal Ilmiah Potensi, Vol. 1. 1*, 2016, hlm. 56-57

b. Pengertian Permainan Tradisional Kelereng

Jenis mainan ini sudah sangat tua yang dikenal sejak Zaman Mesir kuno. Pada zaman itu kelereng dibuat dari batu atau tanah liat. Sedangkan, saat ini dibentuk dari kaca. Kelereng itu bentuknya bulat dan terbuat dari kaca, tanah liat, atau agate. Ukuran kelereng umumnya memiliki diameter ½ inci atau 1,25 cm dari ujung ke ujungnya.

Permainan tradisional kelereng ini dapat dijadikan sebagai permainan anak yang bersifat rekreatif, edukatif, dan kompetitif. Selain itu gundu/kelereng adalah mainan yang murah meriah sehingga dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Tak hanya itu, kelereng juga dapat dikoleksi dengan tujuan nostalgia karena memiliki warna dan motif yang estetik.[19]

Permainan tradisional kelereng merupakan salah satu bentuk hiburan yang telah ada sejak lama dan tetap digemari oleh anak-anak di berbagai daerah. Permainan ini melibatkan penggunaan kelereng yang dapat dimainkan dalam berbagai cara, seperti menembak, menggulir, atau mengumpulkan kelereng. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga kesempatan untuk belajar konsep-konsep dasar matematika. Permainan tradisional seperti kelereng dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak, khususnya dalam hal berhitung, pemecahan masalah, dan

[19] Natalia, RD Dewantoro. *Permainan Tradisional di Indonesia Gundu / Kelereng*. (Yogyakarta : Sentra Edukasi Media, 2024), hlm. 7-8

pengembangan logika. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan angka dan konsep matematika secara langsung dan menyenangkan[20]

Dalam pendidikan anak usia dini, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh Rahmawati menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar melalui permainan cenderung lebih aktif dan bersemangat. Permainan kelereng tidak hanya mengajarkan keterampilan matematika dasar, tetapi juga membantu anak-anak belajar nilai-nilai sosial, seperti berbagi dan bekerja sama. Misalnya, ketika anak-anak bermain kelereng secara berkelompok, mereka belajar untuk menghargai pendapat teman dan berkompetisi dengan cara yang sehat. Kegiatan ini menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran, di mana anak-anak tidak hanya belajar angka, tetapi juga keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan mereka.[21]

Contoh kasus di beberapa daerah menunjukkan bahwa pengenalan permainan kelereng dalam kegiatan belajar mengajar berhasil meningkatkan minat anak-anak terhadap matematika. Di sebuah taman kanak-kanak di Yogyakarta, guru-guru menggunakan permainan kelereng untuk mengajarkan konsep bilangan. Hasilnya,

[20] Ibna Lailatul Firdana, Arissona Dia Indah Sari . "Penggunaan Permainan Tradisional Kelereng dalam Pembelajaran Matematika". *PUSAKA: Journal of Education Review , Vol. 1 (2),* 2024, hlm. 76-83

[21] D Rahmawati. "Pembelajaran Melalui Permainan: Metode Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*". Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. I, No. 1* , 2021, hlm. 45-56

anak-anak tidak hanya lebih mudah memahami konsep dasar, tetapi juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika. Pengalaman ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong minat belajar anak, serta membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.[22]

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, jelas bahwa permainan tradisional kelereng tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana permainan ini dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar anak usia dini. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak di Indonesia, serta mendukung perkembangan pendidikan yang lebih inklusif dan berbasis pada kearifan lokal.

Berdasarkan penjelasan beberapa teori tersebut maka disimpulkan bahwa permainan kelereng merupakan salah satu bentuk permainan yang dibuat dari kaca maupun tanah liat yang berbentuk bulat dan berwarna warni selain itu permainan kelereng juga merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak maupun dewasa.

[22] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Laporan Statistik Pendidik Anak Usia Dini.* (Jakarta:Kemendikbud , 2022).

c. Sejarah permainan tradisional kelereng

Tidak banyak orang mengetahui kapan pertama kali kelereng dibuat. Namun berdasarkan sejarah, di Prancis, anak-anak yang telah memainkan permainan gundu ini sejak abad ke-12 dan mereka menyebutkanya dengan *"bille"* yang berarti bola kecil. Lain halnya dengan belanda, mereka menyebutnya dengan knikkers.[23]

Kelereng masuk ke Indonesia melalui dua jalur utama yaitu perdagangan internasional pada zaman penjajahan dan akulturasi kebudayaann masyarakat lokal. Salah satu permainan tradisional yang diwarisi oleh nenek moyang salah satunya adalah kelereng, permainan ini sudah berkembang di Indonesia sudah cukup lama dan di Indonesia sendiri Sejarahnya yang panjang membuat permainan ini dikenal luas dan memiliki berbagai nama khas diberbagai daerah Nusantara. kelereng sudah berkembang cukup di beberapa daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda seperti kaleci di tanah Sunda, gundu oleh masyarakat Betawi, neker oleh masyarakat Jawa, ekar oleh masyarakat Palembang dan kleker oleh masyarakat Banjar.

d. Manfaat permainan kelereng

Keuntungan bermain kelereng bagi anak usai dini yaitu :

1) Melatih kemampuan berpikir (kognitif), jika kita ingin memenangkan permainan kita perlu menyelesaikan masalah dan menerapkan metode dengan menggunkana teknik tertentu

[23] Natalia, RD Dewantoro. *Permainan*... hlm. 9

2) Meningkatkan keterampilan berhitung (matematika), dia secara tidak langsung menghitung kelereng yang dipasang dan kelereng yang diterima dari permainan, dan menghitung kelereng yang masuk kedalam gelas plastik pada permainan kelereng tampah.
3) Meningkatkan jiwa sosial, hal terpenting dalam permainan adalah bagaimana anak dapat berteman dengan teman bermainnya.
4) Melatih keterampilan motorik halus, yaitu kemampuan menggerakan bagian anggota tubuh, seperti jari-jari ketika melempar atau menyentil kelereng.
5) Melatih konsentrasi dan tepatan, bermain permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat kita lebih berhati-hati dalam tindakan terhadab apa yang telah dilakukan dalam permainan kelereng.

Jadi, manfaat dari bermain kelereng adalah untuk meningkatkan beberapa bagian perkembangan pada anak usia dini misalnya kemampuan fisik motorik, sosial emosional, bahasa, sosial serta melatih konsentrasi atau ketelitian pada anak.[24]

Berdasarkan teori diatas, permainan tradisional kelereng dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar pada usia 5-6 tahun, karena dapat melatih kognitif, motorik, dan kemampuan sosial secara bersamaan.

[24] Mulyaningsih. *Etnofisika dalam Seri Permainan Tradisional*. (Aceh : Syiah Kuala University Press, 2023). hlm. 12-13

e. Indikator Permainan Kelereng

Indikator dalam permainan rumah kelereng mencakup:

1) Keterampilan melempar: kemampuan untuk melempar kelereng dengan posisi dan kekuatan yang tepat.
2) Teknik membidik: kemampuan untuk mengarahkan kelereng ke target yang diinginkan dengan akurasi.
3) Strategi permainan: kemampuan merencanakan langkah-langkah dalam permainan, seperti menyerang, bertahan, atau mengambil posisi yang menguntungkan.
4) Konsentrasi: kemampuan untuk tetap fokus dan tidak terganggu selama pemainan, sehingga dapat merespon dengan cepat terhadap perubahan situasi.
5) Penyesuaian: kemampuan untuk menyesuaikan strategi dan taktik sesuai dengan perkembangan permainan atau gerakan lawan.[25]

f. Kelemahan Permainan Kelereng

1) Risiko keamanan : Bentuknya yang kecil dan bulat merupakan bahaya tersedak (*choking hazard*) bagi anak usia dini dan risiko terpeleset jika berserakan dilantai.
2) Sukar Dikendalikan : Kelereng mudah menggelinding, yang terkadang menyulitkan anak dalam proses memasukannya ke dalam gelas plastik dan bisa memicu rasa frustasi.[26]

---

[25] Nur Cahyati Ngaisah. *Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jurnal ilmiah potensia. (Yogyakarta: University of Islamabad. 2023). hlm. 108-109.

[26] J. W. Pratiwi dan H. Pujiastuti, "*Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5, No. 2

Berdasarkan teori diatas, penggunaan media kelereng untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika anak usia perlu perhatian lebih agar pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan menghindari dari bahaya kelereng seperti tersedak, terpeleset akibat kelereng yang berserakan dan lainnya. Maka memerlukan bimbingan dan arahan yang benar.

g. Langkah-Langkah Penggunaan Permainan Tradisional Kelelereng

Langkah- langkah penggunaan permainan tradisional kelereng ialah sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Hendaknya guru melakukan beberapa hal, diantaranya memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran, memeriksa kelengkapan peralatan, dan mempelajari media.

2) Tahap pelaksanaan

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap pelaksanaan yaitu guru mengkondisikan anak, menanyakan kesiapan anak, menjelaskan tujuan dan gambaran singkat tentang permainan tradisional kelereng. Langkah-langkah pelaksanaan penggunaan permainan tradisional kelereng dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

(2020), hlm. 5

a) Guru memberikan keterangan yang jelas dan singkat mengenai permainan tradisional kelereng .
b) Guru menyediakan media permainan kelereng lingkaran dan kelereng ambilan.
c) Dapat memperjelas sajian materi pesan tentang manfaat bermain kereleng dan informasi bahwa kelereng bisa berbahaya jika tidak dimainkan dengan benar, sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
d) Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar memahami konsep matematika dasar melalui media permainan tradisional kelereng.
e) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
f) Guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar.
g) Guru menggunakan bermacam-macam metode yang menarik sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.

3) Tahap Penutup

Pada tahap ini, hal yang harus dilakukan guru adalah mengevaluasi anak untuk mengukur keberhasilan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

h. Macam-macam bentuk permainan tradisional kelereng.

1) Permainan anak panah

Disepakati dulu bersama, berapa jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan, misalnya, masing-masing tiga kelereng. Buatlah garis anak panah di tempat bermain. Letakan kelereng pada garis anak panah secara beraturan. Baru nuat garis batas sejauh tiga meter dari gambar anak panah. Semua pemain diharuskan melempar satu kelereng dengan kelereng gacok. Orang yang lebih dulu melempar adalah yang memiliki kelereng paling jauh saat lemparan pertama. Pemain yang berhasil mengenai sebuah kelereng, dia akan mendapat semua kelereng yang dijejer di garis.

2) Permainan kelereng lingkaran

Buatlah sebuah lingkaran. Letakan semua kelereng taruhan dalam lingkaran. Lakukan hompimpa untuk mencari siapa yang akan jadi pemain pertanma dan selanjutnya. Pemain pertama membidik kelereng dari luar lingkaran. Kelereng hasil bidikan yang keluar dari lingkaran akan menjadi milik pemain. Syaratnya kelereng pemukulnya tidak berhenti dalam lingkaran.[27]

Langkah-langkah bermain permainan kelereng lingkaran antara lain sebagai berikut:

[27] Hilmy Aliriad. *"Permainan Tradisional"*. (Jawa Tengah: Yayasan Citra Dharma Cindekia, 2021), hlm. 18-20

a) Mula-mula menentukan berapa jumlah kelereng yang dipertaruhkan, misalnya 3 kelereng/orang.
b) Meletakan semua kelereng taruhan di dalam lingkaran secara berdekatan.
c) Buatlah garis lempar sejauh kira-kira 7 meter dari lingkaran. Semakin mendekati lingkaran, maka akan mendapatkan kesempatan membidik lebih dahulu. Bila lemparan mengenai kumpulan kelereng taruhan hingga keluar lingkaran, maka kelereng yang keluar lingkaran menjadi milik pemain tersebut dengan syarat kelereng gacuk tidak berhenti di dalam lingkaran.
d) Semua peserta membidik kelereng taruhan secara bergantian. Seorang yang berhasil membidik kelereng taruhan sampai keluar dari lingkaran, maka ia akan mendapatkan kelereng sesuai jumlah kelereng yang berhasil keluar.
e) Kelereng gacuk tidak boleh berhenti di dalam lingkaran. Jika sampai berhenti di dalam lingkaran, maka semua kelereng taruhan yang berhasil ia kumpulkan harus dikembalikan lagi ke dalam lingkaran dinyatakan gugur.
f) Pemain yang telah mendapatkan minimal 1 buah kelereng taruhan dapat menggugurkan lawannya dengan cara membidik kelereng gacuk milik lawannya. Jika terkena, maka lawannya akan gugur dan kelereng taruhan yang berhasil dikumpulkan oleh lawannya akan menjadi milik pemain tersebut.

3) Permainan kelereng ambilan

Kelereng diserak secara acak dilantai, biasa nya dalam area terbatas. Pemain melempar atau memantulkan satu kelereng (gacoan) ke tanah/dinding/lantai untuk memantul. Saat kelereng gacoan sedang memantul atau bergulir, tangan yang lain mengambil kelereng lain yang berseraakan dilantai, Mengumpulkan kelereng sebanyak-banyaknya. Biasanya, kelereng yang berhasil diambil menjadi milik pemain.

Langkah-langkah melakukan permainan kelereng ambilan adalah sebagai berikut :

a) Mula-mula 10 butir kelereng diletakkan diatas alas kain/kertas sebagai area permainan agar tidak menggelinding.
b) Masing-masing anak mempersiapkan gicuk kelereng nya masing-masing.
c) Gicuk dilempar ke atas dan biarkan memantul
d) Ketika gicuk berada diatas dan memantul, pemain mengambil satu kelereng yang ada di dalam area permainan
e) Ulangi sampai kelereng terkumpul sesuai yang peroleh oleh pemain.

2. Matematika Dasar

a. Pengertian Matematika Dasar

Kata matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti ‘belajar atau hal yang dipelajari’, sedang dalam

bahasa belanda disebut *wiskunde* atau ‘ilmu pasti’. Di indonesia, matematika pernah disebut ilmu pasti.[28] Tetapi pengertian matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini karena cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan lainnya.

Kegiatan belajar matematika di PAUD juga mencakup mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis. Anak-anak diajarkan untuk berpikir secara logis dan kritis saat memecahkan masalah, melakukan generalisasi, dan mengambil keputusan. Mereka juga didorong untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda, menggunakan strategi berpikir kreatif dan inovatif.

Meskipun begitu, sebagian ada yang berpendapat bahwa pemberian pembelajaran membaca, menulis dan berhitung atau istilahlainnya calistung dapat memberikan resiko akademik pada anak (Wulansuci and Kurniati 2019). Sehingga mengenalkan konsep berhitung sebagai bagian dari matematika masih menjadi polemik pada praktek PAUD.

Oleh karena itu, belum ada kurikulum tersendiri dalam pengenalan konsep matematika untuk menstimulasi kemampuan berpikir matematika,sebagimana di negara lain. Mengenalkan matematika agar tidak memberikan rasa takut dan bosan dapat dilakukan dengan bermain. Permainan matematika bagi anak usia dini

[28] Fadjar Shadiq. *Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Graha Ilmu,2014). hlm. 5.

dapat memberikan dampak antara lain:

1) Bermain sambil belajar dapat membangun konsep matematika yang benar, menarik dan Menyenangkan,
2) Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal
3) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Beberapa manfaat dalam mengenalkan konsep matematika sejak dini dapat memberikan kesiapan anak dalam menghadapi pendidikan matematika selanjutnya, sehingga menghindarkan anak dari ketakutan pada belajar matematika. Mengenalkan konsep matematika dapat memberikan literasi yang bermanfaat pada kebutuhan perkembangan anak.[29]

Dalam pembelajaran anak usia dini maka harus dimodifikasi dengan pembelajaran yang nyata, karena pada dasarnya anak pada anak usia tersebut belum dapat melakukan kegiatan berhitung secara abstrak. Pada masa anak-anak masuk dalam tahap berhitung permulaan anak berhitung dari lingkungan terdekatnya dengan menggunakan permainan yang menyenangkan sehingga dapat bertujuan agar anank mampu memahami sebuah bilangan. Tahap perkembangan konsep bilangan sampai pada pengertian mengenai jumlah dan konsep jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan baru berkembang pada usia 6 tahun.[30]

[29] Feri Faila Sufa. *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. (Surakarta: UNISRI Press, 2022). hlm. 8-10

[30] Ahmad Susanto. .*Perkembangan Anak Usia Dini.* (Jakarta: Kencana,2011). hlm.4

b. Keterampilan Dasar Berfikir Matematis

Pemahaman terhadap matematika meliputi beberapa konsep dasar yang saling berkaitan. Konsep-konsep dasar ini merupakan kerangka penting untuk membangun pemahaman terhadap matematika secara lebih mendalam. Bagi anak usia dini konsep-konsep matematika harus dijelaskan dengan cara yang konkrit dan adanya keterlibatan secara langsung.

Konsep-konsep dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini meliputi :

1) Korespondensi Satu Satu

Pertama mulailah dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana. Contoh: satu kelereng.

2) Membilang

Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka

Contoh: 1 2 3 4 5 6 7 8……. Dst

3) Penambahan dan pengurangan

Dua hal ini dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda.[31]

[31] Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* (Jakarta : Depdiknas, 2007). hlm. 9-11

Contoh : Penambahan

♥♥♥♥ + ♥♥ = ♥♥♥♥♥♥

4 2 6

Contoh : Pengurangan

♣♣♣♣♣ - ♣♣ = ♣♣♣

5 2 3

c. Prinsip-prinsip Matematika Permulaan

Prinsip- prinsip matematika permulaan ialah sebagai berikut :

1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar
2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks
3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan

5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.[32]

Piaget berpendapat bahwa anak usia dini berada pada fase perkembangan praoperasional menuju ke konkret. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dari benda nyata. Berbagai benda yang ada disekitar dapat digunakan untuk melatih anak berhitung.

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

1) Secara spontan telah menunjukan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
4) Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
5) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.[33]

[32] Depdiknas. *Pedoman*...,hlm. 2
[33] Depdiknas. *Pedoman* ...,hlm. 12

d. Indikator Pemahaman Konsep Matematika Dasar Anak Usia Dini

indikator pemahaman konsep matematika dasar anak usia dini ini adalah:

1) Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10
2) Mengenal dan menyebutkan angka 1-10
3) Menghitung benda yang berjumlah 1-10
4) Mengenal perbandingan banyak dan sedikit
5) Mengenal penjumlahan 1-10 dengan benda[34]

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang berjudul " Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Al Kautsar Kecamatan Dayun Kabupaten Siak" merujuk pada hasil penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta dengan judul *"Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasaran Matematika Anak Usia Dini"*, Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis dekriptif untuk menghasilkan hasil yang relevan, dilakukan di TK Permata dengan jumlah 15 anak. Dengan menggunakan permainan permainan dakon memudahkan anak untuk belajar mengenal berhitung

[34] A K.. Mudjito. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007)

selain itu anak akan mudah memahami atau mengaitkan pebelajaran dengan benda sekitar. Melalui permainan tradisionnal dakon dapat mengembangkan kecerdasan anak, yang mana kecerdasan yang terkait dengan kecerdasan matematika-logika adalah membilang, mengenal konsep matematika secara sederhana, dan mengenal konsep matematika sederhana.

Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta adalah sama-sama menggunakan metode permainan tradisional untuk mengenalkan Matematika dasar. Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta adalah tempat lokasi penelitian, dan peneliti saat ini mengkaji Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar Pada Anak Usia Dini sedangkan penelitian Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta mengkaji Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain dakon.[35]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Poni Roika Sari dengan judul *"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng Pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2016"* Menyatakan bahwa rendahnya mengetahui anak dalam mengenal lambang bilangan hal ini terlihat dari seringnya anak salah menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menunjuk angka yang terbalik 2 dengan 5, 6 dengan 9 menghitung anggota tubuh misalkan mata

[35] Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta. "Permainan Tradisional Dakon sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini".e- *jurnal, Vol.III*, No. 1, Juni,(2022)

ada 2 ketika diminta menunjukan angka 2, anak menunjukan angka 4. Dalam menyebutkan lambang bilangan anak belum bisa mengurutkan contoh 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 serta anak kurang antusias saat mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan hal ini dapat terlihat hanya beberapa anak yang memperhatikan guru. Penyebabnya adalah kurangnya bahan dan alat permainan yang mampu menimbulkan semangat anak dalam melakukan kegiatan pengenalan lambang bilangan. Alasan penulis memilih permainan kelereng adalah untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam bermain seraya belajar. Hasil penelitian yang dilakukan selama ini tiga siklus dan setiap siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun ajaran 2016. Hal ini ditunjukan dari ada nya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklus nya.[36]

Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian Poni Roika Sari adalah sama-sama menggunakan metode permainan kelereng. Adapun perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian Poni Roika Sari adalah tempat lokasi penelitian, dan peneliti saat ini mengkaji Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar Pada Anak Usia Dini sedangkan penelitian Poni Roika Sari mengkaji Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng.

[36] Poni Roika Sari, "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng Pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2016*", Skripsi (Bandar Lampung: 2016).

3. Penelitian yang dilakukan puji hartini dalam jurnal nya berjudul "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukarek Agam" dilakukan terhadap 20 orang anak didik TK Fathimah Bukareh, yang mana sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan media memancing angka dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak berkembang dengan baik. Permainan dengan menggunakan media memancing angka ini merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Walaupun demikian cara guru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentu akan lebih bermakna bagi anak.

   Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik dalam kemampuan matematika anak dengan media permainan memancing angka. Dilihat dari segi kegiatan yang telah dilakukan guru menampakkan hasil yang baik. Kemampuan matematika anak melalui permainan dengan menggunakan media memancing angka meningkat, dan berdasarkan hasil yang dicapai pada 2 siklus dapat dijabarkan keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan matematika (berhitung) anak dengan media memancing angka sebagai berikut:

Kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan menyebutkan urutan bilangan pada siklus I 35% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Menurut Soemanto dalam Sujiono pada masa 4-5 tahun anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda. Kemampuan membilang/mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan membilang/ mengenal konsep bilangan denagn benda-benda sampai 20 pada siklus I 30% meningkat pada siklus II menjadi 85%. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada siklus I 25% meningkat menjadi 80% pada siklus II. Kemampuan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan denagn benda-benda sampai 20. Hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus I 20% meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Berdasarkan keterangan diatas, terjadi peningkatan kemampuan matematika (berhitung) anak pada siklus I dan siklus II karena guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media memancing angka. Berdasarkan keterangan diatas, terjadi peningkatan kemampuan matematika (berhitung) anak pada siklus I dan siklus II karena guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media memancing angka. Menurut Hamalik Dalam

Dhieni mengemukakan bahwa media adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interes antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan anak memahami sesuatu yang sulit. Persamaan penelitian ini dengan penelitian puji hartini sama sama meneliti tentang pemahaman tentang matematika pada anak usia dini dan sama sama menggunakan penelitian PTK (penelitian tindakan kelas) , adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian puji hartini adalah perbedaan metode , media ajar nya,dan perbedaan tempat lokasi penelitian. Peneliti saat ini mengkaji pemanfaatan permainan tradisional kelereng untuk meningkatkan pemahaman matematika dasar pada anak usia dini, sedangkan penelitian puji hartini peningkatan kemampuan matematika anak melalui media permainan memancing angka di taman kanak-kanak fathimah bukareh agam.[37]

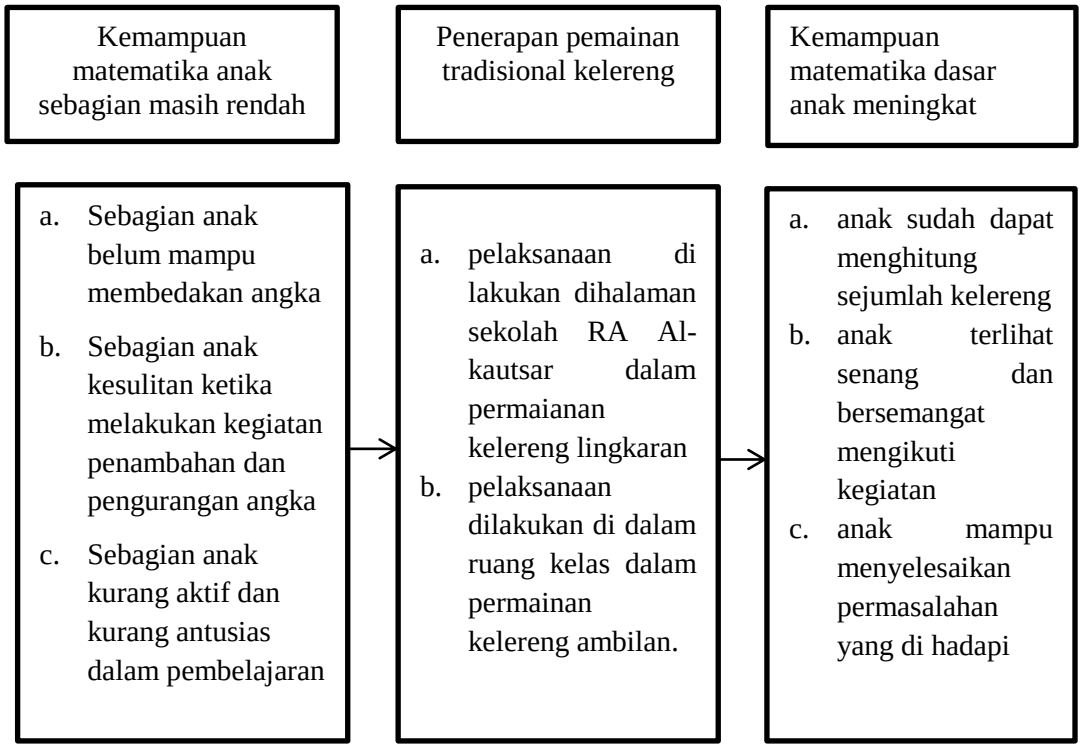
C. Kerangka Berpikir

Penelitian tindakan ini dilakukan persiklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus tersebut akan dihentikan apabila prestasi belajar anak benar-benar telah meningkat.

[37] Puji Hartini. "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-anak Fathimah Bukareh Agam". *Pesona: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1,* 2012

Berikut merupakan bagian dari konseptual yang dipakai :

Gambar II. 1 Kerangka Berpikir



Perencanaan dilakukan dengan membuat desain pembelajaran secara konseptual, pembelajaran menerapkan metode permainan tradisional kelereng untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar anak didik karena dalam penerapan pemanfaatan permainan tradisional keleren banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih berfungsi sebagai fasilitator dan motivator bagi anak dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak tersebut.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan " Pemanfaatan Permainan Tradisional Kelereng dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Dasar pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al Kautsar

Kabupaten Siak". Hipotesis tindakan ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

1. Jika menggunakan permainan tradisonal kelereng untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan maka anak mampu membilang dengan benda 1-10
2. Jika menggunakan permainan tradisonal kelereng untuk meningkatkan pengenalan angka maka anak dapat menyebutkan angka 1-10
3. Jika menggunakan permainan tradisonal kelereng untuk meningkatkan pemahaman mengenal perbandingan maka anak dapat membandingan banyak dan sedikit
4. Jika menggunakan permainan tradisonal kelereng untuk meningkatkan pemahaman Mengenal penjumlahan maka anak dapat menjumlahkan 1-10 dengan benda.

E. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian diperlukan adanya indikator keberhasilan untuk mengetahui tentang kinerja guru mapun aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar anak.

1. Indikator aktivitas Guru

   Indikator kinerja adalah suatu nilai atau karakteristik tertentu yang digunakan untuk mengukur suatu keberhasilan dari kinerja penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar (PBM).[38] Indikator aktivitas terbagi atas :

[38] Agung Prihantoro "Ilmu Keislaman Penelitian Tindakan" *Ulumudin :Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol.49, Nomor09, September 2019, hlm. 60.

Tabel II. 1
Indikator Aktivitas Guru

No	Kinerja Guru	Indikator
1.	Guru memanfaatkan permainan tradisional kelereng untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar anak usia dini usia 5-6 tahun	1. Guru memberikan keterangan yang jelas dan singkat mengenai permainan tradisional kelereng
		2. Guru menyediakan media permainan kelereng lingkaran dan kelereng ambilan.
		3. Dapat memperjelas sajian materi pesan tentang manfaat bermain kereleng dan informasi bahwa kelereng bisa berbahaya jika tidak dimainkan dengan benar, sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
		4. Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar memahami konsep matematika dasar.
		5. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
		6. Guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar
		7. Guru menggunakan bermacam-macam metode yang menarik sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai

2. Indikator Aktivitas Belajar Anak

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang dijadikan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan, indikator aktivitas anak dalam penetian ini adalah:

Tabel II. 2

Indikator Aktivitas Belajar Anak

No	Aktivitas Anak	Indikator
1.	Pemahaman konsep matematika dasar anak	1. Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10
		2. Mengenal dan menyebutkab angka 1-10.
		3. Menghitung benda yang berjumlah 1-10
		4. Mengenal perbandingan banyak dan sedikit
		5. Mengenal penjumlahan 1-10 dengan benda