

ABSTRAK

RARA NURIL MAGHFIRAH. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kecerdasan Matematik Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 05 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universita Negeri Medan 2024.

Penelitian ini memiliki permasalahan yaitu kecerdasan matematik logis anak yang belum sepenuhnya berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari alat permainan edukatif puzzle terhadap kecerdasan matematik logis anak di TK ABA 05 Medan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen melalui pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental Design dengan desain *The Equivalent Time Sample Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun pada kelas B dengan jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 anak di TK ABA 05 Medan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 kali tidak perlakuan dan 2 kali perlakuan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Dari analisis data diperoleh skor rata-rata perlakuan 1 yaitu 9,11, tidak perlakuan 1 yaitu 9,61, tidak perlakuan 2 yaitu 11,44, dan perlakuan 2 yaitu 11,77. Berdasarkan analisis dan melalui uji hipotesis non parametrik maka diperoleh nilai *test statistic* SPSS 26 yang dimana taraf nyata diperoleh $\alpha = 0,000$. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan edukatif puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan matematik logis anak usia 5-6 tahun di TK ABA 05 Medan.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif Puzzle, Kecerdasan Matematik Logis, Anak Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT

RARA NURIL MAGHFIRAH. The Influence of Puzzle Educarional Game Tools on the Logical Mathematical Intelligence of Children Aged 5-7 Years in Kindergarten ABA 05 Medan Academic Year 2023/2024. Thesis. Medan: Facultyof Education, Medan State University 2024.

This study has a problem that is the logical mathematical intelligence of children who have not fully developed. This study aims to determine whether there is an effect of puzzle educational game tools on children's logical mathematical intelligence at ABA 05 Medan Kindergarten. This research uses experimental research through a quantitative approach. The research method used in this research is Quasi Experimental Design with The Equivalent Time Sample Design design. The population in this study were all children aged 5-6 years in class B with the number of samples in this study totaling 18 children at ABA 05 Medan Kindergarten. This study was conducted with 2 non-treatment and 2 treatments. Data collection instruments using observation sheets. From the data analysis, the average score of treatment 1 is 9.11, no treatment 1 is 9, 61, no treatment 2 is 11.44, and treatment 2 is 11.77. Based on the analysis and through non-parametric hypothesis testing, the value of the SPSS 26 test statistic is obtained where the real level is obtained $\alpha = 0.000$. Therefore, it can be concluded that puzzle educational games have a significant influence on the logical mathematical intelligence of children aged 5-6 years at ABA 05 Medan Kindergarten.

Keywords: Puzzle Educational Game Tools, Logical Mathematical Intelligence, 5-6 Years Old Children



THE
Character Building
UNIVERSITY