



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK) TERHADAP  
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
RA KHAIRU UMMAH DESA PURWODADI KEC. SUNGGAL  
TAHUN AJARAN 2019 / 2020**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat - syarat*

*Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**Oleh :**

**INDAH NURAINI**

**NIM 03.08.16.2080**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2020**



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK) TERHADAP  
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
RA KHAIRU UMMAH DESA PURWODADI KEC. SUNGGAL  
TAHUN AJARAN 2019 / 2020**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat - syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh :

**INDAH NURAINI**

**NIM 03.08.16.2080**

**Dosen Pembimbing**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag**

**Enny Nazrah Pulungan, M.Ag**

**NIP. 196706152003122001**

**NIP.197201112014112002**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2020**

## SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah Tahun Pelajaran 2019/2020**” oleh **Indah Nuraini** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

**08 Desember 2020 M**  
**23 Rabiul Akhir 1442 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 19650327 200003 2 001**

**Sapri, S.Ag, M.A**  
**NIP. 19701231 199803 1 023**

**Anggota Penguji**

- |  |  |
|--|--|
| <b>1. <u>Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag</u></b><br><b>NIP. 196706152003122001</b> | <b>2. <u>Enny Nazrah Pulungan, M.Ag</u></b><br><b>NIP. 19720111 201411 2 002</b> |
| <b>3. <u>Dr. Khadijah, M.Ag</u></b><br><b>NIP. 19650327 200003 2 001</b>       | <b>4. <u>Dr. Junaidi Arsyad, M.A</u></b><br><b>NIP. 197601202009031001</b>       |

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP. 19601006 199403 1 002**

## KARTU BUKTI REVISI SKRIPSI

**NAMA** : **INDAH NURAINI**  
**NIM** : **0308162080**  
**JURUSAN** : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**TANGGAL SIDANG** : **08 Desember 2020**  
**JUDUL SKRIPSI** : **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL  
(CONGKLAK) TERHADAP KECERDASAN  
LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI RA KHAIRU UMMAH TAHUN  
AJARAN 2019/2020**

<b>NO</b>	<b>PENGUJI</b>	<b>BIDANG</b>	<b>PERBAIKAN</b>	<b>PARAF</b>
1.	Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag	Agama dan manfaat penelitian	Ada	
2.	Eddy Nazrah Pulungan, M.Ag	Umum dan pendidikan	Ada	
3.	Dr. Khadijah, M. Ag	Metodologi dan teknik penulisan	Ada	
4.	Dr. Junaidi Arsyad, M.A	Hasil penelitian	Ada	

Medan, 08 Desember 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

**Sapri, S.Ag, M.A**  
**NIP. 1970 12311998031023**

Nomor : Istimewa  
Lam : -  
Perihal : Skripsi  
**An. Indah Nuraini**

Medan,  
Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah Dan Keguruan UIN  
Sumatera Utara  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberi saran - saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Indah Nuraini  
NIM : 0308162080  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah Tahun Ajaran 2019 / 2020**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Medan, 22 September 2020

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag**

**Enny Nazrah Pulungan, M.Ag**

**NIP. 1967061520032122001**

**NIP.197201112014112002**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Nuraini

NIM : 0308162080

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul :Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan  
Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah  
Tahun Ajaran 2019 / 2020

Menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari buah pikiran saya kecuali kutipan - kutipan yang disebutkan sumbernya. Saya bersedia menerima segala konsekuensinya apabila pernyataan saya ini tidak benar.

Medan, 22 September 2020

Penulis

**Indah Nuraini**

**NIM.03.08.16.2080**

## ABSTRAK



Nama : Indah Nuraini  
NIM : 0308162080  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pembimbing I : Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag  
Pembimbing II : Enny Nazrah Pulungan, M.Ag  
Judul : Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah Tahun Ajaran 2019 / 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah, 2) pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah, 3) perbedaan pengaruh antara permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah Desa Purwodadi Kec. Sunggal TA 2019/2020.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian menggunakan Quasi Eksperimen Design, dimana menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah populasi anak ialah 30 anak, yaitu 15 anak kelas anggur dan 15 anak di kelas apel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik teknik *Boring / Total Sampling* dengan jumlah sample 15 anak dikelas eksperimen dan 15 anak dikelas kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (menggunakan uji-t).

Hasil penelitian ini adalah 1) adanya pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah dengan nilai  $t_{hitung} = 2,927 > t_{tabel} = 2,160$ . 2) ada pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah dengan  $t_{hitung} = 2,839 > t_{tabel} = 2,160$ . 3) adanya perbedaan pengaruh antara permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah dengan nilai  $t_{hitung} = 17,16 > nilai t_{tabel} = 2,04841$ .

**Kata Kunci : Kecerdasan Logika Mtematika, Permainan Tradisional (Congklak), Permainan Gateng.**

**Pembimbing I**

**Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag**  
**NIP: 1967061520032122001**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana yang telah diharapkan. Shalawat beriringan salam penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana telah membawa risalah Islam bagi umatnya.

Skripsi ini berjudul Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah yang beralamatkan Jl. Binjai KM. 12 Jl. Masjid DUSUN IV di Desa Purwodadi, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Desa Purwodadi Tahun Ajaran 2019 / 2020.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A**, selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan beserta para staff nya yang telah memberikan berbagai fasilitas selama mengikuti perkuliahan.
2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. H. Muhammad Basri, M.A.**, selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatera Utara Medan

beserta Staff yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan urusan perkuliahan.

4. Ibu **Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag.**, selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu **Enny Nazrah Pulungan, M.Ag.**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staff pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
7. Teristimewa penulis ucapkan dengan setulus hati yaitu kepada kedua orangtua tercinta, ayahanda **Alm. Media Indra Mulia** dan sang ibunda **Syahrani Br. Sipayung** dan juga kepada pakde **Alm. Desprianso** dan bude **Jurmiah, S.Pd.I** yang tiada hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan yang tak ternilai baik moril maupun materil yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga ke bangku sarjana.
8. Tak lupa pula penulis sampaikan terimakasih kepada sang abang tersayang **Suryadi** beserta istri dan anak **Melva Puspita & Uwais Al-Qorni, Fitrah Nugraha, Mhd. Fadhli, S.H** beserta istri **Tia Zahara, S.Pd** kakak tersayang **Raudha Fadhillah, S.Pd, Gr, Navisa Fairuz, S.Pi, Putri Sakina Najwa, S.Pd, Dewi Lestari** beserta suami dan anak **Ahmad Dohar NST & Dewi Safitri, Azka Raditya Achmad, Al-Fatih Achmad NST** dan

adik **Jumbri Effendi, Muhammad Rusydini, Julianda Rio, Faiz Maulana** yang senantiasa memberikan semangat, memotivasi, dan tak pernah lupa untuk mendoakan agar selalu diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga - Nya yang mulia.

9. Seluruh pihak sekolah RA Khairu Ummah terutama kepada Ibu Kepala Sekolah **Umi Jumiati** dan Guru Kelas serta murid - murid di RA Peduli Kasih seluruhnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Penulis ucapkan terimakasih kepada kepengurusan kelas yaitu untuk **Kosma** (Nazli Ikhwan) **Wakil Kosma** (penulis) dan **sekretaris** (Fitria'ini Sikumbang) serta **bendahara** (Mira Aulia) yang telah sama sama berjuang untuk menjadi perwakilan kelas dalam mengurus seluruh kepentingan perkuliahan.
11. Sahabat - sahabat yang telah telah banyak member semangat dan selalu memberikan dukungan yakni : **Endah Sapto Rini, S.Pd, Rizki Hariati, S.Pd, Eka Septihariani, Dinda Annisa Ramadhani, Nurmiyanti Hasibuan, S.Pd**, terkhususnya untuk kak **Selviana Sari S.Pd** dan **Rosita, S.Pd** terima kasih penulis ucapkan karena telah mau menerima penulis untuk nginap di kosnya dan dengan sabar mengajarkan penulis untuk menyelesaikan skripsi. Tak lupa pula teman seperjuangan sesama bimbingan yang selalu setia bersama-sama bimbingan.
12. Teman- teman seperjuangan PIAUD – 1 Stambuk 2016 yang telah banyak memberikan semangat sehingga terselesaikanlah skripsi ini.

13. Teman-teman KKN Kelompok 43 Desa Aji Julu Kecamatan Tiga Panah,  
Kabupaten Karo, serta teman-teman KKN lainnya.

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
2. Permainan Tradisional (Congklak).....	13
a. Pengertian Permainan Tradisional (Congklak) .....	13
b. Manfaat Permainan Tradisional (Congklak).....	14
c. Cara Permainan Tradisional (Congklak).....	16
3. Kecerdasan Logika Matematika.....	17
a. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika.....	17
b. Karakteristik Kecerdasan Logika Matematika.....	21
c. Indikator Kecerdasan Logika Matematika .....	22
d. Faktor yang Mempengaruhi Kec. Logika Matematika .....	24

B. Penelitian Yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
a. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
b. Populasi dan Sampel .....	28
c. Defenisi Operasional.....	29
d. Desain Penelitian.....	29
e. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	30
f. Teknik Analisis Data.....	35
g. Prosedur Penelitian.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
<b>A. Temuan Umum .....</b>	<b>41</b>
1. Profil Sekolah .....	41
2. Sejarah Singkat Satuan Lembaga Paud .....	41
3. Visi, Misi, Tujuan, Dan Motto .....	42
4. Struktur Organisasi Ra Peduli Kasih .....	44
5. Tenaga Kependidikan .....	44
6. Sarana Dan Prasarana .....	46
<b>B. Temuan Khusus .....</b>	<b>48</b>
1. Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
2. Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	48
3. Hasil Observasi Kelas Kontrol .....	50
4. Nilai Pre Test Interaksi Sosial Anak Kelas	

Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	51
5. Nilai Post Test Interaksi Sosial Anak Kelas	
Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	53
6. Analisis Data Hasil Penelitian .....	55
a. Uji Normalitas Data .....	55
b. Uji Homogenitas .....	56
c. Pengujian Hipotesis.....	57
<b>C. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>58</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Logika Matematika .....	25
<b>Tabel 3.2</b> Instrumen lembar observasi untuk Kec. Log. Matematika .....	26
<b>Tabel 3.3</b> Rubrik penilaian observasi untuk Kec. Log. Matematika.....	26
<b>Tabel 4.1</b> Tenaga Kependidikan di RA Khairu Ummah .....	36
<b>Tabel 4.2</b> Jumlah Siswa di RA Khairu Ummah .....	36
<b>Tabel 4.3</b> Nama anak yang diteliti.....	37
<b>Tabel 4.4</b> Sarana dan Prasarana.....	37
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	39
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Observasi Kelas Kontrol .....	41
<b>Tabel 4.8</b> Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	42
<b>Tabel 4.9</b> Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	44
<b>Tabel 4.10</b> Nilai Rata-rata <i>Post Test</i> dan <i>Pre Test</i> .....	45
<b>Tabel 4.11</b> Data Hasil Uji Normalitas .....	45
<b>Tabel 4.12</b> Data Hasil Uji Homogenitas.....	46
<b>Tabel 4.13</b> Data Hasil Uji Hipotesis.....	48
<b>Tabel 4.14</b> Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	49

## DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma Sederhana .....	21
Gambar 3.1 <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	22
Gambar 4.1 Bagan struktur organisasi RA Khairu Ummah .....	35
Gambar 4.2 Diagram Data Pre Test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
Gambar 4.3 Diagram Data Post Test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 2 Instrumen Lembar Observasi terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun
- Lampiran 3 Data Pre Test Dan Post Test Kelas Eksperimen
- Lampiran 4 Data Pre Test Dan Post Test Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, Dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Kecerdasan Logika Matematika Anak
- Lampiran 7 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Kecerdasan Logika Matematika Anak
- Lampiran 8 Prosedur Pengujian Hipotesis
- Lampiran 9 Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors
- Lampiran 10 Nilai Kritis Distribusi F
- Lampiran 11 Nilai Kritis Distribusi T
- Lampiran 12 Tabel persentase distribusi t (df 1-28)
- Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, khususnya pada masa kanak-kanak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan dia aktif dan eksploratif, anak belajar dengan menggunakan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung yang didapat dari lingkungan tempat tinggalnya. Anak dapat meningkatkan kemampuannya apabila mendapatkan rangsangan yang baik serta bimbingan dari orang dewasa yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya.

Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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.<sup>1</sup> PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa.<sup>2</sup> Karena anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa, alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

---

<sup>1</sup>Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14* (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 3

<sup>2</sup> Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2015), h.

Perkembangan kognitif di PAUD merupakan salah satu cara pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan melalui permainan berhitung, yang mempunyai tujuan untuk menstimulas kemampuan berfikir anak melalui aktifitas yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga anak memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada jenjang selanjutnya. Bermain adalah salah satu pemberian rangsangan yang tepat kepada anak untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan tidak hanya kemampuan akademik anak saja.

Luizinga mengungkapkan di dalam buku Khadijah bahwa bermain ialah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa.<sup>3</sup>

Permainan yang diberikan harus mempunyai makna untuk anak, seperti melalui permainan tradisional. Dalam permainan tradisional tidak hanya menstimulus perkembangan fisik anak saja, tetapi seluruh aspek perkembangan atau kecerdasan dapat di stimulus melalui permainan tradisional ini seperti kecerdasan logika matematika, linguistic, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, visual spasial, music, naturalistic, dan kecerdasan spiritual. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam memfasilitasi kebutuhan anak guna membantu dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangannya.

---

<sup>3</sup>Khadijah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Pedana Publishing, 2017), h. 4

Dari kesembilan komponen kecerdasan yang diusulkan oleh Gardner, peneliti memilih akan membahas salah satu dari kecerdasan tersebut, yaitu kecerdasan logika matematika. Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk bisa menyelesaikan masalah dengan logika, mengetahui penjumlahan, konsep bilangan, bentuk geometri, bangun ruang, mengetahui symbol, besar kecil, lebih kurang dan lain sebagainya. Kecerdasan logika matematika berhubungan dengan objek dan ruang yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam peningkatan kecerdasan logika matematika anak di RA Khairu Ummah yaitu permainan tradisional (congklak) karena permainan ini dapat membantu anak belajar berhitung dengan senang, tidak cepat bosan, tidak cepat lelah. Permainan congklak diberikan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap apa yang dilakukannya saat bermain sehingga anak dapat menghitung, mengetahui angka, mengetahui penjumlahan, banyak dan sedikit. Permainan ini akan menambahkan semangat anak karena menarik.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa guru yang memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak tidak sesuai dengan tahapan usia anak sehingga membuat anak jenuh, bosan dan bahkan mengabaikan pembelajaran, karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Juga kurangnya minat anak terhadap permainan yang diberikan oleh gurunya, kurangnya pengetahuan guru terhadap metode permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Jadi, salah satu

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 282-283

permainan yang dapat digunakan dalam peningkatan kecerdasan logika matematika anak di RA Khairu Ummah yaitu permainan tradisional (congklak) karena permainan ini dapat membantu anak belajar berhitung.

Akan tetapi di sekolah tersebut ada salah satu permainan yang bisa juga meningkatkan kecerdasan logika matematika anak akan tetapi sulit dan tidak mudah dipahami anak nama permainan tersebut gateng atau batu serimbang. Karena itu peneliti menggunakan permainan gateng ini untuk melihat perbedaannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK) TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA KHAIRU UMMAH”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya minat anak terhadap permainan yang diberikan oleh guru.
2. Suasana pembelajaran yang monoton.
3. Kurangnya pengetahuan guru terhadap metode permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Maka peneliti membatasi masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah?
3. Apakah ada perbedaan permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah

2. Untuk mengetahui pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas keilmuan terutama dalam bidang permainan tradisional dan kecerdasan logika matematika

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk guru agar pembelajaran di kelas tidak membosankan.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian lain yang ada relevansinya dengan masalah tersebut, dan juga sebagai tambahan informasi bagi masyarakat untuk dapat mengembangkan kemampuan logika matematika pada anak sejak masa kanak-kanak.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. KERANGKA BERFIKIR

##### 1. Hakikat Anak Usia Dini

###### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan Sampai usia 6 tahun yaitu anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Oleh sebab itu apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan. Hasil di bidang bukti masa anak-anak atau lebih tepatnya Masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak dilihat dari berbagai aspek.<sup>5</sup>

Sedangkan anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, anak dalam keluarga (Family Child Care Home), Pendidikan pra sekolah baik negeri maupun swasta, Taman Kanak-kanak (TK) Sekolah dasar (SD).<sup>6</sup>

Akan tetapi setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu, setiap anak tidak dapat diperlakukan sama dengan yang lainnya. Setiap anak memiliki gaya belajar dan tingkah laku yang berbeda membutuhkan rangsangan dan latihan yang berbeda pula sesuai dengan karakteristik masing-masing anak.

---

<sup>5</sup> Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 3

<sup>6</sup> Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 13

Dengan demikian, pada individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk tumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Sebagaimana dijelaskan dalam hadist Nabi Muhammad SAW:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُلُّ مَوْءُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ. (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

Artinya: “Dari Abu Hurairah r.a, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, ayah dan ibunyalah yang menjadikan Yahudi, Nasrani dan Majusi”. (HR. Bukhari dan Muslim).<sup>7</sup>

Maksud dari hadist di atas adalah bahwa anak akan berkembang sesuai dengan pendidikan yang diajarkan maupun diberikan oleh kedua orang tuanya ataupun orang yang ada dilingkungan sekitar anak.

Dalam Surah An-Nahl ayat 78, Allah berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>7</sup>Muhammad Nashiruddin Albani, *Shahih Sunan Tirmidzi*, (Jakarta: Pustaka Azam 2007), h. 120

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”*<sup>8</sup>

Penjelasan dari ayat di atas yaitu bahwa manusia dilahirkan ke dunia dalam keadaan Tidak mengerti apa-apa, lemah dan tidak bisa melakukan apa-apa bahkan membutuhkan bantuan orang lain. Dengan menyadari hal itu maka manusia akan terjauh dari sifat sombong dan takabur. Dan Allah membekali manusia dengan 3 hal Yaitu pendengaran, penglihatan Dan hati nurani agar manusia bersyukur dan memanfaatkannya dengan baik untuk meraih ilmu pengetahuan.

## **B. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

### 1) Jalur Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan

---

<sup>8</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lentera Abadi, 2010), h.389

melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 UU System Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14). Selanjutnya di dalam pasal 28 ayat 3 UU Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.<sup>9</sup>

## 2) Satuan Pendidikan Anak Usia Dini

Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai dengan 6 tahun. Di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang selama ini sudah dikenal oleh masyarakat luas, yaitu:

- a) Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA)
- b) Kelompok Bermain (Play Group)
- c) Taman Penitipan Anak (TPA).<sup>10</sup>

### c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor yang sangat penting diketahui oleh seorang guru dalam rangka mengoptimalkan potensi-potensi diri anak. Guru yang memiliki pemahaman tentang perkembangan anak diharapkan dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak

---

<sup>9</sup> Standart Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009)

<sup>10</sup>Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 11-12

dalam memiliki harapan yang realistis terhadap anak didiknya. Pemahaman terhadap perkembangan anak juga perlu diiringi dengan pemahaman guru terhadap perkembangan dirinya sendiri yang berperan sebagai teladan bagi anak didik. Perkembangan adalah perubahan kearah sistematis, progresif, dan berkesinambungan, yang melibatkan aspek antara lain:

#### 1. Nilai Agama dan Moral

Program pembelajaran agama dan moral (akhlak mulia) pada PAUD dimaksudkan untuk peningkatan Potensi spiritual peserta didik melalui contoh pengamatan dari pendidik agar menjadi kebiasaan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar sekolah sehingga menjadi bagian dari budaya sekolah.<sup>11</sup>

#### 2. Fisik Motorik

Secara langsung, perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Perkembangan dan fisik memerlukan keterampilan motorik agar otot-otot syaraf yang mulai tumbuh dapat berfungsi secara maksimal. Perkembangan fisik motorik anak usia dini mencakup motorik kasar dan motorik halus.<sup>12</sup> Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari, mendaki, melompat, memanjat, dll. Sedangkan kemampuan motorik halus merupakan

---

<sup>11</sup>Suyadi, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 32

<sup>12</sup>Syafaruddin, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2011), h. 52-53

gerakan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga yang besar tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat seperti koordinasi mata, tangan, dan telinga, antara lain: menulis, melukis, mengancing baju, dll.<sup>13</sup>

### 3. Kognitif

Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk memilah-milah mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.<sup>14</sup>

### 4. Bahasa

Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis, dan mendengar. Kemampuan ini harus lebih dikembangkan dan diperbaiki. Perkembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dan tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

### 5. Sosial Emosional

Sosial emosional bertujuan untuk pembentukan kesadaran dan wawasan peserta didik atas hak dan kewajibannya sebagai warga masyarakat dan dalam interaksi

---

<sup>13</sup>*Ibid*, h. 103

<sup>14</sup>*Ibid*, h. 40

sosial serta pemahaman terhadap diri sendiri dan peningkatan kualitas diri sebagai manusia sehingga memiliki rasa percaya diri.

## 6. Seni

Sangat penting memperlihatkan keindahan pada anak dan membantu mereka mengembangkan penghargaan pada seni murni. Bagi sebagian anak, ekspresi seni merupakan cara paling alami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan sama menantang imajinasi mereka dan mengembangkan kemampuan merenung dan memecahkan masalah dengan kreatif.<sup>15</sup>

## 2. Permainan Tradisional (Congklak)

### a. Pengertian Permainan Tradisional (Congklak)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).<sup>16</sup> Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak dulu, atau permainan tradisional bisa disebut juga permainan lintas usia.

Ahmad Yunus di dalam buku Mulyani menjelaskan permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman paling tua, yang telah tumbuh dan hidup sampai sekarang, dengan masyarakat sebagai pendukung

---

<sup>15</sup>*Ibid*, h.85

<sup>16</sup>Depnikas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 857

yang terdiri dari tua muda, laki-laki dan perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya.<sup>17</sup>

Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional daerah Indonesia yang cocok dimainkan oleh anak-anak. Menurut Mulyani congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Permainan congklak dilakukan oleh dua orang secara berpasangan. Permainan congklak biasanya dilaksanakan di dalam rumah atau di mana saja dengan duduk bersimpuh atau saling berhadapan dengan lawan dan tiap pemain menghadapi sederet lubang congklak. Permainan tradisional identik dengan permainan anak perempuan karena anak perempuan yang banyak memainkan permainan congklak. Menurut Dilansia congklak merupakan salah satu permainan tradisional, permainan ini menggunakan biji yang terbuat dari kerang dan jika tidak ada dapat digunakan dari buah.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional yang memiliki nilai budaya yang sangat tinggi terutama di Indonesia dan dapat mengembangkan aspek yang ada di dalam diri anak, dapat mengajar dalam berhitung, membuat strategi saat bermain dan membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Manfaat Permainan Tradisional (Congklak)**

---

<sup>17</sup>Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Jogjakarta: Diva Press, 2016), h. 46

<sup>18</sup>Dilansia, *Mengenal Permainan Tradisional* (Bandung: Mawar Putra Perdana, 2012), h.

Permainan tradisional congklak terlihat sangat sederhana. Tetapi dibalik kesederhanaan terdapat manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional congklak, yaitu dapat melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi karena selalu dimainkan bersama-sama. Walaupun permainan ini sudah jarang dimainkan oleh anak zaman sekarang tetapi manfaat yang diperoleh sangat penting untuk perkembangan dan pembentukan otak anak.

Jatmika berpendapat bahwa permainan ini memiliki beberapa manfaat bagi anak, antara lain: (1) Membantu perkembangan berfikir (berhitung dan membaca) sebagainya, (2) Melatih konsentrasi, (3) Merangsang Kreativitas, permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan.<sup>19</sup>

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Achroni mengatakan manfaat permainan tradisional congklak, antara lain: (a) Memberikan kegembiraan pada anak, (b) Melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain, (c) Melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan, (d) Mengembangkan kemampuan berhitung anak.<sup>20</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki banyak manfaat bagi anak. Salah satunya meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti meningkatkan kemampuan berhitung, dan melatih ketelitian anak. Kemampuan anak dalam berfikir, berhitung dan berkonsentrasi akan ikut berkembang dengan baik.

---

<sup>19</sup>Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup* (Jakarta: Diva Press, 2012), h. 73

<sup>20</sup>Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jakarta: Javalitera, 2012), h. 65

### c. Cara Permainan Tradisional (Congklak)

Menurut Mulyani alat yang dibutuhkan dalam permainan tradisional congklak yaitu: “papan congklak atau dakon dan biji congklak seperti kerang-kerangan, batu, kelereng, biji sawo kecil, dan sebagainya”.<sup>21</sup>

Adapun cara bermainnya menurut Mulyani, yaitu:

- 1) Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kevil, tetapi “lubang induk” tetap dikosongkan.
- 2) Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain memulai dengan memilih salah satu lubang.
- 3) Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi. Kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisi biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk lawan tidak perlu diisi.

---

<sup>21</sup>Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Jogjakarta: Diva Press, 2016), h. 67

- 4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat berakhir pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- 5) Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu 7 lubang yang ada baris kita, maka biji yang ada di sebrang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan dimasukkan ke dalam lubang induk kita.
- 6) Setelah semua baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

### **3. Kecerdasan Logika Matematika**

#### **a. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika**

Kecerdasan secara umum merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat suatu masalah tersebut atau membuat sesuatu yang dapat berguna bagi orang lain. Kecerdasan dapat dimaknai dengan daya pikir dan perkembangan kognitif. Menurut Susanto kecerdasan adalah suatu daya atau

kesanggupan dalam diri setiap individu, di mana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.<sup>22</sup> Kecerdasan ini sangat berkaitan dengan kemampuan matematika dan kemampuan logika seseorang.

Menurut Gardner sebagaimana yang dikutip oleh Thomas R. Hoerr dalam buku M. Fadlillah Dkk, mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya.<sup>23</sup> Mengacu pada pendapat ini sudah ditentukan setiap orang bisa dikatakan cerdas manakala ia mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi, meskipun cara yang digunakan berbeda-beda. Hal ini berarti Setiap orang pasti memiliki kecerdasan, meskipun hanya satu yang paling dominan.

Kecerdasan majemuk (*Multiple Intellegences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.<sup>24</sup>

Dalam Surah Al-Baqarah ayat 269, Allah berfirman:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

---

<sup>22</sup>Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 198

<sup>23</sup>M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 16

<sup>24</sup>Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia: berbasis Multiple Intellegences di Indonesia* (Bandung: Kaifa, 2011), h. 70-75

Artinya: “Allah menganugerahkan Al Hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al-Qur’an dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barang siapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).”<sup>25</sup>

Dalam penjelasan ayat tersebut kata “*ulul al-bab*” artinya pemilik akal. Akal juga dapat dihubungkan dengan predikat orang-orang yang mempunyai kecerdasan intelektual seperti kata (orang-orang yang mempunyai pikiran). Kecerdasan intelektual adalah kecerdasan yang berhubungan dengan proses kognitif seperti berfikir, daya menghubungkan dan menilai atau mempertimbangkan sesuatu atau kecerdasan yang berhubungan dengan strategi pemecahan masalah dengan menggunakan logika.

Kecerdasan seseorang dibawa mulai ia dilahirkan di dunia ini. Namun, perkembangan kecerdasan itu akan didapatkan oleh seseorang seiring perkembangannya dalam kehidupan. Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang tidak hanya satu kecerdasan saja melainkan banyak kecerdasan. Kecerdasan kecerdasan tersebut dapat berfungsi secara optimal jika orang tersebut melatihnya. Menurut Gardner kecerdasan-kecerdasan tersebut disebut dengan kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan.<sup>26</sup>

Salah satu dari kecerdasan majemuk tersebut adalah kecerdasan logika matematika. Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan seseorang untuk

---

<sup>25</sup>Dapertemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lentera Abadi, 2010), h. 409

<sup>26</sup>Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical IntellegencesI* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2007), h.238

menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung untuk berfikir secara konseptual dalam kerangka logika dan angka yang digunakan dalam membuat hubungan antara berbagai informasi yang didapatkan.<sup>27</sup>

Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap pola-pola dan hubungan-hubungan yang logika, pernyataan dan dalil (jika-maka, sebab-akibat), fungsi, dan abstrak terkait lainnya. Kondisi untuk melejitkan kecerdasan logika matematika yaitu kondisi dimana anak mampu menggunakan angka dan logika matematika untuk memahami suatu pola tertentu yang muncul dalam hidup, seperti pola pikir, pola angka, pola visual, dan pola warna. Jenis-jenis proses yang digunakan dalam pelayanan logika matematika mencakup: kategorisasi, klasifikasi, generalisasi, perhitungan dan pengujian secara hipotesis.<sup>28</sup>

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola berpikir logis dan ilmiah.<sup>29</sup> Kecerdasan ini mempunyai komponen yang khas, yakni kepekaan dan kemampuan untuk membedakan satu pola logika atau angka dengan kemampuan menangani rangkaian penilaian yang panjang.<sup>30</sup> Cirinya kepekaan pada memahami pola-pola logis atau numeris, numerik dan kemampuan mengolah alur yang panjang.

---

<sup>27</sup>Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 18

<sup>28</sup>Heru Kurniawan, *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 67

<sup>29</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 127

<sup>30</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 71

Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berhitung, menalar, dan berpikir logis, serta memecah masalah.<sup>31</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berfikir untuk menganalisa permasalahan dan melakukan perhitungan sistematis. Kemampuan penalaran, memahami, serta memecahkan secara matematis dan berfikir logis dari adanya masalah yang terjadi. Anak yang cerdas logika matematikanya suka bereksplorasi seperti menjelajahi setiap sudut, mengamati benda-benda atau sekelilingnya yang unik baginya, suka mengutak-ngatik benda serta suka melakukan uji coba dan yang pastinya akan berkaitan dengan angka-angka, geometri dan lainnya. Anak yang memiliki kecerdasan ini pada umumnya mampu mengenal atau mengerti konsep jumlah, waktu dan prinsip sebab-akibat dan mampu mengamati objek.

#### **b. Karakteristik Kecerdasan Logika Matematika**

Kecerdasan logika matematika mempunyai karakteristik atau ciri-ciri yang dapat membedakan dengan jenis-jenis kecerdasan lainnya, yaitu: suka bekerja atau bermain dengan angka, mengenal konsep yang bersifat kuantitas, waktu dan hubungan sebab-akibat, menggunakan simbol-simbol abstrak untuk menunjukkan secara nyata, menunjukkan keterampilan dalam pemecahan masalah secara logis, memahami pola, berpikir sistematis dengan mengumpulkan bukti, membuat

---

<sup>31</sup>M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 17

argument yang kuat, menciptakan model baru atau memahami wawasan baru dalam ilmu pengetahuan alam dan matematika.<sup>32</sup>

Karakteristik atau ciri-cirinya, yaitu:<sup>33</sup>

- 1) Merasakan objek yang ada di lingkungan serta fungsi-fungsi objek tersebut.
- 2) Merasa familiar dengan konsep kuantitas atau nilai, waktu serta sebab-akibatnya.
- 3) Menunjukkan keahlian dengan logika untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Mengajukan dan menguji hipotesis.
- 5) Mampu menggunakan bermacam keahlian dalam matematika.
- 6) Menikmati pengoperasian yang kompleks, seperti “calculus”, fisika, program komputer atau metode penelitian.
- 7) Menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah matematika.
- 8) Menciptakan model baru dalam ilmu pengetahuan dan matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak dapat dikatakan memiliki kecerdasan logika matematika yang tinggi akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, melakukan operasi yang kompleks, perhitungan atau kuantitas dan logika untuk menyelesaikan masalah.

### **c. Indikator Kecerdasan Logika Matematika**

Ada beberapa indikator dalam kecerdasan logika matematika, yaitu:<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup>Linda Cambel, dkk, *Melesatkan Kecerdasan* (Depok: Insiasi Press, 2002), h. 41

<sup>33</sup>Moch. Masykur dan Fathami, *Mathematical Intellegences Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar* (Jogjakarata: Ar-Ruzz Media, 2009), h. 157-158

<sup>34</sup>Mufarizuddin, “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota”, dalam *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017 (Riau: Universitas Pahlawan tuanku Tambusai Riau Fakultas Ilmu Pendidikan), h. 64-65

- 1) Membilang dengan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda 1-5) seperti anak menyusun balok, membentuk menara Eiffel sambil menghitung dengan urutan dari yang terkecil hingga yang terbesar.
- 2) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda 1 sampai 5 anak mengambil benda sesuai angkanya.
- 3) Mengelompokkan bentuk geometri.
- 4) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ukuran, bentuk, warna, jenis, dan lain-lain.

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Logika Matematika**

Ada 4 faktor penting yang berkaitan dengan apakah kecerdasan dapat berkembang atau tidak, yaitu:<sup>35</sup>

1) Faktor Hereditas (faktor bawaan dari keturunan)

Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda.

2) Faktor Lingkungan

Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca indera mulai berfungsi anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan. Lingkungan berpengaruh besar pada kecerdasan anak.

3) Asupan Nutrisi pada Zat Makanan

Nutrisi merupakan salah satu faktor yang mendukung perkembangan kecerdasan anak. Jumlah nutrisi harus memenuhi kemampuan tubuh untuk menyerapnya dalam keadaan yang berlebihan, nutrisi tersebut tidak dapat diserap bagaimana fungsinya. Bahkan dapat menimbulkan efek samping yang kurang baik.

4) Aspek Kejiwaan

Kondisi emosi bernilai penting dalam menumbuhkan bakat dan minat anak sehingga akan sangat berpengaruh pada tingkat kecerdasan anak.

---

<sup>35</sup>Mufarizuddin, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota", dalam *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017 (Riau: Universitas Pahlawan tuanku Tambusai Riau Fakultas Ilmu Pendidikan), h. 64

## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

1. Widai (2018), Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B1 Di RA Nurul Kawakib Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya permainan super smart kids berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B1. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif.
2. Putri Budiani Dolok Saribu (2018), Universitas Negeri Medan, Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif.
3. Tiar Asfiyatul Akhida (2014), Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain congklak berpengaruh terhadap kemampuan kognitif berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Kelompok B. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif.

Berdasarkan ketiga jurnal diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat judul yang hampir sama dengan peneliti itu memuat tentang kecerdasan logika matematika dan permainan tradisional congklak. Namun pada penelitian

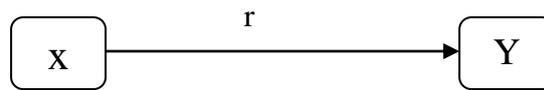
sebelumnya membahas tentang pengaruh permainan super smart kids terhadap kecerdasan logika matematika anak, pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun, pengaruh congklak terhadap kognitif anak usia dini. Dan pada penelitian ini membahas pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika.

### **C. KERANGKA BERFIKIR**

Dengan proses pembelajaran matematika untuk kecerdasan logika matematika anak di RA pada masa sekarang dilaksanakan tidak sesuai dengan dunia anak ataupun usia anak, anak-anak dituntut untuk belajar layaknya anak SD, hal ini terasa monoton dan membosankan bagi anak yang membuat anak sulit untuk menangkap cepat materi yang diberikan sehingga prestasi belajar matematika anak kurang memuaskan. Metode bermain sambil belajar ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang terjadi pada anak-anak di RA. Caranya dengan menerapkan permainan-permainan setiap pemberian materi sesuai dengan kurikulum yang dirancang dalam bentuk RPPH serta sesuai dengan tema harian yang telah ditentukan tiap hari. Hasilnya, di proses pembelajaran di kelas sebagaimana mestinya dengan dunia anak, serta kecerdasan logika matematika anak meningkat melalui permainan ini.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak sangat berpengaruh dengan kecerdasan logika matematika anak.

Berikut disajikan paradigma penelitian ini:<sup>36</sup>



**Gambar 2.1 Paradigma Sederhana**

X : Permainan Tradisional (Congklak)

Y : Kecerdasan Logika Matematika

r : Rumusan masalah mengenai pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika

#### **D. HIPOTESIS PENELITIAN**

Berdasarkan uraian kerangka teoritis dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.

---

<sup>36</sup>Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif* (Medan: Akasha Sakti, 2019), h. 23

## BAB III

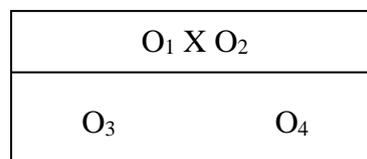
### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah yang beralamatkan di JL. Masjid DSN IV Desa Purwodadi Kec.Sunggal, penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester Tahun Ajaran 2019/2020.

#### B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Tipe ini digunakan apabila terdapat dua kelompok sampel yang tidak dipilih secara *random*, kemudian salah satu kelompok merupakan sebuah *treatment* sedangkan kelompok lainnya tidak, dan observasi (tes) diberikan sebelum dan setelah *treatment*. Berikut adalah design untuk tipe *Non-equivalent Control Group Design*.<sup>37</sup>



**Gambar 3.1** *Non-equivalent Control Group Design*

Keterangan:

X : Treatment(Variabel bebas) kelompok 1

O<sub>1</sub>: Observasi (Variabel terikat) kelompok 1

---

<sup>37</sup>Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti, 2017), h. 37

O<sub>2</sub>: Observasi (Variabel terikat) kelompok 1

O<sub>3</sub>: Observasi (Variabel terikat) kelompok 2

O<sub>4</sub>: Observasi (Variabel terikat) kelompok 2

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah seluruh subjek yang memenuhi karakteristik penelitian yang telah ditetapkan. Sampel adalah sebagian dari populasi yang representatif (dapat mewakili jumlah, karakteristik, dan peran populasi).<sup>38</sup>

Setiap penelitian mempunyai subjek yang akan diteliti. Subjek peneliti adalah populasi dan sampel. Adapun populasi dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah sebanyak 42 anak yang terdiri dari 3 kelas. Sedangkan sampel dari penelitian ini diambil dari dua kelas yang terdiri dari 15 anak/kelas, yaitu di kelas Matahari dan Melati.

### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang harus didefinisikan secara operasional yaitu: Permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional yang memiliki nilai budaya yang sangat tinggi terutama di Indonesia dan dapat mengembangkan aspek yang ada di dalam diri anak, dapat mengajarkan anak dalam berhitung, membuat strategi saat bermain dan membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>38</sup>Maisarah, *Ibid*, h. 38-39

Kecerdasan logika matematika adalah kapasitas untuk menggunakan logika, berfikir logis untuk menganalisa permasalahan dan melakukan perhitungan sistematis. Kemampuan penalaran, memahami, serta memecahkan masalah secara matematis dan berfikir logis dari adanya masalah yang terjadi. Anak yang cerdas logika matematikanya suka beresplorasi seperti menjelajahi setiap sudut, mengamati benda-benda atau sekelilingnya yang unik baginya, suka mengutak-atik benda serta suka melakukan uji coba dan yang pastinya akan berkaitan dengan angka-angka, geometri dan lainnya. Anak yang memiliki kecerdasan ini pada umumnya mampu mengenal atau mengerti konsep jumlah, waktu dan prinsip sebab-akibat dan mampu mengamati objek.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian menggunakan instrument pengumpulan data berdasarkan:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati setiap sikap, fenomena, atau kejadian yang mempunyai keterkaitan dengan objek penelitian.<sup>39</sup> Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana proses kegiatan berlangsung, dari awal sampai akhir. Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi saat dilakukannya kegiatan. Pengamatan peneliti dengan bantuan catatan anekdot.

---

<sup>39</sup>Maisarah, *Ibid*, h. 59

## 2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang berisikan serentetan pertanyaan, lembar kerja, dan sejenisnya untuk mengukur pengetahuan, kemampuan, bakat, dsb dari subjek.<sup>40</sup>

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi atau data yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan jumlah data siswa atau biasanya digunakan dalam sebuah laporan tanggung jawab dari sebuah kegiatan. Proses kegiatan berlangsung maka akan dikumpulkan data-data bersifat gambar-gambar, foto anak, jumlah anak, kegiatan berlangsung, lokasi penelitian.

---

<sup>40</sup>Maisarah, *Ibid*, h.60

**Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Logika Matematika**

No	Indikator	Deskriptor	No. Item
1.	Menghitung jumlah biji congklak	1. Anak dapat menghitung jumlah biji congklak	1
2.	Mengisi lubang congklak	1. Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	1
3.	Mengurutkan banyak dan sedikit	1. Anak dapat mengurutkan banyak sedikit isi congklak	1
4.	Menghubungkan lambang bilangan dengan angka	1. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	1
5.	Mengenal bentuk geometri	1. Anak dapat mengenal bentuk geometri	1
6.	Membedakan warna	1. Anak dapat membedakan berbagai macam warna	1
7.	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	1

**Table 3.2 Instrumen lembar observasi untuk Kecerdasan Logika Matematika**

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya				
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				

Keterangan:

BB (Belum Berkembang): 1

MB (Mulai Berkembang): 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan): 3

BSB (Berkembang Sangat Baik): 4

**Table 3.3 Rubrik penilaian observasi untuk Kecerdasan Logika Matematika**

No	Kemampuan	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak	Anak belum mampu menghitung jumlah biji congklak	Anak mulai dapat untuk menghitung jumlah biji congklak	Anak sudah mulai dapat berhitung jumlah biji congklak	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	Anak tidak dapat mengisi lubang congklak dengan benar	Anak mulai mampu untuk mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	Anak sudah mulai dapat mengisi lubang congklak dengan benar sesuai jalurnya	Anak sudah dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	Anak tidak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	Anak mulai dapat untuk mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	Anak sudah mulai dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	Anak belum dapat menghubungkan lambang	Anak mulai dapat menghubungkan lambang	Anak sudah mulai dapat menghubungkan lambang	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan

		bilangan dengan angka	bilangan dengan angka	bilangan dengan angka	dengan angka
5.	Anak dapat mengetahui bentuk geometri	Anak belum dapat mengetahui bentuk geometri	Anak mulai dapat mengetahui bentuk geometri	Anak sudah mulai dapat mengetahui bentuk geometri	Anak dapat mengetahui bentuk geometri
6.	Anak dapat membedakan warna	Anak belum dapat membedakan warna	Anak mulai dapat membedakan berbagai macam warna	Anak sudah mulai dapat membedakan berbagai macam warna	Anak dapat membedakan berbagai macam warna
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak belum dapat menyebutkan lambang bilangan 1- 20	Anak mulai dapat menyebutkan lambang bilangan 1- 20	Anak sudah mulai dapat menyebutkan lambang bilangan 1- 20	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1- 20

## F. Teknik Analisis Data

Dalam teknik ini analisis data menggunakan statistik. Teknik analisis pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah bidang statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk proposal dimana sampel diambil.<sup>41</sup>

## 2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial sering juga disebut (*statistik induktif* atau *statistik probabilitas*) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Dengan demikian, akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini.

### a. Uji Normalitas

Normalitas yaitu data variabel penelitian membentuk distribusi normal. Dalam hal ini dikatakan bahwa suatu data yang membentuk distribusi normal adalah seimbang antara nilai yang tinggi dengan nilai yang rendah.<sup>42</sup> Uji normalitas bertujuan untuk menguji normal tidaknya sampel distribusi,

---

<sup>41</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 199

<sup>42</sup>Indra Jaya, *Penerapan Statistik untuk Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 251-253

untuk melakukan uji normalitas dapat menggunakan rumus *Uji Liliefors* dengan beberapa tahapan berikut:<sup>43</sup>

- 1) Menentukan bilangan baku setiap skor data:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$$

- 2) Menentukan peluang setiap skor data:

$$F_{(Z_i)} = 0,5 + \text{luas kurva}$$

- 3) Menentukan proporsi bilangan baku setiap skor:

$$S_{(Z_i)} = \frac{F_{kum}}{N}$$

- 4) Menentukan harga mutlak dari Uji Lilliefors:

$$L_{hitung} = |F_{(Z_i)} - S_{(Z_i)}|$$

- 5) Membandingkan harga  $L_0$  (yaitu  $L_{hitung}$  terbesar) dan  $L_{tabel}$  (tingkat signifikan 5% dan  $dk=n$ ), dengan ketentuan:

$L_0 < L_{tabel}$ : data distribusi normal

$L_0 > L_{tabel}$ : data distribusi tidak normal

Keterangan:

$Z_i$ : bilangan baku skor ke-i

SD: variansi skor

$F_{kum}$ : frekuensi kumulatif

$F_{(Z_i)}$ : peluang setiap skor

$S_{(Z_i)}$ : proporsi setiap skor

$L_0$ : koefisien lilliefors

---

<sup>43</sup>Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti, 2017), h. 117

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variable penelitian. Rumus homogenitas perbandingan varians adalah sebagai berikut:

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogeneity) atau tidak (heterogen). Uji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan varians terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- 1) Cari  $F_{hitung}$  dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

- 2) Tetapkan  $\alpha$  yaitu 0,05
- 3) Hitung  $F_{tabel} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$
- 4) Bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

Dengan kriteria:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka sampel bervarians homogen.

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel bervarians heterogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan sebenarnya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogeny, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus, yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$t$ : luas daerah yang dicapai

$n_1$ : banyak anak pada sampel kelas eksperimen

$n_2$ : banyak anak pada sampel kelas control

$S_1$ : simpangan baku pada kelas eksperimen

$S_2$ : simpangan baku pada kelas control

$S$ : simpangan baku

$\bar{X}_1$ : rata-rata selisih kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ : rata-rata selisih skor kelas control

Kriteria pengujian dalam mengambil kesimpulan jika jumlah sampel dan varians sama.<sup>44</sup>

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} < -t_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$

---

<sup>44</sup>Indra Jaya, *Penerapan Statistik untuk Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 19

Untuk mencari  $t_{tabel}$  digunakan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

### **G. Prosedur Penelitian**

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Tahap penelitian pendahuluan
  - a. Peneliti membuat surat izin penelitian terlebih dahulu
  - b. Melakukan observasi awal untuk melihat kondisi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian

2. Tahap persiapan

Tahap ini adalah tahap persiapan kegiatan yang akan dilakukan:

- a. Menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal RA Khairu Ummah
- b. Menyusun RPPH
- c. Menyiapkan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi berbentuk check-list
- d. Menerapkan kegiatan yang telah disusun di RPPH
- e. Memberikan penilaian pada anak berupa tanda check-list.

3. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini melakukan uji hipotesis dengan melakukan uji t untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Sejarah Singkat RA Khairu Ummah**

RA KHAIRU UMMAH Sunggal didirikan pada tahun 2007 oleh Yayasan KHAIRU UMMAH, Masyarakat beserta Guru-Guru RA Sedeli Serdang yang terletak di daerah Jl. Masjid Dsn IV Desa Purwodadi. RA KHAIRU UMMAH didirikan karena banyaknya permintaan dari warga setempat untuk membuka RA KHAIRU UMMAH hanya mendirikan RA saja. Berkat dukungan yang positif dari warga setempat, maka yayasan KHAIRU UMMAH mendirikan bangunan KB dan MDTA juga.

Selanjutnya, kami terus berbenah untuk mengembangkan diri untuk mengikuti pelatihan secara mandiri agar proses kegiatan pembelajaran dengan model kelompok dapat diterapkan sesuai dengan yang diperoleh dan kemampuan masyarakat setempat.

Sarana prasarana yang sudah dipersiapkan antara lain ruang kepala sekolah, ruang kegiatan pembelajaran (4 ruang), ruang dapur, toilet (1 ruang), serta alat permainan di luar dan dalam kelas.

##### **2. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah	: RA KHAIRU UMMAH
Nama Kepala Sekolah	: JUMIATI. N. S.Pdi
Alamat	: Jl. Binjai KM. 12 Jl. Masjid DUSUN IV
Kelurahan	: Purwodadi
Desa / Kecamatan	: Sunggal

Kabupaten / Kota	: Deli Serdang
Provinsi	: Sumatera Utara
Kode Pos	: 20351
Status Sekolah	: Swasta
Jenjang Pendidikan	: RA
Waktu Belajar	: Pagi hari /6 hari
Jenjang Akreditasi	: B
Kepemilikan Tanah	
1. Status Lahan	: Milik Pribadi
2. Luas Tanah	: 400 m <sup>2</sup>

### **3. Visi dan Misi**

#### *a. Visi*

“Membentuk Kepribadian Islami dan berakhlakul karimah. Memasuki jenjang pendidikan yang lebih baik dengan berlandaskan ajaran Islam, Qur’an dan Sunnah”

#### *b. Misi*

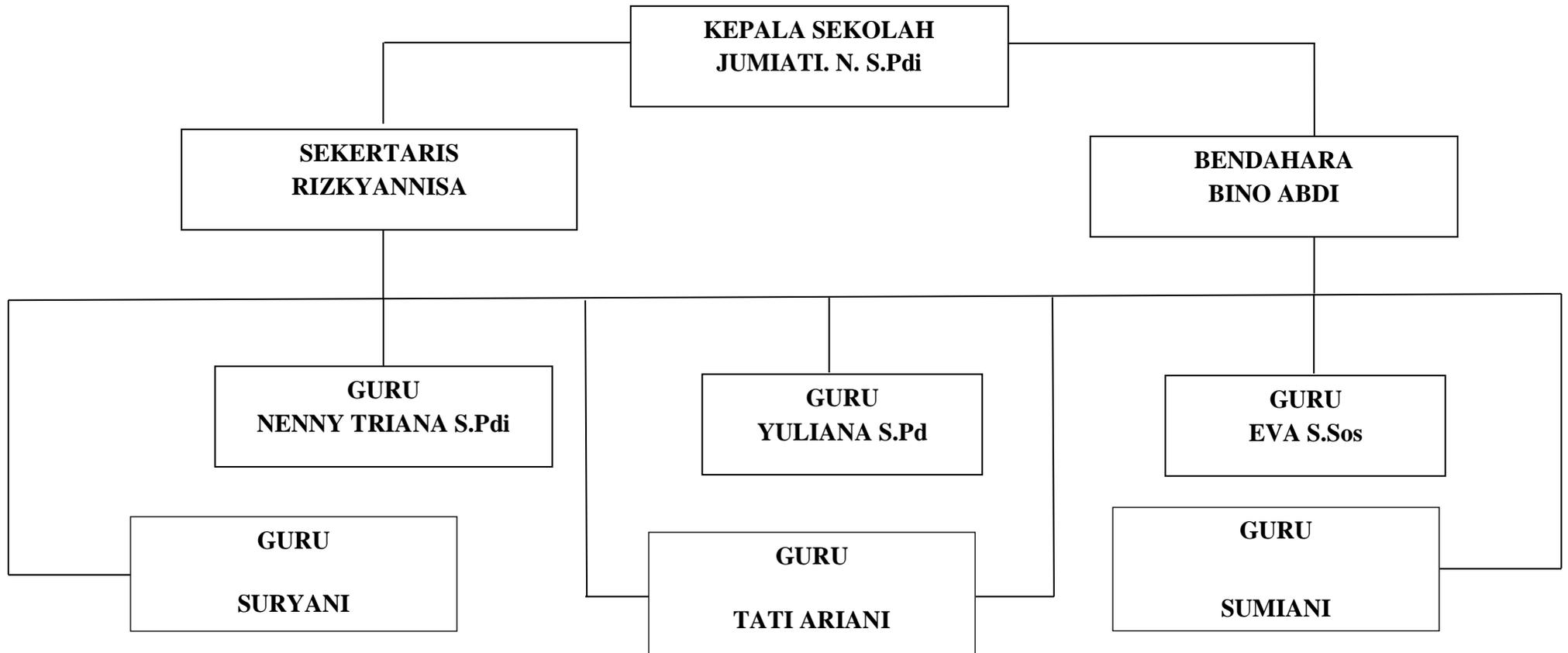
- 1) Menghasilkan lulusan yang berkompeten dalam bidang keislaman.
- 2) Menghasilkan generasi islami yang mandiri di lingkungan keluarga dan masyarakat.

## STRUKTUR ORGANISASI LEMBAGA PENDIDIKAN RA KHAIRU UMMAH

JL. BINJAI KM. 12 JL. MESJID Dsn IV Desa Purwodadi Kec.Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara

HP : +62 8126373373

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lembaga Pendidikan RA Khairu Ummah



#### 4. Tenaga Kependidikan

**Tabel 4.1**

**Tenaga Kependidikan di RA Khairu Ummah**

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin (L/P)	Status	Pendidikan	Gelar
1.	Jumiati	P	Kepala Sekolah	S1	S.Pd.I
2.	Risky Annisa	P	Sekretaris	SMA	-
3.	Bino Adi	L	Bendahara	SMA	-
4.	Nenny Triana	P	Guru	S1	S.Pd.I
5.	Yuliana	P	Guru	S1	S.Pd
6.	Eva	P	Guru	S1	S.Sos
7.	Suryani	P	Guru	SMA	-
8.	Tati Ariani	P	Guru	SMA	-
9.	Sumiani	P	Guru	SMA	-

#### 5. Siswa

**Tabel 4.2**

**Jumlah Siswa di RA Khairu Ummah**

No.	Tingkatan	Jumlah	Laki – Laki	Perempuan
1	Kelompok A (4-5 Tahun)	15 Anak	8 Anak	7 Anak
2.	Kelompok B (5-6 Tahun)	42 Anak	19 Anak	23 Anak

*Laki-laki : 27 Anak*

*Perempuan : 30 Anak*

Tabel 4.3

**Nama-nama Anak Kelompok B Kelas Matahari di  
RA Khairu Ummah yang Diteliti**

<b>No</b>	<b>Kode Anak</b>	<b>Keterangan</b>
1	01	Laki-laki
2	02	Laki-laki
3	03	Perempuan
4	04	Laki-Laki
5	05	Laki-Laki
6	06	Perempuan
7	07	Perempuan
8	08	Perempuan
9	09	Laki-laki
10	010	Laki-Laki
11	011	Laki-Laki
12	012	Perempuan
13	013	Perempuan
14	014	Perempuan
15	015	Perempuan

## 6. Sarana Prasarana

Tabel 4.4

## Jumlah dan Kondisi Bangunan di RA Khairu Ummah

NO	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah Ruangan Menurut Kondisi			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	*) Status Kepemilikan
1	Ruang Belajar	4			4
2	Ruang Kepala Sekolah	1			1
3	Ruang Guru	1			1
4	Ruang TU	1			1
5	Ruang Kesenian	-			-
6	Toilet	1			1
7	Wastafel	1			1
8	Gudang	1			1
9	Dapur	1			1
10	Lapangan Olahraga	1			1
11	Halaman	1			1
12	Parkir Guru	1			1

Tabel 4.5

## Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran di RA Khairu Ummah

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah	Keadaan/ Kondisi			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	*) Status Kepemilikan
1	Kursi Siswa	95	✓			95
2	Meja Siswa	15	✓			15
3	Loker Siswa	4	✓			4
4	Kursi Guru di Ruang Kelas	8	✓			8
5	Meja Guru di Ruang Kelas	4	✓			4
6	Papan Tulis	4	✓			4
7	Lemari di Ruang Kelas	4	✓			4
8	Alat Permainan Outdoor	6 set	✓			1
9	Alat Permainan Indoor	20 set	✓			1

\*) Status Kepemilikan : 1 : Milik Sendiri

## **B. TEMUAN KHUSUS**

### **1. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Data yang ada pada penelitian ini telah dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data tentang kecerdasan logika matematika anak.

Pada saat kegiatan berlangsung, anak-anak diobservasi dengan menggunakan instrumen yang sudah dipersiapkan sebelumnya hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran tentang data dan hasil observasi yang dilaksanakan, maka kegiatan dilakukan pada kelas eksperimen yang berjumlah 15 anak dan pada kelas kontrol berjumlah 15 anak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional congklak yang mana wadah dan biji nya telah di modifikasi untuk menarik minat anak. Sebelum diadakannya penelitian, terlebih dahulu dilakukan pre test yang bertujuan untuk mengetahui perubahan atau pengaruh dari permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika pada anak.

### **2. Hasil Observasi Pada Kelas Eksperimen**

Berikut ialah hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi tentang kecerdasan logika matematika anak dengan permainan tradisional congklak pada kelompok b (usia 5-6 tahun) RA Khairu Ummah.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Kelas Eksperimen**

<b>No</b>	<b>Kelas Eksperimen Pre Test (Y<sub>2</sub>)</b>	<b>Kelas Eksperimen Post Test (X<sub>2</sub>)</b>
A01.	12	24
A02.	12	24
A03.	12	24
A04.	12	25
A05.	13	25
A06.	13	25
A07.	13	25
A08.	13	26
A09.	14	26
A10.	14	27
A11.	14	27
A12.	15	28
A13.	15	28
A14.	16	28
A15.	16	28
<b>Jumlah</b>	<b>204</b>	<b>390</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>13,6</b>	<b>26</b>
<b>Modus</b>	<b>12&amp;13</b>	<b>28</b>
<b>Median</b>	<b>13</b>	<b>26</b>

Berdasarkan table di atas, telah diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan permainan congklak pada pre test dikelas eksperimen telah diperoleh nilai yang rata-rata 13,6 dengan nilai yang terendah ialah 12 dan nilai yang paling tinggi ialah 16. Sedangkan pada modus ialah 12&13 dan mediannya adalah 13, kemudian kegiatan permainan congklak pada post test dikelas eksperimen

diperoleh nilai yang rata-rata 26 dengan nilai yang terendah 24 sedangkan nilai tertingginya 28, dengan modus 28 dan mediannya 26.

### 3. Hasil Observasi Pada Kelas Kontrol

Dibawah ini ialah hasil observasi tentang kecerdasan logika matematika anak melalui permainan tradisional congklak pada b (5-6 tahun) RA Khairu Ummah.

**Table 4.7 Hasil Observasi Kelas Kontrol**

No	Kelas Kontrol Pre Test (Y <sub>2</sub> )	Kelas Kontrol Post Test (X <sub>2</sub> )
B01.	6	15
B02.	6	15
B03.	6	15
B04.	6	15
B05.	7	16
B06.	7	16
B07.	7	16
B08.	8	17
B09.	8	17
B10.	8	17
B11.	8	18
B12.	9	18
B13.	9	18
B14.	9	19
B15.	10	19
<b>Jumlah</b>	<b>114</b>	<b>251</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>7,6</b>	<b>16,73</b>
<b>Modus</b>	<b>6&amp;8</b>	<b>15</b>
<b>Median</b>	<b>8</b>	<b>17</b>

Berdasarkan tabel di atas, telah diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan permainan gateng pada pre test kontrol telah memperoleh nilai yang rata-ratanya 7,6 dengan nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 10. Sedangkan pada modulus adalah 6&8 dan mediannya 8, kemudian kegiatan permainan gateng pada post test dikelas kontrol diperoleh nilai yang rata-ratanya 16,73 dengan nilai yang terendah 15 sedangkan nilai tertingginya 19, dengan modulus 15 dan mediannya 17.

#### **4. Nilai Pre Test Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Setelah pemberian pre test di atas, maka diperoleh nilai rata-ratanya pada kecerdasan logika matematika anak melalui permainan congklak pada kelas eksperimen berjumlah 13,6, sedangkan nilai rata-rata kecerdasan logika matematika anak melalui permainan gateng pada kelas kontrol 7,6. Dari pengujian awal yang diberi, maka nilai pre test pada kelas eksperimen dan juga kontrol yang terletak pada kelas yang berbeda telah memiliki tahapan perkembangan awal yang sama (normal).

Berikut ini adalah ringkasan hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tertera pada tabel berikut ini.

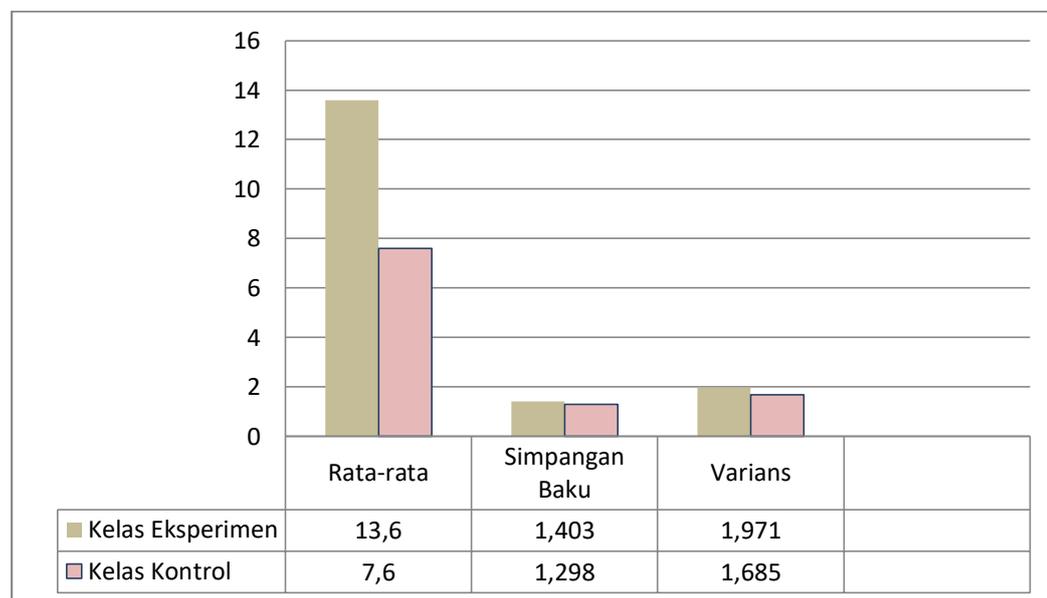
**Tabel 4.8 Hasil Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Statistik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>1.</b>	N	15	15
<b>2.</b>	Jumlah Skor	204	114

3.	Rata-rata	13,6	7,6
4.	Simpangan Baku	1,403	1,298
5.	Varians	1,971	1,685
6.	Maksimum	16	10
7.	Minimum	12	6

Berdasarkan informasi pada tabel di atas, maka dapat dilihat pada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam hal hitungan statistik pre test pada sebelum diberikannya perlakuan yang berbeda.

Berikut akan disajikan dalam bentuk diagram untuk menjelaskan perbedaan perhitungan statistika pre test pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.



**Gambar 4.2 Diagram Data Pre Test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dilihat dari gambar di atas, terlihat nilai rata-rata di kelas eksperimen ialah 13,6, sedangkan pada kelas kontrol ialah 7,6. Perbedaan rata-rata keduanya ialah

6, sedangkan simpangan baku pada kelas eksperimen ialah 1,403 (5) lalu dikelas kontrol berjumlah 1,298 (4), perbedaan simpangan bakunya ialah 0,105. Kemudian pada varians dikelas eksperimen ialah 1,971 dan dikelas kontrol 1,685, perbedaan variansnya ialah 0,286.

#### **5. Nilai Post Test Kecerdasan logika Matematika Anak Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Setelah diketahui tahapan perkembangan kecerdasan logika matematika anak pada tahap awal, setelah itu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen akan diberi penerapan dengan permainan tradisional (congklak), sedangkan pada kelas kontrol diterapkan permainan gateng. Kemudian, diakhir pertemuan anak-anak kembali diberi post test. Tujuannya yaitu untuk mengetahui kecerdasan logika matematika anak setelah diterapkannya permainan congklak dan permainan gateng pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

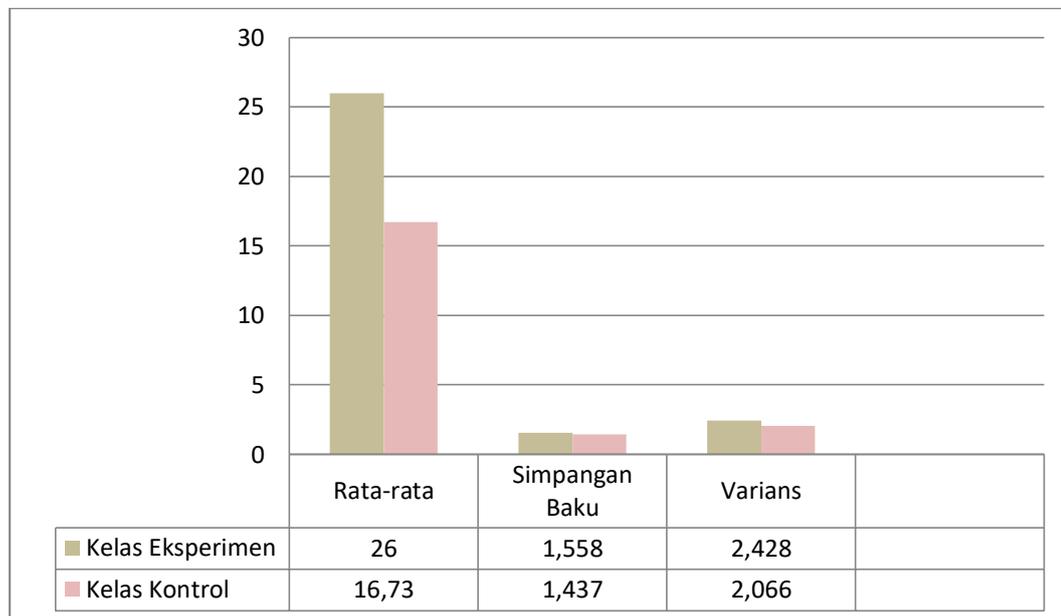
Dibawah ini adalah cakupan ringkasan hasil post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Table 4.9 Hasil Post Test Kelas Eksperime dan Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Statistik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>1.</b>	N	15	15
<b>2.</b>	Jumlah Skor	10.174	4.229
<b>3.</b>	Rata-rata	26	16,73
<b>4.</b>	Simpangan Baku	1,558	1,437
<b>5.</b>	Varians	2,428	2,066

6.	Maksimum	28	19
7.	Minimum	24	15

Dibawah ini akan disajikan perbedaan perhitungan statistika pada post test di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dijabarkan melalui batang diagram.



**Gambar 4.3 Diagram Data Post Test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Jika dilihat dari gambar di atas yang terdapat di atas, maka dapat dilihat nilai rata-rata di kelas eksperimen ialah 26 sedangkan pada kelas kontrol ialah 16,73. Perbedaan rata-rata keduanya ialah 9,27, sedangkan simpangan baku pada kelas eksperimen ialah 1,558 lalu di kelas kontrol berjumlah 1,437 perbedaan simpangan bakunya ialah 0,121. Kemudian pada varians di kelas eksperimen ialah 2,428 dan di kelas kontrol 2,066 perbedaan variansnya ialah 0,362.

**Table 4.10 Nilai Rata-rata Post Test dan Pre Test**

Keterangan	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
<b>Jumlah Nilai</b>	204	390	114	251
<b>Rata-rata</b>	13,6	26	7,6	16,73

## 6. Analisis Data Hasil Penelitian

### a. Uji Normalitas Data

Jika ingin menguji normalitas data maka perlu menggunakan uji Liliefors dimana hal ini bertujuan untuk memberitahu apakah data hasil penelitian telah memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel yang berdistribusi normal dikatakan jika dipenuhi  $L_0 < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Secara ringkasnya, perhitungan data hasil penelitian akan diperlihatkan pada tabel dibawah ini.

**Table 4.11 Data Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Pre Test			Post Test		
	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	0,198763	0,220	Normal	0,206129	0,220	Normal
Kontrol	0,157754	0,220	Normal	0,16168	0,220	Normal

Uji normalitas pada data pre test yang berada pada kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_0 (0,198763) < L_{tabel} (0,220)$  lalu data pre test pada kelas kontrol diperoleh nilai  $L_0 (0,157754) < L_{tabel} (0,220)$ . Dari data post test pada kecerdasan logika matematika pada anak dikelas eksperimen diperoleh  $L_0 (0,206129) < L_{tabel} (0,220)$  dan data post test dari kelas kontrol yaitu  $L_0 (0,16168) < L_{tabel} (0,220)$ . Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test dalam kecerdasan logika matematika anak melalui permainan tradisional (congklak) pada kelas eksperimen dan permainan congklak pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dimana, pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  telah memiliki kepercayaan nilai sebesar 95%.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang di pakai berasal dari populasi yang bersifat homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas ini, maka perlu digunakannya uji kesamaan antara kedua varians yaitu uji f. Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  dikatakan ditolak, tetapi apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  dinyatakan diterima dengan derajat kebebasan pembilang  $= (n_1 - 1)$  dan derajat kebebasan penyebut  $= (n_2 - 1)$  dengan taraf nyatanya  $\alpha = 0,05$ .

Dibawah ini ialah hasil perhitungan uji homogenitas pada interaksi sosial anak yang akan disajikan pada tabel berikut.

**Table 4.12 Data Hasil Uji Homogenitas**

Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Keterangan
Pre Test	1,403	1,298	1,080	2,484	Homogen
Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Keterangan
Post Test	1,558	1,437	1,084	2,484	Homogen

Dilihat dari tabel di atas, uji homogenitas pada pre test nilai varians terbesarnya berjumlah 1,403 varians terkecilnya 1,298,  $F_{hitung} (1,080) < F_{tabel} (2,484)$  sedangkan data post test varians terbesarnya 1,558 varians yang terkecil 1,437,  $F_{hitung} (1,084) < F_{tabel} (2,484)$  untuk itu, maka disimpulkanlah bahwa distribusi data pre test dan data post test dalam kecerdasan logika anak melalui permainan tradisional (congklak) pada kelas eksperimen dan menggunakan permainan gateng pada kelas kontrol adalah homogenitas.

### c. Pengujian Nilai Hipotesis

Setelah diketahuinya bahwa kelas eksperimen telah berdistribusi normal dan juga homogeny, maka pada tahapan selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis. Namun, pada pengujian hipotesis ini akan menggunakan uji t.

Pengujian uji t ini dilakukan hanya satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  ialah jika  $t_{hitung} >$  pada taraf nyatanya  $\alpha = 0,05$   $H_a$  diterima dan ditolak.

**1. Ada pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah**

Telah diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,927$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  yang didapat dari tabel t pada dk 13 yang diperoleh pada nilai  $t_{tabel} = 2,160$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.

**2. Ada pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah**

Telah didapat nilai  $t_{hitung} = 2,839$  dengan taraf nilai  $\alpha = 0,05$  yang didapat pada tabel t dengan dk 13 yang diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2.160$ . karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, disimpulkan ada pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.

**3. Ada perbedaan pengaruh permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di RA Khairu Ummah.**

Berdasarkan hasil analisis data telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang penting terhadap kecerdasan logika matematika pada anak yang mengikuti kegiatan dengan menggunakan permainan congklak dan permainan gateng. Untuk itu dapat diketahui melalui hasil analisis data dengan

menggunakan uji-t, yang diketahui nilai pada kelas eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 2,927$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  yang didapat pada tabel t pada dk 13 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,160$ . Hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa jumlah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga hasil penelitian menunjukkan signifikan.

Sedangkan, pada nilai yang di kelas kontrol didapat nilai  $t_{hitung} = 2,839$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  yang didapat dari tabel t pada dk 13 dicapai hasil  $t_{tabel} = 2,160$ . Hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga hasil penelitian ini signifikan. Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, maka kelompok anak yang diberi permainan tradisional (congklak) telah memiliki kecerdasan logika matematika yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan anak yang permainan gateng pada usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.

**Table 4.13 Data Hasil Uji Hipotesis**

No	Uji Hipotesis	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	2,927	2,160	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2	Kelas Kontrol	2,839	2,160	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Sedangkan, hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, telah diketahui bahwa nilai post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 17,16$  dengan taraf  $\alpha = 0,050$  didapat pada tabel t pada dk 28 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Berikut disajikan dalam bentuk tabel hasil perhitungan uji hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Table 4.14 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Post test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Skor Rata-Rata Nilai Post Test		DK	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
34	29	28	17,16	2,048	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Tinjauan ini telah didasarkan pada rata-rata skor hasil dari kecerdasan logika matematika. Rata-rata nilai *post test* anak yang telah mengikuti kegiatan melalui permainan congklak ialah 34 yaitu yang berada pada kategori tinggi sedangkan rata-rata nilai *post test* terhadap kecerdasan logika matematika anak melalui permainan gateng ialah 29 yakni yang berada pada kategori lebih rendah.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari temuan pada penelitian ini telah menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, yang diketahui nilai *post test* kelas eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung} = 17,16$  dan didapat pada tabel t pada df 28 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian signifikan.

Pada data *post test* kelas yang menggunakan permainan congklak maupun menggunakan permainan gateng mengalami peningkatan jumlah dari data *pre test*. Jadi, kelas yang tidak menggunakan permainan congklak juga mengalami

pengaruh dari permainan gateng itu sendiri. Tetapi kelas yang menggunakan permainan congklak memperoleh data yang lebih tinggi dari kelas yang menggunakan permainan gateng. Karena melalui permainan congklak anak akan memiliki kecenderungan yang tinggi, karena permainan congklak tidak hanya mengasah kecerdasan anak akan tetapi juga dapat mengembangkan kognitif dan fisik motoriknya juga.

Untuk itu, berdasarkan paparan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional (congklak) ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah Desa Purwodadi Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian di RA Khairu Ummah, sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah. Hal ini dapat dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test (13,6) dan nilai rata-rata post test (26) dengan jumlah 15 anak dengan  $t_{hitung} = 2,927$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  yang didapat pada tabel t pada dk 13 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,160$ . Hasil perhitungan tersebut telah menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Ada pengaruh permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah. Hal ini dapat di buktikan pada kelas kontrol dengan rata-rata pre test (7,6) dan nilai rata-rata post test (16,73) dengan jumlah 15 anak dengan  $t_{hitung} = 2,839$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  yang didapat pada tabel t dk 13 yang diperoleh nilai  $t_{tabel} 2,160$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
3. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara permainan tradisional (congklak) dengan permainan gateng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah. Hal ini

dapat dilihat dari hasil data dengan menggunakan uji-t, yang diketahui nilai post test dari kelas control dan kelas eksperimen nilai  $t_{hitung} = 17,16$  dengan taraf  $\alpha = 0,050$  didapat pada tabel t pada dk 28 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan melalui hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran yang akan ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini yang diantaranya :

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan permainan congklak secara sering kepada anak agar kecerdasan logika matematika yang ada pada anak dapat semakin meningkat.
2. Bagi guru, disarankan agar dalam waktu satu minggu haruslah ada permainan congklak, karena permainan congklak ini mampu untuk mengasah kognitif dan fisik motorik anak.
3. Bagi orangtua disarankan agar mampu untuk melatih anak kembali dirumah dengan menerapkan permainan congklak kepada anak, karena hal ini mampu menstimulus kognitif anak sehingga kecerdasan logika matematika yang ada pada diri anak akan terasah dengan baik melalui beberapa permainan yang ia dapat dari orangtuanya.
4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar nantinya dapat melanjutkan penelitian ini, menguasai perkembangan anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan meyakinkan hasil penelitiannya dengan menggunakan berbagai referensi yang lebih akurat dan terpercaya.

Sehingga hal ini dapat menyajikan referensi dalam permainan tradisional (conglak).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2015, *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Dilansia, 2012, *Mengenal Permainan Tradisional*, Bandung: Mawar Putra Perdana
- Dapertemen Agama RI, 2010, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Lentera Abadi
- Depnikas, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia
- Depdiknas, 2003, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14*, Jakarta: Depdiknas
- Heru Kurniawan, 2016, *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*, Jakarta: Kencana
- Indra Jaya, 2018, *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Keen Achroni, 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Javalitera
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Khadijah, 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing
- Linda Cambel, dkk, 2002, *Melesatkan Kecerdasan*, Depok: Insiasi Press
- Maisarah, 2017, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, Medan: Akasha Sakti
- M. Fadlillah, dkk, 2016, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Munif Chatib, 2011, *Sekolahnya Manusia: berbasis Multiple Intellegences di Indonesia*, Bandung: Kaifa
- M. Quraishab, 2012, *Tafsir Al-misbah*, Jakarta: Lentera Hati
- Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, 2007, *Mathematical Intellegences*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Moch. Masykur dan Fathami, 2009, *Mathematical Intellegences Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, Jogjakarata: Ar-Ruzz Media
- Mursid, 2017, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mufarizuddin, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota", dalam *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017 (Riau: Universitas Pahlawan tuanku Tambusai Riau Fakultas Ilmu Pendidikan)
- Muhammad Nashiruddin Albani, 2007, *Shahih Sunan Tirmidzi*, Jakarta: Pustaka Azam
- Novi Mulyani, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Jogjakarta: Diva Press
- Samsudin, 2008, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenada Media Group
- Siti Aisyah, 2011, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Standart Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009)

Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta

Suyadi, 2014, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suyadi, 2017, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: PT. Remaja Rodakarya

Susanto, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*, Jakarta: Kencana

Syafaruddin, 2011, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing

UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14

Yusep Nur Jatmika, 2012, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, Jakarta: Diva Press

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### RA KHAIRU UMMAH

**Semester/Minggu : II / 34**

**Tema / Sub Tema/Tema Sp : Negaraku/Tempat Wisata/ Wisata Alam**

**Hari / tanggal : Senin /06/04/ 2020**

**Kelompok Usia : 5-6 Tahun**

**Kompetensi Dasar (KD) : NAM (1.1, 1.2, 3.1-4.1)**

**FM (3.3-4.3)**

**BHS (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12)**

**KOG (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)**

**SOSEM (2.5, 2.6 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13)**

**SN (2.4, 3.15-4.15)**

#### A. Materi Dalam Kegiatan:

- Tujuan pembelajaran: Anak mengetahui kegiatan yang dilakukan di pantai dan wisata laut tempat rekreasi air yang di ciptakan Allah SWT
- Materi kegiatan: Mewarnai gambar wisata pantai, menulis (waw) pada gambar bola pantai

#### B. Materi Dalam Pembiasaan:

- Mengucap salam, syahatan, ikrar, berdoa, kalimat thayyibah, asmaul husna, murattal qur'an ( hafalan bacaan surah pendek) dzikir, private iqro' dan membaca
- Memiliki sikap: rasa ingin tahu, mengelola emosi, disiplin
- SOP kedatangan dan SOP kepulangan
- SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

#### C. Alat dan Bahan

- BKRA, buku, pensil

#### D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum dan sesudah belajar dan hafalan bacaan surah pendek
- Bernyanyi lagu: Naik ke puncak gunung
- Dawamul Qur'an: Menghafal surat Al-Fiil
- Mutiara Qur'an: QS. Al-Ambiya 107 (rahmatan lil alamin)
- Mutiara Hadits: Berbuat baik
- Penjelasan tema (bercerita): Negaraku, tempat wisata, yaitu tentang wisata laut
- Penambahan kosa kata baru: Laut dan pantai
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati: gambar, foto rekreasi di pantai
2. Anak menanyakan: kegiatan yang dilakukan saat wisata laut
3. Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:
  - Mewarnai gambar wisata pantai
  - Menulis (waw) pada gambar bola pantai
  - Menghitung bola pantai
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Kegiatan yang bisa dilakukan di pantai
  - Menjaga kebersihan di pantai
  - Mengenal huruf hijaiyah "waw"
  - Kegiatan bermain congklak
5. Anak mengomunikasikan:
  - Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang bisa dilakukan di wisata laut
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis huruf hijaiyah, dan menghitung

#### **Recalling:**

- Menyebutkan kegiatan yang dilakukan
- Menyebut huruf hijaiyah

#### **F. Penutup (15 menit)**



- Materi kegiatan: Meniru tulisan “pegunungan”, dan variasi berhitung

#### **B. Materi Dalam Pembiasaan:**

- Mengucap salam, syahatan, ikrar, berdoa, kalimat thayyibah, asmaul husna, murattal qur’an ( hafalan bacaan surah pendek) dzikir, private iqro’ dan membaca
- Memiliki sikap: rasa ingin tahu, mengelola emosi, disiplin
- SOP kedatangan dan SOP kepulangan
- SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

#### **C. Alat dan Bahan**

- BKRA, buku, pensil

#### **D. Pembukaan (30 menit)**

- Doa sebelum dan sesudah belajar dan hafalan bacaan surah pendek
- Bernyanyi lagu: Kebun binatang
- Dawamul Qur’an: Menghafal surat Al-Fiil
- Mutiara Qur’an: QS. Al-Ambiya 107 (rahmatan lil alamin)
- Mutiara Hadits: Berbuat baik
- Penjelasan tema (bercerita): Negaraku, tempat wisata, yaitu tentang pegunungan
- Penambahan kosa kata baru: Sejuk, gunung, dingin
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati: Gambar/ foto pemandangan di pegunungan
2. Anak menanyakan: kegiatan yang dilakukan saat wisata laut
3. Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:
  - Meniru tulisan “pegunungan”
  - Variasi berhitung
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Kegiatan wisata ke pegunungan

- Bentuk tulisan pegunungan
  - Suasana pegunungan, indah dan sejuk
  - Variasi berhitung
  - Kegiatan bermain congklak
5. Anak mengomunikasikan:
- Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang bisa di lakukan di wisata pegunungan
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, dan menghitung

**Recalling:**

- Menyebutkan kegiatan yang dilakukan
- Menyebut kartu angka

**6. Penutup (15 menit)**

**SOP kepulangan:**

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan: Bermain di tempat wisata harus di damping orang tua
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: Montase gambar taman
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi

Mengetahui,  
Kepala RA Khairu Ummah

( **Jumiati, S.Pd.I** )

Selasa, 07 April 2020  
Guru Kelas

(**Suriyani**)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA KHAIRU UMMAH

**Semester/Minggu : II / 34**

**Tema / Sub Tema/Tema Sp : Negaraku/Tempat Wisata/ Taman**

**Hari / tanggal : Rabu /08/04/ 2020**

**Kelompok Usia : 5-6 Tahun**

**Kompetensi Dasar (KD) : NAM (1.1, 1.2, 3.1-4.1)**

**FM (3.3-4.3)**

**BHS (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12)**

**KOG (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)**

**SOSEM (2.5, 2.6 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13)**

**SN (2.4, 3.15-4.15)**

#### **A. Materi Dalam Kegiatan:**

- Tujuan pembelajaran: Anak mengetahui taman tempat rekreasi keluarga, berfungsi sebagai hiburan dan kegiatan yang dilakukan, makan bersama, bermain, istirahat, foto
- Materi kegiatan: Montase gambar taman, menulis (ha), “tebal” pada gambar lampu taman, menghitung jumlah lampu taman dan mewarnai gambar taman

#### **B. Materi Dalam Pembiasaan:**

- Mengucap salam, syahatan, ikrar, berdoa, kalimat thayyibah, asmaul husna, murattal qur’an ( hafalan bacaan surah pendek) dzikir, private iqro’ dan membaca
- Memiliki sikap: rasa ingin tahu, mengelola emosi, disiplin
- SOP kedatangan dan SOP kepulangan
- SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

#### **C. Alat dan Bahan**

- BKRA, buku, pensil, krayon

#### **D. Pembukaan (30 menit)**

- Doa sebelum dan sesudah belajar dan hafalan bacaan surah pendek
- Bernyanyi lagu: Taman bunga
- Dawamul Qur'an: Menghafal do'a bercermin
- Mutiara Qur'an: QS. Al-Ambiya 107 (rahmatan lil alamin)
- Mutiara Hadits: Berbuat baik
- Penjelasan tema (bercerita): Negaraku, tempat wisata, yaitu tentang taman
- Penambahan kosa kata baru: Taman, rekreasi, istirahat, foto
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### **E. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati: gambar, foto taman, langsung berkunjung ke taman terdekat
2. Anak menanyakan: Fungsi taman, apa saja yang ada ditaman, kegiatan apa saja yang dilakukan di taman, menjaga kebersihan
3. Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:
  - Montase gambar taman
  - Menulis (ha) pada gambar lampu taman
  - Menghitung jumlah lampu taman
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Taman sebagai tempat wisata
  - Keindahan taman yang harus di jaga/ di rawat
  - Mengenal huruf hijaiyah "ha"
  - Tidak merusak benda-benda dan bunga di taman
  - Kegiatan bermain congklak
5. Anak mengomunikasikan:
  - Anak menyebutkan fungsi dan cara menjaga kebersihan taman
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa montase, menulis huruf hijaiyah, menghitung dan mewarnai

**Recalling:**

- Menyebutkan kegiatan di taman
- Menyebut huruf hijaiyah

**6. Penutup (15 menit)****SOP kepulangan:**

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan: Jangan memetik bunga di taman
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: Meniruh tulisan museum
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi

Mengetahui,  
Kepala RA Khairu Ummah

( **Jumiati, S.Pd.I** )

Rabu, 08 April 2020  
Guru Kelas

(**Suriyani**)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA KHAIRU UMMAH

**Semester/Minggu : II / 34**

**Tema / Sub Tema/Tema Sp : Negaraku/Tempat Wisata/ Museum**

**Hari / tanggal : Kamis /09/04/ 2020**

**Kelompok Usia : 5-6 Tahun**

**Kompetensi Dasar (KD) : NAM (1.1, 1.2, 3.1-4.1)**

**FM (3.3-4.3)**

**BHS (2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12)**

**KOG (2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)**

**SOSEM (2.5, 2.6 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13)**

**SN (2.4, 3.15-4.15)**

#### **6. Materi Dalam Kegiatan:**

- Tujuan pembelajaran: Anak mengetahui museum adalah tempat menyimpan benda-benda bersejarah dan fungsi museum agar benda-benda tidak rusak dan dirawat
- Materi kegiatan: Mewarnai gambar museum, menulis (ya) pada gambar atap museum, menulis tulisan “museum”

#### **7. Materi Dalam Pembiasaan:**

- Mengucap salam, syahatan, ikrar, berdoa, kalimat thayyibah, asmaul husna, murattal qur’an ( hafalan bacaan surah pendek) dzikir, private iqro’ dan membaca
- Memiliki sikap: rasa ingin tahu, mengelola emosi, disiplin
- SOP kedatangan dan SOP kepulangan
- SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

#### **8. Alat dan Bahan**

- BKRA, buku, pensil, krayon

#### **9. Pembukaan (30 menit)**

- Doa sebelum dan sesudah belajar dan hafalan bacaan surah pendek
- Bernyanyi lagu: Bendera
- Dawamul Qur'an: Menghafal do'a bercermin
- Mutiara Qur'an: QS. Al-Ambiya 107 (rahmatan lil alamin)
- Mutiara Hadits: Berbuat baik
- Penjelasan tema (bercerita): Negaraku, tempat wisata, yaitu tentang museum
- Penambahan kosa kata baru: Museum, benda, sejarah
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### **10. Inti (60 menit)**

1. Anak mengamati: gambar, foto museum, langsung berkunjung ke museum
2. Anak menanyakan: Fungsi museum, apa saja yang ada di museum (benda-benda bersejarah yang harus dilestarikan)
3. Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:
  - Mewarnai gambar museum
  - Menulis (ya) pada gambar atap museum
  - Meniru tulisan "museum"
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
  - Fungsi museum bagi pendidik
  - Apa saja yang ada di museum
  - Mengenal huruf hijaiyah "ya"
  - Bentuk tulisan museum
  - Kegiatan bermain congklak
5. Anak mengomunikasikan:
  - Anak menyebutkan fungsi museum sebagai tempat menyimpan benda bersejarah
  - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis huruf hijaiyah, dan menghitung

#### **Recalling:**

- Menyebutkan fungsi museum
- Menyebut huruf hijaiyah

## **6. Penutup (15 menit)**

### **SOP kepulangan:**

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan: Tidak merusak benda-benda bersejarah
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: Mengisi pola jerapa dari koran
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi

Mengetahui,  
Kepala RA Khairu Ummah

Kamis, 09 April 2020  
Guru Kelas

( **Jumiati, S.Pd.I** )

(**Suriyani**)

## Lampiran 2

### Instrumen Lembar Observasi terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya				
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				

#### Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

#### Skor pencapaian:

BB : 1

MB : 2

BSH : 3

BSB : 4

**Penilaian observasi =  $\frac{n}{N} \cdot 100$**

Penjelasan : n : nilai hasil observasi

N : nilai skor tertinggi

DATA PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN

KELAS MATAHARI

NAMA : A01

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A02

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A03

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A04

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A05

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A06

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A07

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A08

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A09

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A10

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A11

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A12

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak	✓			
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A13

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak	✓			
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A14

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A15

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak		✓		
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

DATA POST-TEST KELAS EKSPERIMEN  
KELAS MATAHARI

NAMA : A01

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A02

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A03

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A04

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A05

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A06

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A07

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A08

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A09

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A10

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya				✓
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A11

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya				✓
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A12

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka				✓
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A13

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

NAMA : A14

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak			✓	
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A15

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak				✓
2.	Anak dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak				✓
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri				✓
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna				✓
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓

DATA PRETEST KELAS KONTROL  
KELAS MELATI

NAMA : A01

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A02

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A03

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng	✓			
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A04

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A05

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A06

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A07

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng	✓			
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A08

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A09

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan	✓			
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A10

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A11

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A12

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng	✓			
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A13

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng	✓			
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A14

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng	✓			
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng	✓			
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

NAMA : A15

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka	✓			
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	✓			
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna	✓			
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	✓			

DATA POST TEST KELAS KONTROL  
KELAS MELATI

NAMA : A01

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A02

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A03

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A04

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A05

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A06

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A07

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A08

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A09

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan		✓		
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri			✓	
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20			✓	

NAMA : A10

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A11

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A12

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A13

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng		✓		
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka			✓	
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A14

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng		✓		
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna			✓	
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

NAMA : A15

KELOMPOK : B

No	Kemampuan	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menghitung jumlah biji gateng			✓	
2.	Anak dapat melempar, menangkap bola dan biji gateng di saat yang bersamaan			✓	
3.	Anak dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji gateng			✓	
4.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka		✓		
5.	Anak dapat mengenal bentuk geometri		✓		
6.	Anak dapat membedakan berbagai macam warna		✓		
7.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20		✓		

## Lampiran 3

## Hasil Observasi Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen	
	Pre Test (Y <sub>2</sub> )	Post Test (X <sub>2</sub> )
A01.	12	24
A02.	12	24
A03.	12	24
A04.	12	25
A05.	13	25
A06.	13	25
A07.	13	25
A08.	13	26
A09.	14	26
A10.	14	27
A11.	14	27
A12.	15	28
A13.	15	28
A14.	16	28
A15.	16	28
<b>Jumlah</b>	<b>204</b>	<b>390</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>13,6</b>	<b>26</b>
<b>Modus</b>	<b>12&amp;13</b>	<b>28</b>
<b>Median</b>	<b>13</b>	<b>26</b>

## Lampiran 4

## Hasil Observasi Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol Pre Test (Y <sub>2</sub> )	Kelas Kontrol Post Test (X <sub>2</sub> )
B01.	6	15
B02.	6	15
B03.	6	15
B04.	6	15
B05.	7	16
B06.	7	16
B07.	7	16
B08.	8	17
B09.	8	17
B10.	8	17
B11.	8	18
B12.	9	18
B13.	9	18
B14.	9	19
B15.	10	19
<b>Jumlah</b>	<b>114</b>	<b>251</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>7,6</b>	<b>16,73</b>
<b>Modus</b>	<b>6&amp;8</b>	<b>15</b>
<b>Median</b>	<b>8</b>	<b>17</b>

## Lampiran 5

### Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, Dan Standar Deviasi Kelas Ekperimen Dan Kelas

#### Kontrol

#### A. Kelas Eksperimen

##### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, maka diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 204 \quad n = 15$$

**a. rata-rata**

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{204}{15} = 13,6$$

**b. Varians**

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15 \cdot 2.802 - (204)^2}{15 \cdot (15-1)}$$

$$S^2 = 1,971$$

**c. Standar Deviasi**

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,971} = 1,403$$

**2. Nilai Post Test**

Dari hasil perhitungan, diperoleh :

$$\sum X_i = 390 \quad n = 15$$

**a. rata-rata**

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{390}{15} = 26$$

**b. Varians**

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15.152.610 - (390)^2}{15.(15-1)}$$

$$S^2 = 2,428$$

### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,428} = 1,558$$

## B. Kelas Kontrol

### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, maka diperoleh nilai :

$$\sum X_i = 114 \quad n = 15$$

#### a. rata-rata

$$X = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{114}{15} = 7,6$$

#### b. Varians

$$S^2 = \frac{n.\sum x^2 - (\sum x)^2}{n.(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15.890 - (114)^2}{15.(15-1)}$$

$$S^2 = 1,685$$

### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,685} = 1,298$$

### 2. Nilai Post Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh :

$$\sum X_i = 251 \quad n = 15$$

**a. rata-rata**

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{251}{15} = 16,73$$

**b. Varians**

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15 \cdot 4,229 - (251)^2}{15 \cdot (15-1)}$$

$$S^2 = 2,066$$

**c. Standar Deviasi**

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,066} = 1,437$$

## Lampiran 6

### Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Kecerdasan Logika Matematika Anak

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* yaitu berdasarkan distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur perhitungan :

1. Buat  $H_0$  dan  $H_a$  yaitu :

$H_0$  = tidak berdistribusi normal

$H_a$  = berdistribusi normal

2. Menghitung rata-rata dan standar deviasi data pre test pada kelas eksperimen dengan rumus :

$$\sum X_i = 204 \quad n = 15$$

#### a. rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{204}{15} = 13,6$$

#### b. Varians

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15 \cdot 2,802 - (204)^2}{15 \cdot (15-1)}$$

$$S^2 = 1,971$$

#### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,971} = 1,403$$

3. Setiap data  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku menjadi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus :

Contoh pre test eksperimen no.1 :

$$Z_{score} = \frac{X_1 - X}{S} = \frac{12 - 13,6}{1,971} = - 0,81$$

4. Menghitung F (Zi) dengan rumus yaitu :

Lihat dari tabel F (Zi) berdasarkan pada  $Z_{score}$  yaitu  $F (Zi) = 0,260538$

5. Menghitung S (Zi) dengan rumus :

$$S (Zi) = \frac{F_{kum}}{jumlah\ siswa} = \frac{7,000005}{15} = 0,466667$$

6. Hitung selisih  $F (Zi) - S(Zi)$  kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu :

$$F (Zi) - S (Zi) = 0,264122 - 0,466667 = 0,206129$$

Harga mutlaknya ialah 0,206129

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar adalah 0,206129 dengan  $L_{tabel} = 0,220$

8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka kita bandingkan  $L_0$  ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  atau 5%. Kriterianya adalah diterima  $H_a$  jika  $L_0$  lebih kecil dari dari  $L_{tabel}$ . Dari pre-test pada kelas eksperimen yaitu  $L_0 < L_t = 0,206129 < 0,220$  maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

## Lampiran 7

### Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Kecerdasan logika Matematika Anak

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre-test dan post-test kedua kelompok sampel dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

#### A. Homogenitas Data Pre-Test

Varians data pre-test kelas eksperimen : 1,403

Varians data pre-test kelas kontrol : 1,298

$$F_{hitung} = \frac{1,403}{1,298} = 1,080$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5%, dengan dk pembilang  $(n-1) = 15-1 = 14$  dan dk penyebut  $(n-1) = 15-1 = 14$  maka diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,484$ . Karena  $F_{hitung} (1,545) < F_{tabel} (2,484)$ , maka disimpulkan bahwa data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelompok ini memiliki varians yang seragam (homogen).

### **B. Homogenitas Data Post-Test**

Varians data post-test kelas eksperimen : 1,558

Varians data post-test kelas kontrol : 1,437

$$F_{hitung} = \frac{1,558}{1,437} = 1,084$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5%, dengan dk pembilang  $(n-1) = 15-1 = 14$  dan dk penyebut  $(n-1) = 15-1 = 14$  maka diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,484$ . Karena  $F_{hitung} (1,176) < F_{tabel} (2,484)$ , maka disimpulkan bahwa data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelompok ini memiliki varians yang seragam (homogen).

## Lampiran 8

### Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t, karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan ialah sebagai berikut :

#### A. Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di RA Khairu Ummah

$$T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\sum x_1 = 204 : 15 = 13,6$$

$$\sum x_2 = 390 : 15 = 26$$

$$\sum x_1 - \sum x_2 = 13,6 - 26 = -12,4$$

S adalah varians gabungan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + ((n_2 - 1)S_2^2)}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

$$S^2 = \frac{(15 - 1)1,403^2 + ((15 - 1)1,558^2)}{(15 + 15 - 2)}$$

$$S^2 = 46,86(n_1)$$

Mencari  $n_2$ ,

$$s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} = \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}} = 0,36(n_2)$$

$$\text{jadi, } T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{-12,4}{s \sqrt{\frac{1}{4,235} + \frac{1}{0,36}}} = 2,927$$

$$\text{jadi, } n - 2 = 15 - 2 = 13 \text{ (pada } t_{tabel}) = 2,160$$

$$\text{jadi } 2,927 > 2,160 = H_a \text{ diterima}$$

#### B. Pengaruh Permainan Gateng Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di RA Khairu Ummah

$$T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\sum x_1 = 114 : 15 = 7,6$$

$$\sum x_2 = 251 : 15 = 16,73$$

$$\sum x_1 - \sum x_2 = 7,6 - 16,73 = -9,13$$

S adalah varians gabungan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + ((n_2-1)S_2^2)}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

$$S^2 = \frac{(15-1)1,298^2 + ((15-1)1,437^2)}{(15 + 15 - 2)}$$

$$S^2 = 1,874 \quad (n_1)$$

Mencari n2,

$$s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} = \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}} = 0,36 \quad (n_2)$$

$$\text{jadi, } T_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$T_{\text{hitung}} = \frac{-9,13}{s \sqrt{\frac{1}{1,874} + \frac{1}{0,36}}} = 2,839$$

$$\text{jadi, } n-2 = 15-2 = 13 \quad (\text{pada } t_{\text{tabel}}) = 2,160$$

$$\text{jadi } 2,839 > 2,160 = H_a \text{ diterima}$$

### C. Ada Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) dengan Permainan Gateng Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Khairu Ummah.

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{251}{15} = 16,73$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{390}{15} = 26$$

$$SS_1 = \sum x^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_1} = 4,229 - \frac{(251)^2}{15} = 29$$

$$SS_2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2} = 10,174 - \frac{(390)^2}{15} = 34$$

$$T_{\text{hitung}} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1+1}{n_1 + n_2}\right)}} = \frac{26 - 16,73}{\sqrt{\frac{29+34}{15+15-2} + \left(\frac{1+1}{15+15}\right)}} = 17,16$$

Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,050$  atau 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ , maka harga  $t_{\text{tabel}} = 2,048$ . Dengan demikian, nilai  $t_{\text{hitung}}$  dengan  $t_{\text{tabel}}$  diperoleh bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $17,16 > 2,048$ .

Dengan demikian, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa “terdapat pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah tahun ajaran 2019/2020.

## Lampiran 9

## Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors

Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif

123

TABEL DISTRIBUSI LILIEFORS (  $L_{\text{tabel}}$  )

Ukuran Sampel (n)	Tingkat Nyata ( $\alpha$ )				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	<b>1,031</b> $\sqrt{n}$	<b>0,886</b> $\sqrt{n}$	<b>0,805</b> $\sqrt{n}$	<b>0,768</b> $\sqrt{n}$	<b>0,736</b> $\sqrt{n}$

Nilai Kritis Distribusi F

Tabel Titik Persentase Distribusi F

df untuk pembilang (N1)	df untuk penyebut (N2)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246	246	248	248	248	248
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43	19.43	19.44	19.44	19.44	19.44
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70	8.69	8.66	8.66	8.66	8.66
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86	5.84	5.80	5.80	5.80	5.80
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62	4.60	4.55	4.55	4.55	4.55
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94	3.92	3.87	3.87	3.87	3.87
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51	3.49	3.44	3.44	3.44	3.44
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22	3.20	3.15	3.15	3.15	3.15
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01	2.99	2.93	2.93	2.93	2.93
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85	2.82	2.77	2.77	2.77	2.77
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72	2.70	2.64	2.64	2.64	2.64
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62	2.59	2.54	2.54	2.54	2.54
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53	2.51	2.45	2.45	2.45	2.45
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46	2.44	2.38	2.38	2.38	2.38
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40	2.38	2.32	2.32	2.32	2.32
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35	2.33	2.27	2.27	2.27	2.27
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31	2.28	2.23	2.23	2.23	2.23
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27	2.25	2.19	2.19	2.19	2.19
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23	2.21	2.15	2.15	2.15	2.15
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18	2.12	2.12	2.12	2.12

## Lampiran 11

Nilai Kritis Distribusi T ( $t_{\text{tabel}}$ )

Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif 127

TABEL DISTRIBUSI TEST-T ( $t_{\text{tabel}}$ )

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,085	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## Lampiran 12

Tabel persentase distribusi t (df 1-28)

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82062	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91000	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72509	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44891	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36402	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69961	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20009	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92983
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34081	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33678	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68696	1.32534	1.72472	2.08590	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50469
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48406
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47883	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47299	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76320	3.40816

Lampiran 13

DOKUMENTASI PENELITIAN











**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371  
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683**

Nomor : B-8100/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/04/2020

03 April 2020

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**

**Yth. Bapak/Ibu Kepala RA Khairu Ummah**

*Assalamulaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

<b>Nama</b>	: Indah Nuraini
<b>NIM</b>	: 0308162080
<b>Tempat/Tanggal Lahir</b>	: Medan, 06 November 1998
<b>Program Studi</b>	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
<b>Semester</b>	: VIII (Delapan)
<b>Alamat</b>	: Jl.KLY. Sudarso Link. 14-c Kelurahan Glugur kota Kecamatan Medan Barat

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Khairu Ummah, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

***Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di RA KHAIRU UMMAH T.A 2020/2021***

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 03 April 2020  
a.n. DEKAN  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan



*Digitally Signed*

**Drs. RUSTAM, MA**  
**NIP. 196809201995031002**

**Tembusan:**

**- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
KHAIRU UMMAH**

**PAUD-RA/TK-TPA-MDTA**

**Jl. Binjai Km. 12 Jl. Mesjid Dusun IV Desa Purwodadi  
Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Telp. 08126373373**

Sunggal, 13 April 2020

No : 112/YPI-RA-KU/XI/20  
Lamp :  
Hal : Izin Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth,  
Ketua Jurusan PIAUD  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Di,  
Tempat

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Ketua Jurusan Nomor : B-8100/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/04/2020 tanggal 06 April 2020 Hal Izin Penelitian, yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Indah Nuraini  
NIM : 0308162080  
Program Studi : Program Studi Pendidikan Islam  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Sehubungan dengan hal tersebut, saya selaku Kepala Sekolah RA Khairu Ummah memberikan izin penelitian kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan untuk melakukan penelitian di RA Khairu Ummah yang saya pimpin.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Sunggal, 13 April 2020

Kepala Sekolah RA Khairu Ummah



Jumiati N, S. Pd.I

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. DATA PRIBADI**

Nama : Indah Nuraini  
Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 06 November 1998  
Nim : 0308162080  
Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini (PIAUD)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Alm. Media Indra Mulia  
Nama Ibu : Syahriani Br. Sipayung  
Alamat Rumah : Jl. Pembangunan KM.12, jalan perjuangan Dusun XIII No. 14  
Desa Muliorejo, Kec. Sunggal

**B. PENDIDIKAN**

1. SD Negeri 060843, Tamat 2010
2. SMP Negeri 1 Labuhan Deli, Tamat 2013
3. MAS Al-Washliyah 29 Binjai, Tamat 2016
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Tahun 2016

Medan, 18 November 2020

Penulis

**Indah Nuraini**

**NIM :0308162080**