

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG DENGAN PERMAINAN
ENGKLEK DAN MEDIA KONKRET BAGI SISWA DENGAN HAMBATAN
INTELEKTUAL DI SLB NEGERI 12 JAKARTA**



Oleh :

Nadia Paramitha Kusumawardani

1102620055

Pendidikan Khusus

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN / SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta

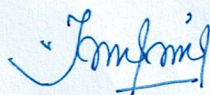
Nama Mahasiswa : Nadia Paramitha Kusumawardani

Nomor Registrasi : 1102620055

Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 2 Juli 2024

Pembimbing I



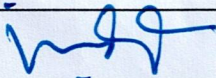
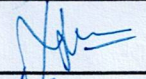
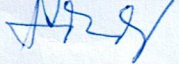
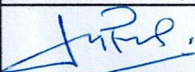
Dr. Irah Kasirah, M.Pd.
NIP. 196601041993032001

Pembimbing II



Dr. Indra Jaya, M.Pd.
NIP. 197808222002121002

Panitia Ujian Sidang Skripsi

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
2	Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)*		
3	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Ketua Penguji)***		17-07-2024
4	Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. (Ketua Sidang)****		16-07-2024
5	Dr. Indina Tarjiah, M.Pd. (Dosen Penguji I)****		17-07-2024
6	Dra. Siti Nuraini P, M.Sp.Ed. (Dosen Penguji II)****		17-07-2024

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

*** Koordinator Program Studi

**** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Prodi

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG DENGAN PERMAINAN ENKLEK DAN MEDIA KONKRET BAGI DENGAN SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL DI SLB NEGERI 12 JAKARTA

Nadia Paramitha Kusumawardani

Pendidikan Khusus

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang dengan permainan *engklek* dan media konkret bagi siswa hambatan intelektual sedang kelas III di SLB Negeri 12 Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 5 pertemuan. Pengumpulan data diambil berdasarkan pengamatan, evaluasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan setelah diberikan tindakan dalam pembelajaran menggunakan metode permainan *engklek* dan benda konkret, kemampuan membilang siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil evaluasi dan observasi yang diperoleh. Tingkat keberhasilan pada siklus I yaitu sebesar 25% dengan predikat “gagal” yang artinya pada ke-4 siswa, baru 1 dari 4 siswa yang mendapatkan hasil persentase minimum yang ditetapkan. Kemudian meningkat kembali pada siklus II yaitu tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan predikat “sangat baik” yang artinya 4 dari 4 siswa sudah mendapatkan hasil persentase minimum yang ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan *engklek* dapat meningkatkan kemampuan membilang siswa hambatan intelektual sedang kelas III di SLB Negeri 12 Jakarta.

Kata kunci: *kemampuan membilang, permainan engklek, hambatan intelektual*

**IMPROVING NOMERACY SKILL WITH HOPSCOTH GAME AND
CONCRETE MEDIA FOR STUDENT WITH INTELLECTUAL DISABILITY
AT SLB NEGERI 12 JAKARTA**

Nadia Paramitha Kusumawardani

Special Education

ABSTRACT

This research aims to improve the ability to count with hopscotch games and concrete media for students with medium intellectual disabilities in class III at SLB Negeri 12 Jakarta. This research approach uses the Classroom Action Research (PTK) procedure of the Kemmis and Mc. Taggart model which consists of planning, action, observation, and reflection stages. This research was conducted in 2 cycles, each consisting of 5 meetings. Data collection was done through observation, evaluation, and documentation. The results showed that after being given learning actions using the cranglek game method and concrete objects media, students' counting skills improved. This improvement is shown in the evaluation and observation results obtained. In the first cycle, the pass rate was 25% with the predicate "failed", which is only 1 out of 4 students who reached the minimum percentage limit. Then it increased again in the second course, with a pass rate of 100% with the predicate "Very Good", meaning that 4 out of 4 students reached the minimum percentage result. Therefore, learning through the game of hopscotch can improve the ability of students with moderate impairment in class III SLB Negeri 12 Jakarta.

Keyword: *counting ability, hopscotch game, intellectual disability*



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG DENGAN PERMAINAN ENKLEK DAN MEDIA KONKRET BAGI DENGAN SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL DI SLB NEGERI 12 JAKARTA

Nadia Paramitha Kusumawardani

Pendidikan Khusus

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang dengan permainan *engklek* dan media konkret bagi siswa hambatan intelektual sedang kelas III di SLB Negeri 12 Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 5 pertemuan. Pengumpulan data diambil berdasarkan pengamatan, evaluasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan setelah diberikan tindakan dalam pembelajaran menggunakan metode permainan *engklek* dan benda konkret, kemampuan membilang siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil evaluasi dan observasi yang diperoleh. Tingkat keberhasilan pada siklus I yaitu sebesar 25% dengan predikat “gagal” yang artinya pada ke-4 siswa, baru 1 dari 4 siswa yang mendapatkan hasil persentase minimum yang ditetapkan. Kemudian meningkat kembali pada siklus II yaitu tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan predikat “sangat baik” yang artinya 4 dari 4 siswa sudah mendapatkan hasil persentase minimum yang ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan *engklek* dapat meningkatkan kemampuan membilang siswa hambatan intelektual sedang kelas III di SLB Negeri 12 Jakarta.

Kata kunci: *kemampuan membilang, permainan engklek, hambatan intelektual*

**IMPROVING NOMERACY SKILL WITH HOPSCOTH GAME AND
CONCRETE MEDIA FOR STUDENT WITH INTELLECTUAL DISABILITY
AT SLB NEGERI 12 JAKARTA**

Nadia Paramitha Kusumawardani

Special Education

ABSTRACT

This research aims to improve the ability to count with hopscotch games and concrete media for students with medium intellectual disabilities in class III at SLB Negeri 12 Jakarta. This research approach uses the Classroom Action Research (PTK) procedure of the Kemmis and Mc. Taggart model which consists of planning, action, observation, and reflection stages. This research was conducted in 2 cycles, each consisting of 5 meetings. Data collection was done through observation, evaluation, and documentation. The results showed that after being given learning actions using the cranglek game method and concrete objects media, students' counting skills improved. This improvement is shown in the evaluation and observation results obtained. In the first cycle, the pass rate was 25% with the predicate "failed", which is only 1 out of 4 students who reached the minimum percentage limit. Then it increased again in the second course, with a pass rate of 100% with the predicate "Very Good", meaning that 4 out of 4 students reached the minimum percentage result. Therefore, learning through the game of hopscotch can improve the ability of students with moderate impairment in class III SLB Negeri 12 Jakarta.

Keyword: *counting ability, hopscotch game, intellectual disability*



**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN / SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta

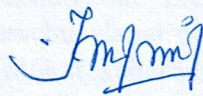
Nama Mahasiswa : Nadia Paramitha Kusumawardani

Nomor Registrasi : 1102620055

Program Studi : Pendidikan Khusus

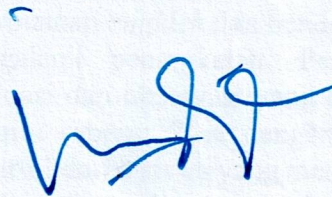
Tanggal Ujian : 2 Juli 2024

Pembimbing I



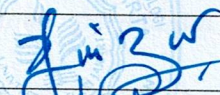

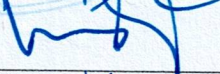
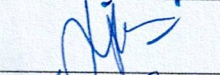
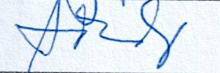
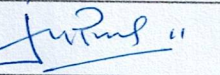
Dr. Irah Kasirah, M.Pd.
NIP. 196601041993032001

Pembimbing II



Dr. Indra Jaya, M.Pd.
NIP. 197808222002121002

Panitia Ujian Sidang Skripsi

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		05-08-2024
2	Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)*		05-08-2024
3	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Ketua Penguji)***		17-07-2024
4	Dr. Trisna Mulyeni, M.Sc. (Ketua Sidang)****		16-07-2024
5	Dr. Indina Tarjiah, M.Pd. (Dosen Penguji I)****		17-07-2024
6	Dra. Siti Nuraini P, M.Sp.Ed. (Dosen Penguji II)****		17-07-2024

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Prodi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama : Nadia Paramitha Kusumawardani

No. Registrasi : 1102620055

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan Mei 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Juli 2024

Pembuat Pernyataan



Nadia Paramitha Kusumawardani



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadia Paramitha Kusumawardani
NIM : 1102620055
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Khusus
Alamat email : nparamitha35@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual Di SLB Negeri 12 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Nadia Paramitha Kusumawardani)

MOTTO

“ Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar-Ruum:60)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *sukses stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang, ya!”

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan.”

(Helen Keller)



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, yang berjudul **"Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta"**. Penulisan ini untuk memenuhi Skripsi, guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Jakarta.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran islam sehingga kita dapat merasakan nikmatnya cahaya ilmu. terselesaikannya skripsi ini tak lepas dari peran berbagai pihak yang bersedia membantu dan memberikan bimbingan hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, diantaranya yang saya hormati:

1. Dr. Irah Kasirah, M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membantu selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Indra Jaya, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi dan Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak membantu saya untuk dapat melaksanakan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Indina Tarjiah, M.Pd. selaku dosen penguji 1 dan Dra. Siti Nuraini P, M.Sp.Ed. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran yang telah membangun mengenai Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Murni Winarsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. SLB Negeri 12 Jakarta yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Kepada yang tercinta, saya ucapkan terimakasih banyak untuk kedua orang tua saya Ibu Eny Sumarwati dan Bapak Soim Solikhudin yang tiada henti

selalu mendoakan anaknya dengan tulus dan memberikan bantuannya dalam keadaan apapun

7. Untuk kakak saya Bayu Adji karena selalu membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini
8. Untuk partner saya dengan NIM. 1302620023, yang telah memberikan dukungan, waktu, tenaga, dan kesabaran dari awal proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
9. Serta seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan menambah wawasan serta pengalaman penulis untuk lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Jakarta, Juli 2024

Nadia Paramitha Kusumawardani

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN / SIDANG SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II ACUAN TEORITIK.....	7
A. Hakikat Matematika.....	7
1. Pengertian Matematika.....	7

2.	Tujuan Pembelajaran Matematika	8
3.	Ruang Lingkup Matematika	9
4.	Pengertian Kemampuan Membilang	10
5.	Pembelajaran Mengenal Bilangan Hambatan Intelektual	12
B.	Hakikat Metode Pembelajaran	13
1.	Pengertian Metode Pembelajaran	13
2.	Jenis-Jenis Metode Bermain	14
3.	Pengertian Permainan <i>Engklek</i>	16
4.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Engklek</i>	17
5.	Pembelajaran dan Permainan untuk Hambatan Intelektual	18
C.	Hakikat Media Pembelajaran	20
1.	Pengertian Media Pembelajaran	20
2.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Hambatan Intelektual	22
3.	Pengertian Media Konkret	24
4.	Fungsi dan Manfaat Media Konkret	25
5.	Karakteristik Media Konkret	26
D.	Hakikat Hambatan Intelektual	27
1.	Pengertian Hambatan Intelektual	27
2.	Klasifikasi Hambatan Intelektual	29
3.	Pengertian Hambatan Intelektual Sedang	30
4.	Karakteristik Belajar Hambatan Intelektual Sedang	31
E.	Penelitian yang Relevan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
A.	Tujuan Penelitian	36
B.	Tempat dan Waktu penelitian	36

1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian	36
C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan.....	36
1. Metode Intervensi Tindakan.....	36
2. Desain Penelitian Tindakan	38
D. Subjek Penelitian.....	38
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	38
F. Tahap Intervensi Tindakan.....	39
1. Tahapan Siklus I.....	39
2. Tahapan Siklus Selanjutnya	53
G. Hasil Intervensi yang Diharapkan	58
H. Data dan Sumber Data.....	58
1. Data.....	58
2. Sumber Data	59
I. Teknik Pengumpulan Data.....	59
J. Instrumen Pengumpulan Data	60
K. Teknik Analisis Data.....	64
L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	65
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Deskripsi Data	66
1. Deskripsi Latar Belakang Penelitian	66
2. Deskripsi Data Kemampuan Awal	67
3. Deskripsi Data Siklus I.....	71
4. Deskripsi Data Siklus II.....	87

B. Hasil Penelitian	103
C. Interpretasi Hasil Analisis	106
D. Pembahasan Hasil Penelitian	110
E. Keterbatasan Penelitian	111
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Implikasi.....	114
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	120



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
Tabel 3. 1 Perencanaan Program PTK Pertemuan 1-5.....	40
Tabel 3. 2 Program Pembelajaran Matematika Membilang.....	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membilang.....	60
Tabel 3. 4 Acuan Predikat Persentase	62
Tabel 3. 5 Dengan Kriteria Ketuntasan	62
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan	63
Tabel 4. 1 Data Hasil Kemampuan Awal Siswa	68
Tabel 4. 2 Predikat Keberhasilan Kemampuan Awal	69
Tabel 4. 3 Evaluasi Hasil Belajar Siklus I.....	82
Tabel 4. 4 Predikat Keberhasilan Siklus I.....	83
Tabel 4. 5 Evaluasi Hasil Belajar Siklus II	97
Tabel 4. 6 Predikat Keberhasilan Siklus II.....	98
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Permainan Engklek dan Benda Konkret sebelum dan sesudah tindakan.....	102
Tabel 4. 8 Nilai Kemampuan Awal Membilang	103
Tabel 4. 9 Nilai Evaluasi Siklus I Membilang	104
Tabel 4. 10 Nilai Evaluasi Siklus II Membilang.....	105
Tabel 4. 11 Perbandingan Kemampuan Awal dengan Siklus I.....	107
Tabel 4. 12 Perbandingan Siklus I dengan Siklus II	108

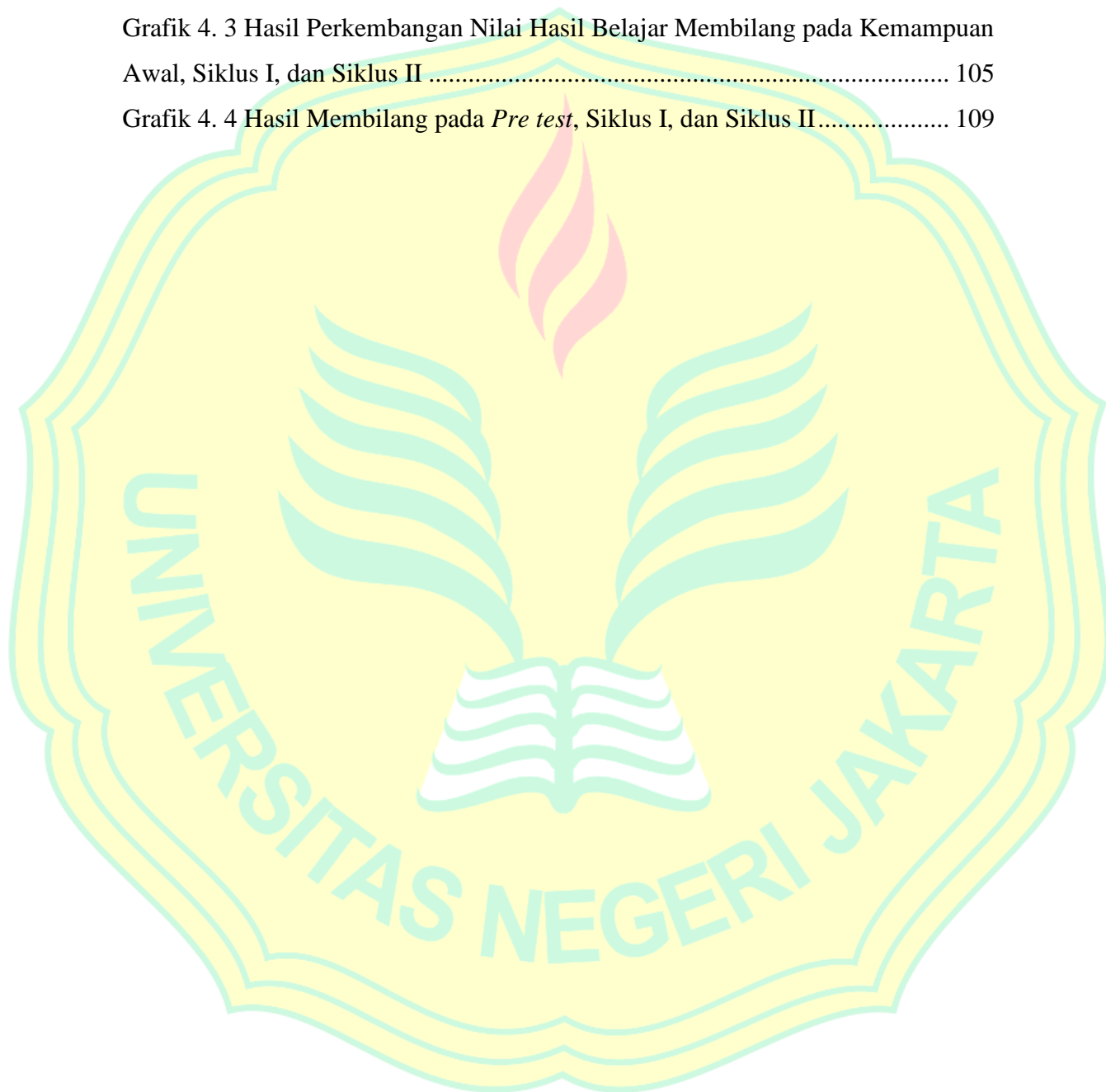
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur PTK	38
Gambar 3. 2 Arena Permainan <i>Engklek</i>	42



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Data Evaluasi Hasil Belajar Tindakan Kemampuan Awal dan Siklus I	83
Grafik 4. 2 Data Evaluasi Hasil Belajar Tindakan Siklus I dan Siklus II	98
Grafik 4. 3 Hasil Perkembangan Nilai Hasil Belajar Membilang pada Kemampuan Awal, Siklus I, dan Siklus II	105
Grafik 4. 4 Hasil Membilang pada <i>Pre test</i> , Siklus I, dan Siklus II.....	109



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	121
Lampiran 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	122
Lampiran 4 Daftar Hadir Peserta Didik.....	123
Lampiran 5 Instrumen <i>Pre test</i> Membilang.....	124
Lampiran 6 Hasil Pengamatan Penggunaan Permainan Engklek.....	125
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	126
Lampiran 8 Alur Tujuan Pembelajaran.....	127
Lampiran 9 Modul Ajar.....	128
Lampiran 10 Validitas Program.....	137
Lampiran 11 Catatan Lapangan.....	140
Lampiran 12 Dokumentasi.....	144

