

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PUTRA II KOTA JAMBI**

SKRIPSI



OLEH

YOCY YUSVITA

(A1F119052)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PUTRA II KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



OLEH

YOCY YUSVITA

(A1F119052)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Yocy Yusvita, Nomor Induk Mahasiswa A1F119052 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 16 Juni 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
NIP. 196505051991121001

Pembimbing II



Uswatul Hasni, M.Pd.
NIP. 199508202020122004

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Yocy Yusvita, Nomor Induk Mahasiswa A1F119052 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 16 Juni 2023.

Tim penguji :

1. Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
NIP. 196505051991121001

Ketua



2. Uswatul Hasni, M.Pd.
NIP. 199508202020122004

Sekretaris



Jambi, 16 Juni 2023
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini



Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
NIP. 196505051991121001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Yocy Yusvita

Nim : A1F119052

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi“ bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apakah di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 16 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



A1F119052

MOTTO

Ironinya rindu pada seseorang yang tak akan bisa ditemu dengan bertatap wajah, saling menghantar kehangatan lewat pelukan, tak hanya menyisakan dada, menghantam jiwa, tapi ia juga mampu membuat seseorang gila merasakannya. Rindu tidak diciptakan karena jarak tetapi oleh perasaan yang tersimpan dalam rongga dada.

Hilangnya sesuatu yang tak lagi bisa untuk diraih adalah suatu hal menyiksa tanpa jeda. Perlahan penyesalan menyelimuti setiap tarikan nafas bagi mereka yang dengan gamblang membuang kasih yang tak sampai.

“Yocy Yusvita”

Kupersembahkan skripsi ini untuk seorang laki-laki yang paling berharga, ayah tercinta yakni Syafril Yono yang selalu bekerja keras hingga peluhmu membasahi baju dalam memberikan nafkah kepada keluarga dan selalu mendidik anak-anaknya agar memiliki semangat yang tinggi supaya bisa mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi daripada beliau. Serta yang tidak kalah pentingnya untuk seorang perempuan bak bidadari nan tak bersayap, ibu tersayang yakni Yusmiati yang selalu memberikan kasih dan sayangnya yang tak terhingga sampai di hari terakhirnya, serta doa beliau yang selalu mengiringi di setiap langkahku walaupun setelah di penghujung untuk meraih gelar sarjana ini beliau sudah tak bisa lagi menemaniku karena ternyata yang Maha Esa lebih sayang kepada beliau. Ayah, ibu untuk saat ini, hanya ini yang dapat ocy persembahkan sebagai bukti kecil dari perjuangan yang tak ternilai harganya. Dan skripsi ini juga saya persembahkan untuk keluargaku yaitu kedua adikku si tengah dan si bungsu yakni oca dan sisil, yang selalu memberikan dukungan dan semangat agar aku dapat menyelesaikan pendidikan ini dan segera menggapai gelar sarjanaku agar aku dapat menggapai impianku dan yang selalu menjadi alasanku untuk selalu kuat dalam menjalani ini semua. Tak lupa pula aku ucapkan terima kasih untuk orang-orang baik yang selalu memberikan motivasi, semangat dan energi positifnya, terutama sahabat-sahabat seperjuanganku yang mulai aku kenal dari awal masuk dunia perkuliahan ini sampai sekarang yang selalu ada di setiap suka maupun duka yaitu Linda Rizki, Esi Bunga, Ana Lathifah, dan Sandra Sonita. Dan teman yang baru aku temui di saat program magang saat itu yaitu Dona Dwika, terima kasih aku ucapkan karena kami adalah seseorang yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi kita hingga selesai dan terus menjalin pertemanan yang baik sampai sekarang. Serta untuk teman-teman seangkatanku yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu yang telah bersamaku dalam perjuangan ini dan telah memberikan banyak saran ataupun pengalaman yang tak akan terlupakan.

ABSTRAK

Yusvita, Yocy.2023. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.. Pembimbing (II) Uswatul Hasni, M.Pd.

Kata kunci : *permainan ular tangga raksasa, berpikir logis*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung perkembangan kognitif beberapa anak belum terlihat berkembang dengan baik. Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal sebab akibat tentang lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang dipakai adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *Sampling Purposive*, dengan jumlah sampel 13 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik uji instrumen menggunakan uji validitas juga uji reliabilitas. Uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang menggunakan *uji wilcoxon* merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai skor *pre-test dan post-test*, dimana hasil *pre-test* yang diperoleh 27,84 dan *post-test* 42,92. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test sample pretest dan posttest* (uji *wilxocon*). Analisis ini diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami sampaikan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan Rizki dan Hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat merampungkan skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi". Penelitian ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Penghargaan dan terimakasih setulus-tulusnya peneliti berikan kepada Ayahanda Syafrilyono dan Ibunda Yusmiati yang telah mencurahkan segenap kasih dan sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, berkah dan kurnia-Nya serta keberkahan dunia dan akhirat atas segala yang telah mereka berikan kepada peneliti. Penghargaan dan terimakasih peneliti berikan kepada bapak Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si. selaku pembimbing I dan Ibu Uswatul Hasni, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Jambi yaitu bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yaitu bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar Universitas Jambi yaitu bapak Dr. Yantoro, M.Pd.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jambi yaitu bapak Prof. Dr. Drs . H. Hendra Sofyan, M.Si.

5. Seluruh Bapak/Ibu dosen serta karyawan yang ada di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi.

6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah skripsi ini. Demikian pengantar dari peneliti, semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi pengembangan dunia pendidikan.

Semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Jambi, 16 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and flourishes, positioned above the word 'Peneliti'.

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1. Teori Kognitif.....	11
2.2. Pentingnya Perkembangan Aspek Kognitif	16
2.3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	18
2.4. Berpikir Logis Dalam Kemampuan Kognitif Anak	20
2.5. Pentingnya Menstimulasi Kemampuan Berpikir Logis Anak	26
2.6. Pengertian Permainan Ular Tangga Raksasa	28
2.7. Manfaat Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Anak.....	31
2.8. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga Raksasa	31
2.9. Keunggulan Permainan Ular Tangga Raksasa.....	34
2.10. Keterkaitan Antara Permainan Ular Tangga Raksasa Dengan Berpikir	

Logis Anak.....	35
2.11. Penelitian Relevan.....	36
2.12. Kerangka Berpikir.....	41
2.13. Hipotesis.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian.....	43
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.3. Populasi dan Sampel.....	44
3.4. Variabel Penelitian.....	46
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6. Instrumen Penelitian.....	46
3.7. Teknik Uji Instrumen.....	48
3.8. Teknik Analisis Data.....	49
3.9. Prosedur Penelitian.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Profil Sekolah.....	56
4.2. Hasil Penelitian.....	57
4.3. Pengujian Persyaratan Analisis.....	67
4.4. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	82
RIWAYAT HIDUP.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	14
Tabel 3.1. Desain Penelitian	43
Tabel 3.2. Populasi Penelitian	45
Tabel 3.3. Sampel Penelitian	46
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun	47
Tabel 3.5. Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's</i>	54
Tabel 4.1. Identitas Sekolah	56
Tabel 4.2. Informasi Sekolah	56
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Sekolah	57
Tabel 4.4. Rekap Hasil Uji Validasi	58
Tabel 4.5. Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach Alfa</i>	59
Tabel 4.6. Skor <i>pre-test</i> kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi	64
Tabel 4.7. Skor <i>post-test</i> permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.	65
Tabel 4.8. Rekapitulasi Skor <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	66
Tabel 4.9. Analisis Deskriptif	67
Tabel 4.10. Uji Normalitas Data	68
Tabel 4.11. Uji Homogenitas	69
Tabel 4.12. Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain papan ular tangga raksasa peneliti yang digunakan saat penelitian	34
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penerbitan Izin Penelitian	83
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	84
Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian	85
Lampiran 4. Surat Validasi Pedoman Observasi	86
Lampiran 5. Kisi-kisi lembar observasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun	87
Lampiran 6. Lembar Instrumen Penelitian	89
Lampiran 7. Rubrik penilaian Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun	92
Lampiran 8. RPPH <i>treatment 1</i>	97
Lampiran 9. RPPH <i>treatment 2</i>	99
Lampiran 10. RPPH <i>treatment 3</i>	101
Lampiran 11. RPPH <i>treatment 4</i>	103
Lampiran 12. RPPM	105
Lampiran 13. Hasil <i>Pre-Test</i>	109
Lampiran 14. Hasil <i>Post-test</i>	111
Lampiran 15. Hasil statistik <i>pret-test dan posttes</i> dengan menggunakan SPSS 23	113
Lampiran 16. Dokumentasi	120
Lampiran 17. Dokumentasi Observasi Awal	121
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Masa keemasan atau *the golden age* merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak manusia untuk menuju sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak sering terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran orang tua dalam memanfaatkan peluang pada masa keemasan ini. Menurut Uce (2017) usia dini biasa disebut dengan usia emas (*golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan otak pada anak berlangsung dengan kecepatan yang tinggi dan mencapai proporsi terbesarnya. Pada masa usia (0-6 atau 0-8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan, guna menstimulasi kecerdasan agar dapat berkembang dengan optimal. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan anak usia dini, dalam rangka memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran dikelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, diantara banyaknya keunikan dan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini ialah gemar bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika di dalam kegiatan pembelajaran itu mengasyikan dan tidak membosankan bagi anak.

Sesuai dengan pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, anak usia dini merupakan anak pada usia yang memiliki rentangan waktu sejak lahir hingga usia 6 tahun. Menurut Mutiah (2015) karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik kognitif bahasa sosial emosional dan spiritual. Pada pendidikan anak usia dini di TK, anak akan diberikan rangkaian aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dasarnya. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014, ada lima aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa dan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari cara anak berpikir. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Kemudian diperjelas oleh Syaifullah (2019) yang dimana dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Pada usia dini anak berada pada masa keemasan, sehingga dalam perkembangan anak perlu

diperhatikan dengan maksimal dan mengembangkannya secara optimal melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi daya kognisinya. Pembelajaran di TK dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Dalam pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian untuk anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir seseorang dan berpikir merupakan suatu aktivitas yang dialami oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya. Lalu dijabarkan oleh Ruggiero (1989) dalam Pratiwi (2020) yang mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Aspek perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari beberapa lingkup perkembangan yaitu : (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan(c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan,

mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Berdasarkan teori kognitif Piaget, ketika anak memasuki usia 5-6 tahun maka dia sedang berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini seharusnya anak sudah memiliki pengetahuan berpikir logis. Berpikir logis pada kognitif yang dijelaskan oleh Piaget dalam Dista (2019) bahwa berpikir logis berhubungan dengan *seriation, transitivity, dan konservasi*. *Seriation* yakni yang melibatkan pengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. *Transitivity* adalah kapasitas dalam mengkombinasikan hubungan secara logis untuk menarik kesimpulan tertentu. *Konservasi* yaitu memahami bahwasanya kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan tampilan objek lainnya. Dalam aspek perkembangan kognitif pada anak semua pengajaran dan pengenalan untuk berpikir logis pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan harus disesuaikan dengan usianya, sehingga guru perlu menyediakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan yang menarik perhatian anak, agar konsep berpikir logis dapat disampaikan dan dapat diterima oleh anak dengan baik.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupan, anak mungkin saja dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan suatu masalah. Menurut Diana (2018) Berpikir logis adalah aktivitas yang terkait dengan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang kompleks. Dua aktivitas tersebut seringkali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari adalah pada saat menentukan arah yang akan ditempuh agar terhindar dari kemacetan. Contoh

melakukan pemecahan masalah adalah pada saat terjebak kemacetan, kemudian mencari tahu apa penyebab kemacetan dan mencari cara agar tidak terlambat dalam mendatangi tempat tertentu, seperti pergi sekolah. Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan dalam menggunakan pernyataan-pernyataan berupa gagasan, dan diuraikan secara sistematis. Individu yang berpikir logis akan mengungkapkan ide dan gagasannya dengan kata-kata terstruktur sehingga alasan yang dikemukakan menjadi argument yang benar.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Putra II, yang berjumlah 7 dari 13 anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kemampuan berpikir logis beberapa anak belum terlihat berkembang dengan baik. Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa anak masih mengalami kesulitan pada berpikir logisnya dalam konsep mengenal sebab akibat tentang lingkungannya misalnya saat pembelajaran dengan tema alam semesta. Pada saat proses pembelajaran dimulai beberapa anak masih belum mampu untuk mengenal tentang sebab akibat di tema tersebut, seperti saat guru menunjukkan gambar pohon tumbang yang ada ilustrasi tiupan angin, ketika anak-anak ditanya apakah penyebab pohon tersebut tumbang atau patah. Serta contoh lainnya saat ditunjukkan gambar rintikan hujan deras dan rumah, jalanan yang kebanjiran setelah itu saat ditanya, kenapa ya rumah dan jalan ini banjir?. Guru telah memberikan petunjuk dan media yaitu berupa gambar yang ada di lkpd namun masih ada beberapa anak yang masih belum mampu untuk berpikir logis dengan mengenal sebab akibat tentang lingkungannya. Anak masih ada yang kebingungan ketika kegiatan pembelajaran dimulai mereka masih belum mampu melanjutkan kegiatan apa yang akan dikerjakan selanjutnya atau anak masih bingung dalam

menyusun perencanaan kegiatan apa yang akan dilakukan setelah menyelesaikan kegiatan sebelumnya saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya saat anak mendapatkan tugas dari guru untuk mengerjakan lkpd berupa kolase yang di mana kegiatan awalnya adalah memilah potongan gambar yang kemudian diberi lem lalu ditempelkan pada kotak-kotak yang seharusnya. Setelah guru memberikan arahan dan dipersilahkan mengerjakan lkpd masih ada beberapa anak yang ragu dan bimbang apa yang seharusnya dilakukan pertama kali, ataupun ada anak yang setelah memilah potongan gambar langsung dan diletakkan pada kotak tanpa diberikan perekat.

Keadaan yang sebelumnya kurang baik yakni saat pandemi covid menyebabkan sekolah terhambat untuk menginovasikan alat permainan edukatifnya ataupun media pembelajarannya sampai saat ini sebab guru pada saat itu sering menggunakan gadget sebagai media pembelajarannya. Namun, seiring berjalannya waktu saat pembelajaran telah mulai offline sekolah sudah mulai aktif, dan guru-guru tak jarang pula menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) atau majalah sebagai media pembelajarannya. Hal itu bisa menjadi salah satu dampak pada anak yang akan cepat merasakan bosan dan sulit berkonsentrasi saat pembelajaran saat ini. Saat pembelajaran berlangsung anak cenderung cepat merasa bosan dan anak kurangnya konsentrasi saat mengerjakan kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan lkpd atau majalah. Di sekolah juga terbatas pada media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, jadi alangkah baiknya jika media yang digunakan lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam berpikir logis anak adalah dengan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak sepanjang hari dan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir logis anak maka peneliti akan menggunakan media ular tangga raksasa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memberikan informasi yang bersifat imperatif, menarik dan sesuai dengan kemampuan maupun kebutuhan anak. Dari permasalahan itu peneliti mengambil tindakan untuk memperbaiki media pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar anak. Dalam hal ini peneliti mempergunakan dengan menggunakan permainan papan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kognitif anak dalam berpikir logis dalam kelompok B di TK Putra II Kota Jambi.

Diperjelas oleh Istiqomah (2018) bahwa anak yang suka memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan. Dalam aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis anak dalam permainan ini adalah kemampuan memaknai suatu peristiwa dan menimbulkan kondisi emosi yang berbeda-beda. Dalam permainan ular tangga raksasa perkembangan aspek kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis berkembang pada tahap praoperasional dimana anak belajar menghitung dadu-dadu yang dilempar, kemudian mengaplikasikan hitungan tersebut ke dalam langkah pion-pionnya. Diperjelas kembali oleh Kurniasih (2014) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah

salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Hasil penelitian Dewi (2016), beliau yang telah melakukan penelitian berjudul “penerapan metode bermain melalui ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A usia 4-5 tahun” dengan hasil penelitiannya yakni metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A usia 4-5 tahun. Penggunaan permainan ular tangga modifikasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses perkembangan kognitif dalam berpikir logis pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian tentang "Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi"

1.2. Identifikasi Masalah

Penelitian dimulai dari pertanyaan yang belum dapat dijawab oleh seorang peneliti. Untuk ini diperlukan adanya motivasi yang berupa rasa ingin tahu untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk melihat dengan jelas tujuan dan sasaran penelitian, perlu diadakan identifikasi masalah dan lingkungan masalah itu. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Beberapa anak masih sulit dalam kemampuan berpikir logis pada mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya dan menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Beberapa anak merasa bosan ketika mereka melakukan kegiatan pembelajaran yang medianya menggunakan kertas lkpd saja.
- c. Masih ada anak yang sulit untuk berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung ketika media pembelajaran yang digunakan menggunakan kertas lkpd.
- d. Media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang digunakan di sekolah masih belum berkembang dan terbatas.

1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas tersebut, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga raksasa di kelas B2 TK Putra II Kota Jambi.

1.4.Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu, apakah permainan ular tangga raksasa terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun?

1.5.Tujuan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti :

Dapat memberikan pengalaman serta wawasan dalam memperkaya hasil penelitian tentang permainan ular tangga raksasa sebagai media yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pada kemampuan berpikir logis anak usia dini .

b. Bagi anak :

Manfaat bagi anak dapat meningkatkan kemampuan dan kesiapan anak dalam berpikir logis melalui kegiatan bermain ular tangga raksasa.

c. Bagi guru :

Memberikan masukan kepada guru yaitu memberikan pengetahuan tentang cara membuat papan ular tangga raksasa dan untuk menambah ilmu bagi pendidik di TK.

d. Bagi sekolah :

Kepada sekolah untuk dapat menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis kepada anak usia dini yang dimana anak dapat menambah ilmu pengetahuannya melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, anak menjadi termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Teori Kognitif

2.1.1 Pengertian Perkembangan Aspek Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif atau sering disebut kognisi mempunyai pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Menurut Sujiono (2013) perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*).

Disisi lain menurut Purnamasari, dkk (2019) Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menjadi bagian dari studi tentang psikologi perkembangan. Kajian perkembangan kognitif difokuskan pada bagaimana anak secara aktif membangun pikiran

mereka, dan kemudian bagaimana perubahan berpikir dari satu tahap ketahap berikutnya dalam suatu perkembangan. Aktivitas kognitif termasuk didalamnya yaitu semua proses dan aktifitas psikologis yang melibatkan berpikir (*thinking*) dan mengetahui (*knowing*). Dari pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa proses kognitif merupakan proses mental yang terjadi dalam diri atau pikiran seseorang, sehingga proses kognitif atau aktivitas kognitif tidak dapat diamati (*unobservable*). Dengan perkembangan kognitifnya, anak mampu berpikir dan mengingat, dan mempunyai ide, gagasan, jalan keluar, cara memecahkan masalah dan menyusun strategi yang kreatif. Namun dengan demikian secara sederhana kognitif merupakan suatu aktivitas yang melibatkan kegiatan berpikir seperti mengingat, simbolisasi, membuat kategori, merencanakan, memecahkan masalah, mencipta dan bahkan berfantasi.

Seorang pakar yang bernama Brewer dalam Eti (2022) mengemukakan pendapatnya secara singkat yang dimana bahwa perkembangan kognitif mengarah pada perkembangan berpikir anak dan kemampuan membuat alasan (*reasoning*). Perubahan-perubahan pada aktivitas mental dalam perkembangan kognitif tentunya mengarah pada tingkat kematangan dan kompleksitas struktur kognitif pada anak.

Pemaparan diatas dari beberapa para ahli tentang pengertian perkembangan kognitif dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan pengembangan dari pengetahuan, keterampilan, pemecahan masalah, dan kecenderungan yang membantu anak-anak untuk berpikir dan memahami dunia di sekeliling mereka. Kognitif memiliki persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Perkembangan

kognitif anak juga melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, memori/ingatan, dan logika berpikir. Jadi kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan dengan praktik dan latihan yang tepat. Tanpa adanya kemampuan kognitif pada setiap individu mustahil sebuah ilmu pengetahuan dapat dipahami. Sederhananya kognitif itu merupakan hal wajib yang berperan penting dalam dunia belajar mengajar. faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.1.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Dapat dipahami bahwa kognisi adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget dalam Zulqarnain (2021) mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Tahap *Sensory Motor* (berkisar antara usia sejak lahir sampai 2 tahun).

Gambarannya, anak melakukan gerakan refleks yang sesuai instinknya ketika ia lahir sampai awal mula berpikir simbolik.

2. Tahap *Pre-Operational* (berkisar antara 2-7 tahun). Gambarannya, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, (kata dan gambar menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis).

3. Tahap *Concrete Operational* (berkisar antara 7-11 tahun). Gambarannya, anak mulai menggunakan kemampuan logika berpikir mengenai hal konkret untuk mengklasifikasikan objek ke dalam bentuk.

4. Tahap *Formal Operational* (berkisar antara 11-15 tahun). Gambarannya, remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan idealistis.

Diperjelas oleh Piaget dalam Parnawi (2021) bahwa perkembangan tahap tersebut merupakan hasil perbaikan dari perkembangan tahap sebelumnya. Penting bagi calon guru dan guru profesional untuk menghindari pemahaman bahwa teori perkembangan ini pasti berlaku sepenuhnya kepada peserta didik. Tahapan perkembangan versi ahli tersebut pada dasarnya hanya merupakan *outline* (garis besar) yang berhubungan dengan kapasitas kognitif tertentu yang berkembang dalam diri peserta didik dari masa ke masa. Hal ini menunjukkan bahwa teori temuan sang jenius diatas meskipun lugas dan ilmiah, tapi tidak bebas kritik.

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Sensorimotor	Lahir hingga 2 tahun	Pembentukan konsep "ketetapan objek" dan kemajuan bertahap dari perilaku refleksi ke perilaku yang diarahkan tujuan
Praoperasional	2 hingga 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol simbol untuk melambangkan objek di dunia ini. Pemikiran tetap egosentris dan terpusat.
Operasional Kongret	7 tahun hingga 11 tahun	Perbaikan kemampuan berfikir logis. Kemampuan kemampuan baru meliputi penggunaan operasi yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan

		pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin.
Operasional Formal	11 tahun hingga dewasa	Pemikiran abstrak semata-mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimenasi sistematis

Dari penjelasan tentang tahapan perkembangan kognitif anak usia dini diatas peneliti akan meneliti dengan anak yang rentang usianya terletak pada tahap *Pre-Operational* (berkisar antara 2-7 tahun). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan memori dan imajinasi mereka. Anak mulai mengenal perbedaan masa lalu dan masa depan, serta mulai mampu berimajinasi. Anak juga belum mampu memahami konsep yang lebih kompleks seperti sebab akibat, waktu, dan perbandingan. Pemikiran anak pada rentang usia ini juga masih didominasi egosentris. Dalam tahapan kedua perkembangan kognitif ini akan muncul fungsi psikologis. Anak yang masuk pada tahapan pra-operasional akan memiliki kemampuan untuk berpikir secara simbolis yang lebih berkembang, memiliki kemampuan berpikir non logis, sifat intuitif, egosentris, animismer, kemampuan berbahasa yang lebih matang, kemampuan imajinasi yang kuat serta memiliki kemampuan memori yang lebih kuat pula. Terdapat dua khas yang kuat ketika seorang anak berada dalam tahapan pra-operasional, yaitu ciri animisme dan egosentris. Animisme maksudnya, anak memiliki kepercayaan bahwa benda tidak bernyawa itu hidup serta bisa bergerak. Sedangkan ciri egosentris maksudnya, anak tidak mampu membedakan perspektif dirinya dengan perspektif yang dimiliki orang lain.

2.2. Pentingnya Perkembangan Aspek Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak. karena proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu persoalan. Dalam kehidupannya mungkin saja anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebahagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono (2013), maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.

3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebahagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Hal-hal yang termasuk dalam aktivitas kognitif adalah (Astuti, 2015) :

- a. Mengingat. Mengingat merupakan aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari kesan-kesan yang diperoleh dari masa lampau. Bentuk mengingat yang penting adalah reproduksi pengetahuan, misalnya ketika seorang anak diminta untuk menjelaskan kembali suatu pengetahuan atau peristiwa yang telah diperolehnya selama belajar.
- b. Berfikir. Pada saat berpikir anak dihadapkan pada obyek-obyek yang diwakili dengan kesadaran. Jadi tidak dengan langsung berhadapan dengan obyek secara fisik seperti sedang mengamati sesuatu ketika ia melihat, meraba atau mendengar. Dalam berfikir obyek hadir dalam bentuk representasi, bentuk-bentuk representasi yang paling pokok adalah tanggapan, pengertian, atau konsep dan lambang verbal. Makin berkembang seseorang, makin kayalah anak akan tanggapan-tanggapan.

Hubungan atas tanggapan-tanggapan mulai dipahami manakala hubungan yang satu dengan yang lain mulai dipahami secara logis. Perkembangan berikutnya anak akan mampu menentukan hubungan sebab akibat.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya kemampuan kognitif anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya dan meningkatkan pengetahuannya berdasarkan apa yang anak rasakan, apa yang anak lihat, dan apa yang anak dengar sehingga anak mempunyai pemahaman yang komplit, supaya anak dapat melatih ingatannya terhadap segala peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada diri anak. Faktor kognitif yang mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupakannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini terdiri dari beberapa lingkup perkembangan yaitu : Belajar dan pemecahan masalah, Berpikir logis, Berpikir simbolik. Dan tingkat pencapaian aspek perkembangan kognitif tersebut sebagai berikut:

(1) USIA 5-6 TAHUN

1. Belajar dan Pemecahan Masalah.

- a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
- b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

2. Berpikir Logis.

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.
- b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura- pura seperti burung”).
- c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
- f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
- g. Mengenal pola ABCD-ABCD.

h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

3. Berfikir Simbolik.

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
- c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
- e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

2.4. Berpikir Logis Dalam Kemampuan Kognitif Anak

Dalam kemampuan kognitif anak terdapat berpikir logis yang merupakan kemampuan yang butuh perhatian dari guru. Menurut Coopley (2000) dan Wortham (2006) dalam Hamidah (2019) mengungkapkan lebih lanjut bahwa anak antara usia 5-8 tahun kemampuan berpikirnya bergerak dari tahap pra-operasional menuju operasional konkrit atau disebut dengan masa transisi, dimana kemampuan berpikir anak bergerak dari kemampuan yang didominasi oleh persepsi visual menuju kemampuan berpikir logis. Pada usia ini proses berpikir anak mulai menuju pengenalan lambang yang abstrak dari benda konkret, dengan mengenalkan bentuk lambangnya. Subtahap pemikiran intuitif adalah subtahap kedua dalam pemikiran praoperasional, dimulai sekitar usia empat tahun dan berlangsung sampai usia tujuh tahun. Pada subtahap ini, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu dari semua pertanyaan. Tahap ini sebagai intuitif karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa yang bisa

mereka ketahui. Artinya mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional. Oleh karenanya usia ini paling tepat dalam menstimulasi kemampuan berfikir logis anak.

Mengingat hal tersebut, maka para pendidik perlu menyediakan lingkungan yang kondusif dalam membantu meningkatkan potensi yang dimiliki oleh anak khususnya kemampuan berpikir logis. Salah satunya melalui kegiatan permainan agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Hijriati (2017) berpendapat bahwa sebagai orang tua maupun pendidik membekali anak dengan mengeksplor kemampuan mereka agar mengetahui dan memahami lingkungan sekitarnya melalui panca indra yang mereka miliki, sehingga mereka mampu memiliki kemampuan berpikir secara logis dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan menjadi bekal saat mereka dewasa. Kognisi melibatkan sejumlah keterampilan yaitu ingatan atau memori, kemampuan untuk berpikir abstrak, berpikir logis, memecahkan masalah, dan memberikan alasan. Dalam berpikir kita hanya dapat benar-benar menyimpulkan jenis pemikiran apa yang mungkin terjadi dengan mendengarkan anak-anak berbicara (melalui tanggapan terhadap pertanyaan, konservasi di antara teman sebaya), mengamati tindakan mereka (melalui peninjauan tulisan mereka), mengamati bagaimana mereka melakukan tugas praktis atau menilai apa yang mereka hasilkan seperti sebuah karya seni, cerita atau laporan atau bahkan penemuan yang bersifat sederhana.

Menurut tim psikologi dimensi ini melihat seseorang dari bagaimana orang tersebut menarik kesimpulan dan keputusan. Seorang yang berpikir berdasarkan keputusannya dengan cara mempertimbangkan logika dan nalar. Sedangkan menurut Susanto (2021) menjelaskan bahwa Berpikir logis adalah proses

seseorang dalam berpendapat secara logis dengan menggunakan logika yang dapat diterima dan masuk di akal, agar semua yang telah dipelajari dapat dikatakan berhasil berkembang sesuai harapan. Membahas tentang berpikir logis, berpikir merupakan berbicara dengan diri sendiri dalam hati, yaitu merenungkan, menganalisis, mempertimbangkan, membuktikan, menunjukkan alasan-alasan, menarik kesimpulan, menganalisis suatu jalan pikiran, dan mencari bagaimana berbagai hal itu berhubungan satu sama lain (Gieles dalam Nadya, 2020).

Selanjutnya masuk ke dalam pembahasan mengenai makna dari logis. Logis berasal dari kata logika yang dijelaskan Azzah (2019) yaitu menurut logika sendiri berasal dari kata Yunani, yaitu *logos* yang berarti perkataan atau sabda. Sebagai ilmu, logika disebut *logike episteme* atau ilmu logika yang mempelajari kecakapan untuk berpikir secara lurus, tepat dan teratur. Sehingga didalam berpikir logis terdapat proses berpikir yang menggunakan penalaran secara konsisten untuk menghasilkan kesimpulan.

Menurut Siswono (2016) mengatakan berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (*valid*) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Berpikir logis mempunyai perbedaan dengan menghafal. Hal ini dikarenakan jika menghafal hanya mengacu pada kemampuan dalam ingatan, sedangkan jika berpikir logis lebih mengacu pada pemahaman pengertian (dapat mengerti) dan kemampuan evaluasi untuk membentuk kecakapan atau suatu proses. Beralih dari makna berpikir dan logis diatas, selanjutnya terdapat istilah berpikir logis. Sedangkan pengertian berpikir logis dikemukakan oleh Strydom dalam Nadya (2020) berpendapat bahwa

berpikir logis merupakan berpikir sebab akibat. Berpikir logis tidak terlepas dari dasar realitas/kenyataan, karena apa yang dipikirkan adalah suatu realitas atau suatu kenyataan, yaitu hukum realitas yang sesuai dengan aturan berpikir. Dari dasar realitas yang jelas dan dengan menggunakan hukum-hukum berpikir maka akan menghasilkan keputusan yang dilakukan atau disebut sebagai suatu kesimpulan.

Dijelaskan oleh Piaget dalam Yanti (2021) dimana berpikir logis anak menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir. Tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tahap perkembangan kognitif dalam berpikir logis anak usia 5-6 tahun harus sudah mencapai tingkat perkembangan sebagai berikut ini :

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran; “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.
- b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo bermain pura-pura seperti burung”).
- c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.

- d. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran 3 variasi.
- f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
- g. Mengenal pola ABCD-ABCD.
- h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Sejalan dengan yang dijelaskan dalam Sani (2022) Pemikiran logis berupa keterampilan untuk menunjukkan perilaku seperti menggunakan angka secara efektif, menghasilkan solusi ilmiah untuk masalah, mengidentifikasi hubungan antara konsep, mengklasifikasi, generalisasi, mengungkapkan dalam rumus matematika, perhitungan, hipotesis, pengujian dan penggambaran analog. Berpikir merupakan proses yang dialektis artinya, selama kita berfikir maka pikiran kita dalam keadaan tanya jawab untuk dapat meletakkan hubungan pengetahuan kita. Pemikiran logis membutuhkan pemikiran terus-menerus untuk mencapai sebuah kesimpulan. Proses berpikir sekuensial terletak pada inti pemikiran logis. Proses ini memerlukan perolehan semua gagasan, fakta dan hasil dan menempatkannya dalam rantai.

Di dalam indikator kemampuan berpikir logis diatas terdapat konsep Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, yang dimana diperjelas oleh

Hamalik (2010) dalam Teratai (2020) Pola pikir mengenai pengenalan sebab-akibat didasari oleh anggapan bahwa setiap sebab tentu menimbulkan akibat. Maka sebaliknya bahwa setiap akibat sudah tentu ada sebabnya. Mengenalkan sebab-akibat memiliki arti yaitu suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam berfikir abstrak mengenai apa yang terjadi, dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan diri anak. Hal tersebut merupakan salah satu karakteristik perkembangan kognitif nya, sejalan dengan laju perkembangan, kemampuan tersebut dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai proses, yaitu berhubungan dengan terjadinya suatu peristiwa. Pola pikir mengenai sebab-akibat dimulai bahwa setiap sebab tentu menimbulkan akibat. begitu sebaliknya, bahwa setiap akibat sudah tentu ada sebabnya. Tujuan dari mengenal sebab-akibat di Taman Kanak-Kanak adalah untuk belajar menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengetahui proses terjadinya sesuatu. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan saksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik serta mengenal cara kerja suatu objek tersebut.

Anak usia 5-6 tahun memiliki pola berfikir yang disebut dengan penalaran hubungan sebab- akibat, mengenal sebab-akibat akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami hasil dari proses suatu objek/peristiwa (Piaget dalam Teratai, 2020) :

- a. Menunjukkan sebab-akibat terjadinya sesuatu.
- b. Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu.
- c. Mengetahui asal-mula sesuatu.
- d. Mampu menceritakan apa yang akan terjadi

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu proses kognitif yang dimiliki oleh setiap orang untuk mendapatkan informasi yang diterima guna memperoleh pengetahuan, mampu mengambil keputusan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sedangkan berpikir logis ialah kemampuan seseorang dalam menarik kesimpulan, berpikir menggunakan logika, dan masuk akal sehingga anak dapat membedakan dan kritis terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitar anak, apakah peristiwa tersebut masuk akal serta sesuai dengan pengetahuan atau tidak. Pun anak berpikir berdasarkan fakta yang ada sesuai dengan logika yang dapat dibuktikan kebenarannya.

2.5. Pentingnya Menstimulasi Kemampuan Berpikir Logis Anak

Menstimulasi kemampuan berpikir logis anak perlu untuk dilakukan, menurut Suminah, dkk (2015) mengungkapkan pentingnya berpikir logis dikarenakan anak dapat mengembangkan sikap ingin tahu, mencerminkan sikap kreatif, mengetahui cara memecahkan masalah, mengenal benda dan lingkungan sekitar, memecahkan masalah sehari-hari, menjadikan anak sebagai penyidik cilik, dan mengembangkan seluruh panca indra. Beberapa langkah berikut ini bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini yaitu (Hijriati, 2017) :

1. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis.

Berpikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karena kemampuan ini dapat mendidik kedisiplinan yang sangat kuat. Logika berperan besar dalam menjadikan anak-anak semakin dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya.

2. Menemukan Hubungan Sebab-Akibat.

Dari dua hubungan tersebut, dapat diketahui bahwa akibat dari satu peristiwa ada sebabnya. Misalnya, penyebab kematian adalah sakit, penyebab rumah terbakar adalah hubungan arus pendek dan lain sebagainya.

3. Meningkatkan Pengertian pada Bilangan.

Cara termudah untuk mengajari anak agar mencintai bilangan dan angka adalah dengan uang. Biasanya, semua orang (termasuk anak-anak) sangat menyukai uang. Bahkan, hampir setiap hari ini anak selalu minta uang kepada orangtuanya.

Seperti yang dipaparkan oleh Marbun (2021) bahwa berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat yang terjalar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

Dijelaskan kembali oleh Dista (2019) Berpikir logis yaitu memahami tentang perbandingan, pengelompokan, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Dalam konteks ini, berpikir logis yaitu berhubungan dengan perbandingan, pengelompokan, struktur, daya pikir, dan hubungan sebab-akibat. Sehingga anak dapat mengembangkan pengetahuan secara aktif, memecahkan masalah sehari-hari, mengenal lingkungan sekitar, dan dapat berpikir sistematis dengan menggunakan seluruh. Sehubungan dengan perkembangan berpikir logis, terdapat komponen yang mesti diajarkan yaitu waktu, panjang, bentuk, massa, kapasitas, pola, dan memanipulasi objek. Ruang lingkup berpikir logis yaitu eksplorasi, menghitung, mengurutkan, penyortiran, mengklasifikasi, memprediksi,

membandingkan atribut, mengukur, menimbang, bentuk, warna, angka, grafik, lebih dari, kurang dari, menggabungkan, memisahkan, pemecahan masalah, dan memperkirakan.

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa stimulasi dini sebaiknya diberikan kepada anak sejak mereka kecil melalui aktivitas, media, ataupun teknik yang menyenangkan bagi anak. Stimulasi tersebut bisa diberikan pada anak dengan cara bermain. Anak-anak akan tertarik jika menggunakan berbagai macam permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mereka semangat untuk menjalaninya. Permainan yang berguna untuk melatih kemampuan berpikir logis anak salah satunya bisa menggunakan permainan ular tangga raksasa.

2.6. Pengertian Permainan Ular Tangga Raksasa

Menurut Husna (2009) dalam Ningtyas (2018) mengemukakan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga menggunakan dadu untuk mengundi dan bidak dijalankan sesuai angka yang muncul pada dadu. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 3 baris dan 6 kolom dengan nomor 1-18, serta bergambar ular dan tangga. Pada bagian papan terdapat gambar tangga dan ular untuk menghubungkan antara satu kotak dengan kotak lainnya. Apabila bidak berhenti di bagian bawah tangga maka harus naik ke ujung tangga sesuai dengan nomor kotak. Begitu juga jika berhenti di bagian ekor ular

tandanya harus turun dan berhenti di bagian kepala ular. Pemain yang sampai pada kotak finish adalah pemenangnya.

Menurut Musfiroh (2015) yang menjelaskan bahwa tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri termasuk jumlah kotak, gambar ular dan tangga diletakkan sesuai keinginan penciptanya.

Fadhilah dalam jurnal Larasati (2018) menghasilkan media ular tangga lintasan terbuat dari banner dengan ukuran (45x40) cm. Ular tangga ini sengaja didesain oleh penciptanya dengan ukuran besar agar dapat digunakan secara klasikal dalam pembelajaran di kelas. Ular tangga ini hanya terdiri dari 25 kotak (5x5).

Ular tangga di sini yang akan digunakan oleh peneliti yaitu ular tangga yang berukuran besar. Di setiap kotak ular tangga raksasa terdapat pertanyaan atau perintah dengan tema edukasi, dari permainan ini bisa melatih anak untuk berani maju dan bermain bersama teman, berani berbicara, berinteraksi, mengeluarkan pendapat dan mampu mengetahui perintah lainnya pada setiap kotak ular tangga raksasa. Ular tangga raksasa yaitu ular tangga berukuran besar dengan ukuran 2x3m terdiri dari 36 kotak dan menggunakan anak sebagai “bidak” serta terdapat enam baris dan enam kolom dengan nomor 1-36, selain gambar ular dan tangga, setiap kotak berisi perintah dan pertanyaan ataupun pernyataan yang dapat menstimulasi berpikir anak dan melatih anak untuk berani berinteraksi, dan mengikuti perintah lainnya sesuai dengan kotak di ular tangga raksasa. Ketika bermain anak juga dapat belajar melalui interaksi dan pengalaman nyata di

kehidupan mereka sehari-hari. Media ini terbuat dari banner dan dinamakan ular tangga raksasa karena ukurannya yang besar.

Peraturan secara umum atau cara bermain dalam permainan ular tangga raksasa adalah setiap anak akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Permainan ini menggunakan dadu untuk mengundi. Apabila keluar angka 5 maka anak harus melompat sebanyak 5 kotak, saat anak berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka anak tersebut akan langsung naik ke kota selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat anak berhenti ke kotak yang bergambar ular, maka anak akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah anak ditentukan dengan dadu yang berukuran besar, lebih besar dari dadu yang biasa digunakan dalam permainan ular tangga raksasa. Tidak hanya itu, disetiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, anak disuruh menebak gambar yang ada di kotak, anak disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan anak melakukan perintah yang lainya sesuai yang ada di setiap kotak permainan ular tangga raksasa tersebut.

Pemain yang sampai terlebih dahulu pada garis finish ialah pemenangnya. Diperjelas oleh Zahrotul, dkk (2018) bahwa permainan ini biasanya menggunakan 2-5 pemain atau lebih dan dilakukan dengan bergantian. Tempat bermain dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan bergantung ukuran tempat bermain, namun biasanya di lakukan di luar ruangan agar anak lebih leluasa dalam melompat, berjalan dan sebagainya.

Kemudian telah dipaparkan oleh Askalin (2013) jikalau permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga.

Ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan kriteria dan media pembelajaran sebaiknya dipilih sesuai kebutuhan pemakai yaitu anak. Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, dan sosial emosional pada anak.

Dari penjelasan beberapa para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga raksasa adalah permainan tradisional yang telah dimodifikasi dari segi bahan dan alatnya, seperti papan permainan ini dicetak menggunakan bahan spanduk serta didalam aturan mainnya juga terdapat pertanyaan atau tantangan edukasi untuk anak sebelum melanjutkan ke kotak selanjutnya. Juga pion dalam permainan ini adalah seorang anak yang nantinya berjalan diatas papan setelah melemparkan dadu.

2.7. Manfaat Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Anak

Media ular tangga sudah hal lumrah digunakan saat bermain pada anak-anak. Namun ada sedikit perbedaan yakni ular tangga raksasa ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar, maka dari itu disebut ular tangga raksasa.

Menurut Cahyono (2017) terdapat beberapa manfaat dari permainan ular tangga adalah :

1. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
2. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
3. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada di sekitarnya.

4. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
5. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
6. Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Dari pemaparan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya bermain merupakan suatu stimulus yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak anak salah satunya melalui permainan ular tangga raksasa yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sebab pada papan ular tangga raksasa yang dicetak lebih besar atau telah dimodifikasi ini menggunakan berbagai pertanyaan ataupun tantangan yang berkaitan dengan tema sehingga anak dapat belajar mengenal pengetahuan baru yang didapatinya selama bermain. Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang melalui permainan ular tangga raksasa ini.

2.8. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga Raksasa

Langkah-langkah dalam Permainan Ular Tangga Raksasa menurut Zahrotul, dkk (2018) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan dan mengecek media dan alat yang akan digunakan oleh anak
2. Guru menunjukkan media ular tangga raksasa dan dadu kepada anak
3. Guru dan anak melakukan tanya jawab sesuai tema yang diambil.
4. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dan memberikan nomor urut.
5. Guru mengatur posisi anak sesuai kelompok dan nomor urut.

6. Guru menjelaskan cara bermain dengan melempar dadu, kemudian menghitung titik-titik pada dadu dan melompat sesuai jumlah angka pada dadu. Apabila anak bertemu dengan bagian bawah tangga maka anak naik ke bagian atas tangga. Begitu juga apabila anak bertemu dengan bagian ekor ular maka anak turun ke bagian kepala ular.
7. Gerakan motorik kasar yang dilakukan oleh anak bergantian tiap putaran.
8. Anak memulai dengan melempar dadu sesuai yang dicontohkan oleh guru.
9. Anak akan melompati kotak sesuai angka yang muncul. Kemudian gerakan berikutnya adalah berjalan dan melompat.
10. Anak melempar dadu hingga mencapai garis *finish*.
11. Anak yang sampai pada garis *finish* terlebih dahulu adalah pemenangnya.
12. Guru melihat pencapaian indikator keberhasilan anak.
13. Guru mengevaluasi hasil pencapaian keberhasilan anak.
14. Guru memberikan *reward* atas keberhasilan anak.

Setelah melihat langkah-langkah bermain ular tangga raksasa diatas, maka setelah memahaminya anak-anak bisa untuk langsung menerapkannya dengan menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan. Adapun papan ular tangga raksasa yang akan disiapkan oleh peneliti yang dimana berbahan spanduk berukuran 2m x 3m dengan gambaran desain yang akan dicetak tertera seperti berikut :



Gambar 1. Desain papan ular tangga raksasa peneliti yang digunakan saat penelitian

2.9. Keunggulan Permainan Ular Tangga Raksasa

Keunggulan Permainan Ular Tangga Raksasa menurut Suhermin (2009) dalam Prihatini (2021) beliau mengatakan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan antara lain:

- Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
- Permainan ular tangga dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun kelompok.
- Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga siswa dapat menjaganya dalam ingatan. Hal seperti ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat sesuatu kejadian yang sudah terjadi sebelumnya.

- d. Pengetahuan yang terdapat didalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu.

2.10. Keterkaitan Antara Permainan Ular Tangga Raksasa Dengan Berpikir Logis Anak

Proses perkembangan kemampuan kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, simbol, daya ingat, kemampuan menalar dan pemecahan suatu masalah atau kasus. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Menurut Watini (2022) yang memaparkan bahwa salah satu jenis permainan aktif adalah menggunakan ular tangga raksasa. Media permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik anak-anak yang dunianya itu bermain. Media permainan ular tangga raksasa adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi pertanyaan ataupun perintah yang dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab tantangan tersebut. Permainan ular tangga raksasa ini bertujuan agar anak senang mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar. Melalui media permainan ular tangga raksasa ini diharapkan anak akan lebih mudah menguasai materi pada tema-tema dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Diperjelas bahwasannya pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan secara fisik (Othman dalam Amiliya, 2019). Aktivitas fisik yang dapat dilakukan ialah dengan bermain ular tangga. Berdasarkan uraian tersebut, beliau mencermati jika fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara melakukan penelitian

melalui sebuah media yang menarik yaitu ular tangga raksasa modifikasi. Permainan ini menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar anak. Melalui permainan ular tangga ini, anak akan membuat anak belajar secara aktif, merasakan kegembiraan, dan juga meningkatkan keterampilan lain seperti sosialisasi, interaksi dan komunikasi. Selain itu anak mulai mengembangkan pemahaman dan merangsang berpikir logis dalam konsep sebab-akibat pada anak mengenai objek seperti ular dalam petak permainan dipahami sebagai hal buruk dimana ular akan membuatnya jauh terlempar setelah melakukan perjalanan pada petak-petak permainan begitu juga sebaliknya dan tangga akan di pahami pertanda baik atau hadiah, dimana ketika anak melihat tangga ia akan mengerti bahwa ia akan melangkah lebih cepat menuju finish. Secara tidak langsung anak mengembangkan kemampuan imajinasinya dan pemahaman simbolisasi juga dapat menstimulasi kemampuan berhitung mereka melalui permainan ini.

2.11. Penelitian Relevan

1. Menurut Alfian Ashshidiqi Poppyariyana mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi dalam penelitiannya pada tahun 2020 yang berjudul "Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak". Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dengan sasaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Sragen. Subjek penelitian sebanyak 45 anak, terdiri atas 22 anak sebagai kelompok eksperimen dan 23 anak sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan sains, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan ceramah. Instrumen pengumpulan data adalah menggunakan tes lisan dan lembar observasi. Data

penelitian ini diperoleh dari hasil tes lisan dan lembar observasi pada saat *pretest posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diuji dengan statistik uji-t untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan dari pembelajaran sains terhadap kemampuan berfikir logis anak pada kelompok B di TK Negeri Pembina Sragen. Nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan perbedaan rerata sebesar 6,99. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan sains dapat berpengaruh kemampuan berpikir logis anak.

Persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sebelumnya adalah sama-sama membahas mengenai kemampuan berpikir logis anak usia dini akan tetapi yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga penelitian sebelumnya adalah pada media pembelajarannya atau alat permainan edukatifnya, yaitu peneliti menggunakan permainan ular tangga raksasa sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan permainan sains.

2. Menurut Indah Zahrotul Maulida mahasiswa dari Program Studi S1 PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dalam penelitiannya pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di PAUD Islam Terpadu Baiturahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember". Penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif. Pola penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (pola eksperimental semu). Desain penelitian menggunakan bentuk *Non-Equivalent Control Group*. Penelitian dilaksanakan di PAUD

Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Metode pengambilan data menggunakan metode observasi dan metode dokumentasi. Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t diperoleh thitung sebesar 4,586 sedangkan ttabel sebesar 2,074 artinya nilai thitung lebih besar dari tabel sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember.

Persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sebelumnya adalah sama-sama menggunakan permainan ular tangga raksasa sebagai media pembelajarannya atau alat permainan edukatifnya walaupun sama-sama menggunakan permainan ular tangga tentunya masih ada perbedaan seperti halnya peneliti menggunakan ular tangga yang berukuran 3x3m sehingga disebut raksasa, akan tetapi yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga penelitian sebelumnya adalah pada apa yang dibahas, peneliti membahas kognitif anak sedangkan peneliti sebelumnya membahas tentang motorik kasar anak usia dini. Kemudian yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti sebelumnya juga terdapat pada desain permainan ular tangga raksasa pada penelitian yang peneliti dilakukan permainan ular tangga raksasa disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini kelompok B di TK Putra 2 kota Jambi tahun pelajaran 2002-2023.

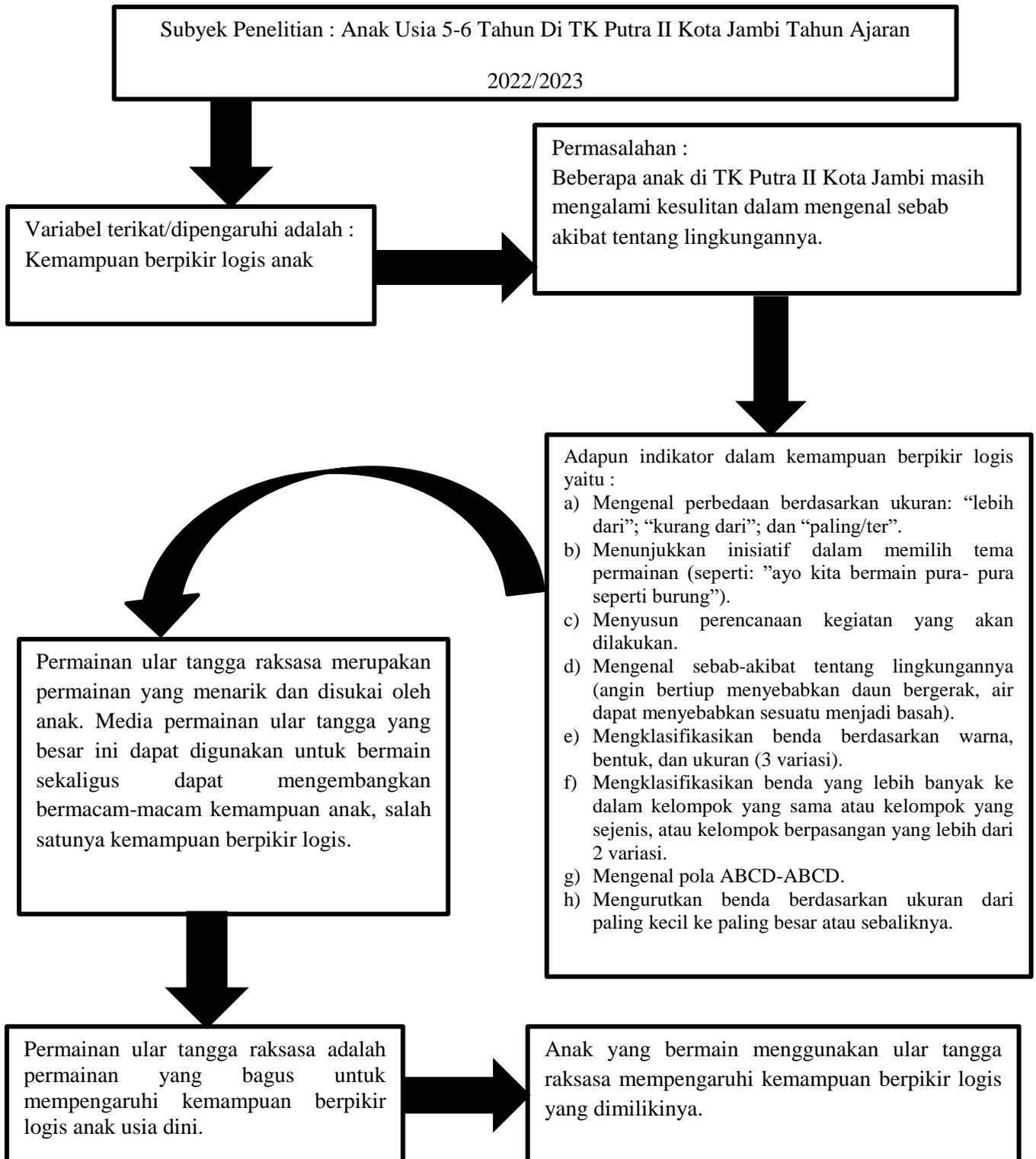
3. Menurut Mayangsari Agustin Putri, Astuti Darmiyanti, Feronica Eka Putri mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Singaperbangsa Karawang dalam penelitiannya pada tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest design* dengan sampel 15 anak dari kelompok B yang berusia antara 5 dan 6 tahun. Menjalani penelitian ini dilakukan sepuluh kali pertemuan mulai dari pretest hingga posttest di kelompok B, RA Asshofwan Klari Karawang. Menurut temuan penelitian, kepercayaan diri anak-anak meningkat sebesar 59 poin pada *posttest* dan 46 poin pada *pretest*. Dilihat juga dari hasil tabel Paired Sample T-test terdapat nilai T hitung sebesar 12.913 dengan nilai sig. (0,000) maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdapat pengaruh yang signifikan, maka penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri pada anak usia lima sampai enam tahun.

Persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sebelumnya adalah sama-sama menggunakan permainan ular tangga raksasa sebagai media pembelajarannya atau alat permainan edukatifnya walaupun sama-sama menggunakan permainan ular tangga tentunya masih ada perbedaan seperti halnya peneliti menggunakan ular tangga yang berukuran 3x3m sehingga disebut raksasa, akan tetapi yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga penelitian sebelumnya adalah pada apa yang dibahas, peneliti membahas kemampuan berpikir logis anak sedangkan peneliti

sebelumnya membahas tentang kepercayaan diri anak usia dini. Kemudian yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti sebelumnya juga terdapat pada desain permainan ular tangga raksasa pada penelitian yang peneliti dilakukan permainan ular tangga raksasa disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini kelompok B di TK Putra 2 kota Jambi tahun pelajaran 2022-2023.

2.12. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut :



2.13. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban terhadap suatu masalah yang akan diteliti dan bersifat sementara dalam artian belum final, dan masih memerlukan pembuktian. Hipotesis sangat penting dalam kegiatan penelitian, karena melalui hipotesis tersebut peneliti berusaha mengumpulkan data untuk dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan akhir atau generalisasi hasil penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

Ha : Terdapat pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang di ukur. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan bentuk *One group pretest-posttest design*, untuk *the one group pretest- posttest design*, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas B1	O1	X	O2

Keterangan:

- X : Perlakuan (*treatment*) permainan ular tangga raksasa
- O1 : Perkembangan berpikir logis sebelum diberi perlakuan
- O2 : Perkembangan berpikir logis setelah diberi perlakuan

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 . Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Putra II Kota Jambi yang beralamat di Jalan RB Siagian RT 14 Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi.

3.2.1 . Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian yang diperkirakan yakni awal semester genap pada tahun ajaran 2022/2023.

3.3. Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Pengertian populasi menurut Margono dalam Ibrahim (2018) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi juga merupakan keseluruhan dari unit analisis sesuai dengan informasi yang akan diinginkan. Bisa berupa manusia atau individu, hewan, tumbuh-tumbuhan, benda- benda atau objek tertentu yang telah ditetapkan. Populasi dapat dimaknai sebagai keseluruhan objek/subjek yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian dengan ciri-ciri seperti orang, benda, kejadian, waktu dan tempat dengan sifat atau ciri-ciri yang sama. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak dengan jumlah 25 orang di TK Putra II Jalan RB Siagian RT 14 Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 3.2. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Anak
1.	B1	12
2.	B2	13
Jumlah		25

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data. Secara sederhana sampel dapat dikatakan, bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Sebagian dan mewakili dalam batasan diatas merupakan dua kata kunci dan merujuk pada semua ciri populasi dalam jumlah yang terbatas pada masing-masing karakteristiknya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2016) alasan meggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan pada penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Sampel pada penelitian ini yaitu anak pada kelas B2 yang berjumlah 13 orang anak di TK Putra II di Jalan RB Siagian RT 14 Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023 tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.3. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah anak
1.	B2	13 Orang

3.4. Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen atau variabel bebas penyebab, mempengaruhi sehingga variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang berperan menjadi variabel bebas adalah kegiatan bermain ular tangga raksasa.

3.4.2 Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur dalam rangka menentukan pengaruh dari variabel bebas (Independen). Adapun dalam penelitian ini sebagai variabel terikat adalah berpikir logis pada anak.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Observasi

Menurut Arikunto (2021) penggunaan metode observasi paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Observasi dilakukan untuk memperoleh data kemampuan berpikir logis kelompok B di TK Putra II Jalan RB Siagian RT 14 Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2021) instrument penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah

olehnya. Dengan demikian, maka dalam penelitian ini menggunakan metode observasi yang instrumennya adalah pedoman observasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan ular tangga raksasa. Instrumen kisi-kisi ini berpedoman pada Permendikbud RI nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Adapun kisi - kisi dari penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Deskriptor
Perkembangan Kognitif Kemampuan Berpikir Logis Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014	a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari). 2. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (kurang dari). 3. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (paling/ter).
	b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).	4. Anak sudah bisa berinisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
	c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.	5. Anak dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
	d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).	6. anak mampu mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
	e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	7. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dalam 3 variasi. 8. Anak mampu

		mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dalam 3 variasi. 9. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dalam 3 variasi.
	f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.	10. Anak mampu mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
	g. Mengenal pola ABCD-ABCD.	11. Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD.
	h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.	12. Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

3.7. Teknik Uji Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Pada penelitian ini instrumen validasi yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar pengujian ini dibantu dengan kisi-kisi instrumen yang terdapat variabel yang diteliti yaitu indikator sebagai tolak ukur. Validasi ini dikonsultasikan dan diperiksa oleh pembimbing dan yang lebih ahli di bidangnya. Guna memeriksa bahasan dan kata yang digunakan dalam kalimat pada lembar observasi yang digunakan dalam kalimat pada lembar observasinya yang telah digunakan peneliti. Serta indikator yang digunakan pada lembar observasi berlandaskan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) yang telah ditetapkan.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Pengujiannya dapat dilakukan secara internal dan eksternal. Pengujian internal yaitu pengujian dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada. Pengujian secara eksternal yaitu dengan melakukan *test-pretest*. Guna menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus :

$$r_n = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 1} \right]$$

Keterangan:

r_n : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2 b$: Jumlah varians pertanyaan

$\sigma^2 1$: Jumlah varians total

Dimana varians dapat dicari dengan rumus :

$$\sigma = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

N : Jumlah Sampel

X : Nilai skor yang dipilih

Instrumen yang memenuhi syarat jika memiliki nilai reliabilitas hasil $r_n > r$ tabel. Selanjutnya untuk menguji realibilitas dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari hasil uji validitas kuesioner yang dilakukan kepada responden. Hasil uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel apabila memenuhi syarat memiliki realibilitas $r_n > r_{tabel}$.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Uji Normalitas

Menurut Nuryadi, dkk (2017) mengemukakan bahwasannya uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Hipotesis statistik yang digunakan :

H_0 : sampel berdistribusi normal.

H_1 : sampel data berdistribusi tidak normal.

Uji Lilliefors didefinisikan oleh Sudjana dalam Nuryadi, dkk (2017) uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors (L_0) dilakukan dengan langkah-langkah berikut, dan diawali dengan penentuan taraf signifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal Dengan kriteria pengujian :

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0

Adapun langkah-langkah pengujian normalitas adalah :

1. Data pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $\frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku)
2. Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z < z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

4. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misal harga tersebut L_0 .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0), dilakukan dengan cara membandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L yang terdapat dalam tabel untuk taraf nyata yang dipilih.

3.8.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menurut Nuryadi, dkk (2017) adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Jadi dapat dikatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak.

Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.

Untuk menguji homogenitas dilakukan dengan uji – F. Adapun langkah pada uji Fisher adalah sebagai berikut :

1. Tentukan taraf sigifikansi (α) untuk menguji hipotesis :

H_0 : (varians 1 sama dengan varians 2 atau homogen)

H_1 : (varians 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen)

2. Varians tiap kelompok data

3. Tentukan nilai F_{hitung} yaitu, $F_{hitung} : \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$

4. Tentukan F_{tabel} : untuk taraf signifikan (α) ,

$dk_1 = dk \text{ pembilang} = na - 1$, dan $dk_2 = dk \text{ penyebut} = nb - 1$

5. Lakukan pengujian dengan membandingkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliofors dan uji homogenitas dengan uji F. Maka dilakukan uji hipotesis dengan uji *wilcoxon*, untuk menguji bermaknaan kelompok tersebut.

3.8.3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji *liliofors*, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji *wilcoxon*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Match Pair Test* (Uji jenjang bertanda *Wilcoxon*), karena data yang dianalisis berupa data ordinal (berjenjang) (Sugiono, 2017).

Dengan demikian rumus yang digunakan adalah:

Keterangan:

Z : Nilai hasil pengujian statistik *Wilcoxon Match Pairs Test*

T : Jumlah jenjang/ranking terkecil

$$\sigma T : \text{standar deviasi} = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$\mu T : \text{Mean (nilai rata-rata)} = \frac{n(n+1)}{4}$$

X : Hasil pengamatan langsung yakni jumlah tanda (+) p (0,5)

P : Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) = 0,5 karena nilai kritis 5%

n : Jumlah sampel

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *wilcoxon signed test* adalah sebagai berikut :

- Ketika nilai *signifikansi (2-tailed)* kurang dari $< 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

- Ketika nilai *signifikansi (2-tailed)* kurang dari $< 0,05$ maka menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Hipotesis kerja dari penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis anak di TK Putra II Kota Jambi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jadi, metode eksperimen tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis anak di TK Putra II Kota Jambi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jadi, metode eksperimen tidak

berpengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

Penelitian yang dilakukan ini akan melihat bagaimana pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi. Rumus untuk mengetahui besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis pada anak, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size*. *Effect size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel. Untuk mengetahui *effect size* pada uji *Wilcoxon match pairs test* digunakan rumus *cohen's* sebagai berikut (Sugiyono,2014).

$$d = \frac{\text{Posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Devlast}}$$

Keterangan :

d = *Cohen's d Effect size* (besarnya pengaruh)

Posttest Average Score = Nilai rata-rata hasil *post-test*

Protest Average Score = Nilai rata-rata hasil *pre-test*

Standar Deviasi = Hasil dari simpangan baku

Tabel 3.5. Kriteria Interpretasi Nilai *Cohen's*

Size	Interpretasi
0-0.20	<i>Weack Effect</i>
0.21-0.50	<i>Modest Effect</i>
0.50-1.00	<i>Moderate Effect</i>
>1.00	<i>Strong Effect</i>

3.9. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menyusun langkah-langkah dalam melakukan penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan observasi awal di TK Putra II Kota Jambi yaitu pada kelas B2 usia 5-6 tahun untuk melihat permasalahan terkait dengan kemampuan berpikir logis anak usia dini.
2. Kemudian peneliti melakukan penelitian pada anak usia 5-6 tahun kelas B2 di TK Putra II Kota Jambi tanpa memberikan perlakuan atau *pre-test* untuk melihat kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.
3. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan atau *post-test* dengan instrument yang sama pada saat dilakukannya *pre-test*. Disini peneliti melihat apakah ada pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Profil Sekolah

4.1.1. Identitas Sekolah

TK Putra II Kota Jambi merupakan suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Negeri Formal dengan Status Kepemilikan milik Yayasan (Yayasan Pendidikan Putra) yang berada di Kota Jambi dan terletak di Jalan RB Siagian RT 14 Kelurahan Pasir Putih Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi, dengan luas tanah 864 M².

Tabel 4.1. Identitas Sekolah

No.	Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah	TK Putra II
2.	Nomor Pokok Sekolah Nasional	69831815
3.	Jenjang Pendidikan	TK
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Alamat Sekolah	Jalan RB Siagian RT 14
6.	Kelurahan	Pasir Putih
7.	Kecamatan	Jambi Selatan
8.	Kabupaten/kota	Kota Jambi
9.	Provinsi	Jambi

4.1.2 Informasi Sekolah

Informasi sekolah berisi akreditasi, kurikulum dan jumlah tenaga pendidik. Adapun data-data mengenai informasi TK Putra II Kota Jambi sebagai berikut .:

Tabel 4.2. Informasi Sekolah

No.	Informasi Sekolah	
1	Akreditasi	B
2	Kurikulum Pembelajaran	Kurikulum 2013
3	Jumlah Guru	3 Orang
4	Jumlah Murid	29 Anak
5	SK Pendirian Sekolah	420/27/DPMPTSP/2021

4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

Demi berjalannya proses belajar mengajar dan tercapainya segala tujuan pendidikan yang terlaksana dengan baik, maka perlu tersedia faktor penunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Sarana dan prasarana dapat memudahkan proses pelaksanaan menjadi lebih baik. Sarana pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran. Mengenai hal ini sarana pendidikan yang ada di TK Putra II Kota Jambi dapat dilihat berikut ini:

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Sarana Dan Prasarana	
1	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang guru	1
3	Ruang kelas	2
4	Gudang	1
5	Toilet	1
6	Westafel	1
7	Tempat parkir	1
8	Arena bermain	Halaman rumput hijau dengan beragam wahana bermain anak

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam mengukur data yang telah diperoleh, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah valid atau tidaknya alat ukur (lembar observasi) yang digunakan. Pada tahapan ini alat ukur yang digunakan telah divalidasi oleh ahli materi yaitu bapak Akhmad Fikri Rosyadi, S.Pd., M.Pd pada tanggal 13 Maret 2023. Untuk mengukur valid atau tidaknya alat ukur yang digunakan, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *microsoft excel*. berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan, diperoleh hasil pengujian

validitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.4. Rekap Hasil Uji Validasi

Butir Pernyataan Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>r</i> <i>hit</i> <i>un</i> <i>g</i>	0,68 9434	0,73 8205	0,67 0685	0,79 085	0,73 4653	0,75 4048	0,66 7456	0,81 4952	0,80 0579	0,75 1946	0,78 0685	0,65 448
<i>r</i> <i>tab</i> <i>el</i>	0,55 29											
	<i>valid</i>											

Berdasarkan hasil pengujian data pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$, sehingga dari 12 item soal yang telah diuji seluruh item dinyatakan valid.

4.2.2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian digunakan rumus *alpha cronbach* dilakukan dengan fasilitas program SPSS 23.

Adapun kriteria dalam uji reliabel yaitu :

1. Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna
2. Jika α antar 0,70 – 0-90 maka reliabilitas tinggi
3. Jika α 0,50 – 0,70 maka reliabilitas moderat
4. Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan diperoleh hasil pengujian realibilitas yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.5. Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach Alfa*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.918	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel diatas, diperoleh nilai *cronbach's alpha* yang cukup besar yakni 0,918 yang berada pada kategori reliabilitas sempurna (terletak pada rentang $> 0,90$) maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliable.

4.2.3. Tahapan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan jadwal perencanaan, menyusun rancangan program pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Selain itu juga peneliti menyajikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar untuk anak berupa papan ular tangga raksasa yang telah di desain sesuai dengan tema yang digunakan pada saat itu yaitu tema alat komunikasi dan tema tanah airku, serta peneliti juga mempersiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Putra 2 Kota Jambi dengan jumlah 13 anak yang berumur 5-6 tahun. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok perlakuan sehingga perkembangan kemampuan berpikir logis anak diukur sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2023 dan kembali diukur setelah anak diberi perlakuan bermain dengan permainan ular tangga raksasa (*post-test*) yang dilaksanakan pada tanggal 11 April. Pemberian perlakuan yang menggunakan media permainan ular tangga raksasa dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal 28 Maret, 30 Maret,

4 April, dan 6 April 2023 dengan tema alat komunikasi dan tema negaraku.

Adapun tahapan penelitiannya saat pemberian perlakuan yaitu sebagai berikut :

1. Tindakan (*treatment*) pertama

Treatment pertama yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 pada anak kelas B2, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa papan permainan ular tangga raksasa yang berukuran 2x3 m dengan tema alat komunikasi dan di dalamnya terdapat kotak-kotak berjumlah 18 dengan berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar tema alat komunikasi modern dan tradisional. Pada kegiatan ini terlebih dahulu peneliti melakukan percakapan dengan anak mengenai tema alat komunikasi yang mereka ketahui, setelah itu barulah anak diminta untuk mengantri dan melempar dadu secara bergantian sembari melompati dari kotak ke kotak sesuai dengan angka pada dadu yang didapatkan dan menjawab ataupun menjalankan perintah dan pertanyaan yang didapatkan saat berhenti di suatu kotak untuk melatih kemampuan berpikir logis anak.

2. Tindakan (*treatment*) kedua

Pemberian perlakuan atau *treatment* yang kedua yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2023 pada anak kelas B2. Dimana peneliti masih menggunakan media pembelajaran berupa papan permainan ular tangga raksasa yang berukuran 2x3 m dengan tema alat komunikasi dan di dalamnya terdapat kotak-kotak berjumlah 18 dengan berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar tema alat komunikasi modern dan tradisional. Pada kegiatan ini terlebih dahulu peneliti melakukan percakapan dengan anak mengenai tema alat komunikasi yang mereka ketahui, setelah itu barulah anak diminta untuk mengantri dan melempar dadu secara bergantian sembari melompati dari kotak ke kotak sesuai dengan angka pada dadu

yang didapatkan dan menjawab ataupun menjalankan perintah dan pertanyaan yang didapatkan saat berhenti di suatu kotak untuk melatih kemampuan berpikir logis anak.

3. Tindakan (*treatment*) ketiga

Saat pemberian perlakuan atau *treatment* ketiga yang dilakukan pada tanggal 4 April 2023 pada anak kelas B2, dalam *treatment* yang ketiga ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang menggunakan papan permainan ular tangga raksasa tetapi dengan tema yang berbeda yaitu tema tanah airku yang di mana di dalamnya berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar tema tanah airku salah satunya tentang lambang negara Indonesia dan lain sebagainya. Pada kegiatan ini terlebih dahulu peneliti melakukan percakapan dengan anak mengenai seputaran tema tanah airku yang mereka ketahui, setelah itu barulah anak diminta untuk mengantri dan melempar dadu secara bergantian sembari melompati dari kotak ke kotak sesuai dengan angka pada dadu yang didapatkan dan menjawab ataupun menjalankan perintah dan pertanyaan yang didapatkan saat berhenti di suatu kota untuk melatih kemampuan berpikir logis anak.

4. Tindakan (*treatment*) keempat

Pemberian perlakuan atau *treatment* yang keempat di mana dilakukan pada tanggal 6 April 2023 pada anak kelas B2, dalam *treatment* yang keempat ini peneliti masih menggunakan media pembelajaran yang menggunakan papan permainan ular tangga raksasa tetapi dengan tema yang berbeda yaitu tema tanah airku yang di mana di dalamnya berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar tema tanah airku salah satunya tentang lambang negara Indonesia dan lain sebagainya. Pada kegiatan ini terlebih dahulu peneliti melakukan percakapan

dengan anak mengenai seputaran tema tanah airku yang mereka ketahui, setelah itu barulah anak diminta untuk mengantri dan melempar dadu secara bergantian sembari melompati dari kotak ke kotak sesuai dengan angka pada dadu yang didapatkan dan menjawab ataupun menjalankan perintah dan pertanyaan yang didapatkan saat berhenti di suatu kota untuk melatih kemampuan berpikir logis anak. Di saat pemberian *treatment* keempat ini anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir logis anak setelah pemberian perlakuan keempat ini. Di mana bisa dilihat pada tabel hasil dari *post-test* dalam penelitian ini, yaitu skor rata-rata saat *pre-test* 27,84 dan skor rata-rata saat *post-test* yaitu 42,92.

4.2.4. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dilakukan dengan cara eksperimen. Penelitian jenis eksperimen dengan desain yang digunakan adalah desain *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B2 TK Putra II Kota Jambi dengan jumlah 13 anak yang berumur 5-6 tahun. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok perlakuan sehingga perkembangan kemampuan berpikir logis anak diukur sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan kembali diukur setelah anak diberi perlakuan bermain dengan permainan ular tangga raksasa (*post-test*). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 8 indikator dengan 12 item pernyataan tentang berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang berkaitan dengan tema saat kegiatan pembelajaran yaitu tema alat komunikasi dan tema negaraku. Dan pernyataan tentang berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang terdapat 8 indikator dimana indikator pertama terdiri dari 3 item, indikator kedua terdiri dari 1 item,

indikator ketiga terdiri dari 1 item, indikator keempat terdiri dari 1 item, indikator kelima terdiri dari 3 item, indikator keenam terdiri dari 1 item, indikator ketujuh terdiri dari 1 item, dan indikator kedelapan terdiri dari 1 item. Jadi keseluruhan dari 8 indikator terdapat 12 item pernyataan tentang berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

Tahap pertama dalam pengambilan data adalah dengan melakukan tes awal (*pre-test*). Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui skor anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yakni permainan ular tangga raksasa. Setelah melakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan kepada anak, dalam penelitian ini bentuk perlakuannya menggunakan permainan ular tangga raksasa dengan anak yang sebagai bidak dalam menjalankan atau melewati kotak di papan permainan ular tangga tersebut sesuai dengan angka yang keluar saat setelah dadu di lempar. Untuk berjalan ke kotak selanjutnya anak harus melewati tantangan yang tersedia di dalam kotak yang berupa pertanyaan ataupun perintah. Setelah memberikan perlakuan kepada anak, maka masuk ke dalam tahap akhir yaitu dilakukannya tes akhir (*post-test*) untuk melihat perbandingan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK Putra II Kota Jambi yang diperoleh 12 item pernyataan pada lembar observasi penelitian sebagian besar kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun belum berkembang. Dimana data *pre-test* yang didapat dari penelitian pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6. Skor *pre-test* kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

No	Subjek Penelitian	Skor <i>Pre-Test</i>
1.	AFF	22
2.	CVA	29
3.	MHS	31
4.	MQA	25
5.	APW	34
6.	SFA	35
7.	MS	23
8.	KAAA	27
9.	TFK	21
10.	AMF	33
11.	ZKS	37
12.	MDAS	23
13.	ZA	22
Jumlah		372
Rata-Rata		27,84

Setelah skor *pre-test* diperoleh, selanjutnya dilakukan pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media papan permainan ular tangga raksasa kepada anak dengan tema alat komunikasi dan tema negaraku. Perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali dalam waktu 2 minggu. Setelah diberikan perlakuan dengan permainan ular tangga raksasa, selanjutnya dilakukan *post-test* untuk melihat hasil akhir. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Skor *post-test* permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

No	Subjek Penelitian	Skor <i>Post-Test</i>
1.	AFF	45
2.	CVA	46
3.	MHS	40
4.	MQA	45
5.	APW	40
6.	SFA	39
7.	MS	45
8.	KAAA	40
9.	TFK	42
10.	AMF	46
11.	ZKS	46
12.	MDAS	43
13.	ZA	41
Jumlah		558
Rata-Rata		42,92

Dari tabel diatas dapat dilihat saat skor sebelum diberi perlakuan dan skor setelah diberi perlakuan. Bisa dilihat jika setelah diberi perlakuan berupa permainan ular tangga raksasa terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir logis anak 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi. Secara umum anak kelompok B setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan dalam kemampuan berpikir logis anak. Skor terendah anak di kelompok B saat sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah 21 dan setelah diberi skor perlakuan (*post-test*) tertinggi adalah 46 berdasarkan data tersebut dapat digambarkan melalui tabel di bawah jika nilai anak kelompok B mengalami peningkatan.

Tabel 4.8. Rekapitulasi Skor *Pre-Test* Dan *Post-Test*

No	Subjek Penelitian	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AFF	22	45
2.	CVA	29	46
3.	MHS	31	40
4.	MQA	25	45
5.	APW	34	40
6.	SFA	35	39
7.	MS	23	45
8.	KAAA	27	40
9.	TFK	21	42
10.	AMF	33	46
11.	ZKS	37	46
12.	MDAS	23	43
13.	ZA	22	41
<i>Mean</i>		27,84	42,92

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa antara nilai *pre-test* dan *post-test* anak terdapat peningkatan nilai sesuai dengan permintaan dan kemampuan masing-masing anak. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui hasil perhitungan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) semua anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berpikir logis anak 5-6 tahun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir logis anak mengalami peningkatan dengan baik setelah sebelumnya diberikan perlakuan (*treatment*) dengan permainan ular tangga raksasa.

Tabel 4.9. Analisis Deskriptif
Analisis Deskriptif Statistik SPSS Dari Hasil Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test*

		<i>Statistics</i>	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	13	13
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		27.8462	42.9231
<i>Median</i>		27.0000	43.0000
<i>Mode</i>		22.00 ^a	40.00 ^a
<i>Std. Deviation</i>		5.63983	2.69139
<i>Variance</i>		31.808	7.244
<i>Range</i>		16.00	7.00
<i>Minimum</i>		21.00	39.00
<i>Maximum</i>		37.00	46.00
<i>Sum</i>		362.00	558.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil analisis statistik spss dari nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu : Terdapat peningkatan dari nilai mean saat sebelum dilakukan *treatment* (*pre-test*) nilainya 27,84 dan saat setelah diberikan perlakuan (*post-test*) nilainya 42,92.

4.3. Pengujian Persyaratan Analisis

4.3.1. Uji Normalitas Data

Setelah mengetahui pemaparan dari data subjek, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Salah satu teknik yang dilakukan untuk menguji kenormalan adalah dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Dengan metode ini, maka suatu data dikatakan memiliki distribusi normal jika memenuhi syarat, yakni nilai signifikasinya lebih besar dari nilai alpha sebesar 0,05 ($p > 0,05$). Namun jika nilai signifikasinya lebih kecil dari

0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi secara normal. Berdasarkan uji normalitas pada data yang didapat dalam penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4.10. Uji Normalitas Data

One - Sample Kolmogorov - Smirnov Uji normal Unstandardized Residual

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		13
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2.68078688
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.214
	<i>Positive</i>	.176
	<i>Negative</i>	-.214
<i>Test Statistic</i>		.214
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.106 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Ketentuan pengambilan nilai keputusan adalah :

- 1) Jika nilai signifikansi (*Asym.Sig*) > 0.05 maka nilai residual berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (*Asym.Sig*) < 0.05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, dilihat nilai signifikasinya dari hasil *asym.sig. (2-tailed)* yaitu 0,106 untuk *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar 0,05 maka dapat diucapkan nilai residual berdistribusi Normal.

4.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	<i>Based on Mean</i>	12.274	1	24	.002
<i>dan</i>	<i>Based on Median</i>	9.570	1	24	.005
<i>Posttest</i>	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	9.570	1	15.579	.007
	<i>Based on trimmed mean</i>	11.957	1	24	.002

Dasar pengambilan keputusan nilai adalah :

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* lebih besar (>) dari 0,05 maka data yang kita miliki homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* lebih kecil (<) dari 0,05 maka data yang kita miliki tidak homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengelolaan data yang dilakukan pada togram SPSS 23 diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yaitu 0,002. Maka dapat diartikan bahwa data penelitian yang diperoleh berdistribusi tidak homogen atau tidak sama. Oleh karena itu, dapat melanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan salah satu uji statistik non-parametrik, yaitu Uji *Wilcoxon*.

4.3.3 Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk menguji kondisi (variabel) pada sampel yang berpasangan atau dapat sebelum dan sesudah. Cara ini sekarang dinamakan uji *Wilcoxon* atau Uji Ranking Bertanda *Wilcoxon*. Merupakan penyempurnaan dari uji tanda. Uji *Wilcoxon* ini hampir sama dengan Uji Tanda tetapi besarnya selisih nilai angka antara positif dan negatif diperhitungkan, dan digunakan untuk menguji hipotesis komparatif 2 sampel berpasangan. Uji *wilcoxon* lebih peka dari pada uji Tanda dalam menentukan perbedaan antara rata-rata populasi. Jika sampel berpasangan lebih besar dari 25, maka distribusinya dianggap akan mendekati distribusi normal. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif yang signifikan dari permainan ular tangga raksasa oleh peneliti terhadap kemampuan berpikir logis di TK Putra II Kota Jambi. Hasil pengolahan data dapat diketahui pada tabel berikut ini.

Tabel 4.12. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

<i>Test Statistics^a</i>	
	<i>posttest - pretest</i>
Z	-3.183 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

b. *Based on negative ranks.*

Pengambilan keputusan nilai adalah :

- Ketika nilai *signifikansi (2-tailed)* kurang dari $< 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini

menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

- Ketika nilai *signifikansi (2-tailed)* kurang dari $< 0,05$ maka menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berdasarkan tabel *Wilcoxon Signed Ranks Test* nilai signifikansi (*2-tailed*) $0.001 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Diketahui bahwa nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kemampuan berpikir logis pada data *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Untuk mengetahui *effect size* pada uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan rumus *cohen's* sebagai berikut :

$$d = \frac{\text{Posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Devlast}}$$

$$d = \frac{42,92 - 27,84}{(5,63983 - 2,69139) : 2} = 1,47$$

Berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's* yang telah dilakukan, besarnya pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak adalah 147%. Sedangkan kriteria interpretasinya berdasarkan tabel masuk dalam kategori *strong effect*.

4.4. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis pada anak 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat melalui hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir logis anak sebelum diberikan perlakuan permainan ular tangga raksasa dan setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga raksasa. Dengan demikian, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru-guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak 5-6 tahun di TK Putra II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir logis anak sebelum melakukan permainan ular tangga raksasa adalah 27,84 meningkat menjadi 42,92 setelah adanya perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

Ada beberapa hal yang menyebabkan berpengaruh signifikan dari permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Marlina (2022) yang menyatakan bahwa setelah diterapkan strategi permainan ular tangga raksasa yang menunjukkan kenaikan minat belajar anak dengan metode tersebut untuk mengetahui presentase perubahan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media permainan ular tangga raksasa dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional. Dapat disimpulkan bahwa dengan cara bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan

kognitif anak baik berfikir secara logis, kritis, dan hubungan sebab akibat. Dilanjutkan dengan pendapat Afifah & Hartatik (2019) dalam Aulia, Elita Resti, et al (2022) menyatakan bahwa apabila kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, anak menjadi lebih bersemangat, aktif, dan serius dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia pada permainan ular tangga. Menurut Saogo (2020) mengungkapkan bahwa anak memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Dengan menggunakan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran, perkembangan kemampuan berpikir logis anak pada saat bermain menggunakan media permainan ular tangga raksasa ini ditandai dengan anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, semangat dalam ikut serta di permainan, antusias saat media bermain yang mereka gunakan, serta anak terlihat tertarik dengan permainan ular tangga raksasa yang sedang mereka lakukan. Ini sesuai dengan beberapa pendapat teori yang menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, yang disebut sebagai masa keemasan karena pada usia tersebut anak mampu menyerap informasi dengan sangat baik. Anak belajar melalui bermain, bermain yang dilakukan anak haruslah suatu permainan yang memberikan edukasi sehingga anak mampu belajar melalui bermain. Kegiatan pembelajaran dapat disajikan sebagai kegiatan belajar yang menarik bagi anak melalui permainan, seperti permainan ular tangga raksasa. karena tujuan utama dari permainan ular tangga raksasa ini yaitu dapat membantu anak dalam

memahami dan mengingat materi secara jelas kepada anak khususnya dalam kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

Permainan ular tangga seperti yang biasa dilakukan anak ketika bermain di rumah berbeda dengan permainan ular tangga yang dilakukan di sekolah, karena permainan ular tangga yang dilakukan di sekolah telah dimodifikasi agar lebih menarik minat dan semangat anak dan dapat menstimulasi perkembangannya khususnya berpikir logis, sebab setelah anak melempar dadu dan memulai permainan ular tangga tersebut mereka harus melewati tantangan yang ada pada kotak yang berisi pertanyaan ataupun perintah sebelum mencapai finish. Namun tetap saja langkah permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga terdahulu. Permainan ular tangga raksasa ini memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas, membantu anak mempermudah mengingat apa yang dipelajarinya.

Pada hasil permainan ular tangga raksasa yang diterapkan pada anak saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlihat bahwa anak telah mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari, dan paling/ter), menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo bermain pura-pura seperti burung”), menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran 3 variasi, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, mengenal pola ABCD-

ABCD, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik pada uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* kemampuan berpikir logis anak melalui permainan ular tangga raksasa nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa permainan ular tangga raksasa memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Kemampuan berpikir logis anak lebih berkembang setelah diterapkannya permainan ular tangga raksasa. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis uji *wilcoxon* bahwa yang diperoleh adalah nilai *signifikansi (2-tailed)* $0.001 < 0.05$ dengan interpretasi kuat dengan nilai 1,47 yang berada pada rentang >1 dengan interpretasi kuat (*strong effect*).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran dalam penelitian yang diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan berpikir logisnya dengan media permainan yang menarik yaitu menggunakan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, masukan bagi guru untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan permainan ular tangga raksasa dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, Reni, dan Anung Driyas Maraning Dyah. "Permainan Ular Tangga Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Al-Abyadh* 2.2 (2019):1-9.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan perlombaan rakyat*. Yogyakarta: ANDI.
- Astuti, Sri Widayati Linda, dan Desni Yuniarni. "Peningkatan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Mutiara Ummi Melawi." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.5.
- AULIA, Elita Resti, et al. MEDIA ULAR TANGGA QR CODE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 73-92.
- Azzah, Nur. *Kemampuan Berpikir Logis Matematis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Di Kelas Viii-1 Mts Ma'arif Sidomukti*. Diss. Universitas Muhammadiyah Gresik, 2019.
- Cahyono, Agus. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 6.5 (2017): 423-430.
- Chairilisyah, Daviq. *Mengidentifikasi Indikator Kognitif Dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Riau: UR Press Pekanbaru, 2018.
- Dea, Fanny. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Sains Sederhana Di Taman Kanak-Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Dewi, AA Istri Ratna, DB KT NGR Semara Putra, and Nyoman Wirya. "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga untuk

- Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2 (2016).
- Diana, Nanang. "Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir logis mahasiswa dengan adversity quotient dalam pemecahan masalah." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (SNMPM)*. Vol. 2. No. 1. 2018.
- Dista, Fitrah Nabila. "Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 5.2 (2019): 217-236.
- Eti, Ruziana. *Pengaruh Metode Demonstrasi Sains Pencampuran Warna Terhadap Kecerdasan Intelektualanak Usia Dini Di Tk Al-Qur'an Kabupaten Pesisir Barat*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Hamidah, Sitti. *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019.
- Hijriati, Hijriati. "Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 1.2 (2017): 33-49.
- Ibrahim, Andi. "Metodologi Penelitian." *Makassar: Gunadarma Ilmu* 66 (2018).
- Khadijah, Khadijah. "Pengembangan kognitif anak usia dini." (2016).
- Istiqomah, Siti. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP. 2017/2018 Skripsi*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Kurniasih, Ria. "Media ular tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.2 (2014).
- Larasati, Dewi. "Pengembangan Media Championship Track Math untuk Pembelajaran SPLDV pada Jenjang SMP." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 2.1 (2018): 47-62.

- Marbun, Desy Rianti. *Identifikasi Perkembangan Kognitif Dalam 3 Indikator Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. Pertiwi II Kota Jambi*. Diss. UNIVERSITAS JAMBI, 2021.
- Marlina, Leny. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B Di RA Perwanida Muara Enim Tahun 2021." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1.3 (2022): 499-503.
- Musfiroh, Tadkiroatun, and Sri Tatminingsih. "Bermain dan Permainan Anak." *Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka* (2015).
- Mutiah, Diana. *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana, 2015.
- Nadya, Tities Refita. *Analisis Implementasi Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (Pmr) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis*. Diss. Fkip Unpas, 2020.
- Ningtyas, Dhita Paranita. "Peningkatan kemampuan memori anak pada konsep angka melalui permainan ular tangga." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4.2 (2018): 180-194.
- Nurani, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mastergrafis, 2019.
- Nuryadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Ngringinan, Palbapang, Bantul, Yogyakarta, 55713: Sibuku Media, 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kemendikbud.
- Poppyariyana, Alfian Ashshidiqi; Munajat, Asep. Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2020, 6.1: 1-16.
- Pratiwi, Pratiwi, et al. "Pengembangan Pendekatan Creative Problem Solving." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2.2 (2020): 56-70.
- Prihatini, Vinda Ayu, dan Mursid. "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Character Education* 2.1 (2022): 61-82.

- Purnamasari, Ayu, dan Nurhayati Nurhayati. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak." *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1.2 (2019): 124-132.
- Putri, Mayangsari Agustin, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.4 (2022): 5274-5280.
- Putri, Sri Nanda Amelia. Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Ummah Padang. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019, 5.2: 60-66.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 28 (1) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara, 2022.
- Saogo, Sonimar Kurniati Maria Melestari. *Studi kasus penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Theresia Surabaya*. Diss. Widya Mandala Catholic University Surabaya, 2020.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. "Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika." *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5. No. 1. 2016.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jambi: CV.Infomedika, 2018.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nurani, et al. "*Hakikat Pengembangan Kognitif.*" *Metod. Pengemb. Kogn* (2013): 1-35.
- Sulastrri, Ni Made. "Problematika Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Journal Scientific Of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955/ p-ISSN 2809-0543* 3.7 (2022): 739-744.
- Suminah, E., Nugraha, A., Yusuf, F., & Puspita, W. A. (2015). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Filsafat ilmu: Suatu kajian dalam dimensi ontologis, epistemologis, dan aksiologis*. Bumi Aksara, 2021.
- Syaifullah, Muhammad, dan Leily Vidya Rahma. "Analisa Perkembangan Kognitif dan Implikasinya Dalam Penyelenggaraan Pendidikan." *ICESSE: Education, Constitutional Law, Economics And Management, Sociology* 1.1 (2019): 100-108.
- Teratai, P.A.U.D. "Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun." (2020).
- Uce, Loeziana. "The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 1.2 (2017): 77-92.
- Watini, Sri. "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3.2 (2022): 157-167.
- Yanti, Mimi putri. *Analisis Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pembelajaran Daring Di Paud It An-Nahl Kota Jambi*. S1 thesis. Universitas Jambi, 2021.
- Zahrotul Maulida, Indah, et al. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Paud Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018.

Zulqarnain, S. Ag, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, dan S. Pd I. Sukatin. *Psikologi Pendidikan*. Deepublish, 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penerbitan Izin Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
RISET DAN TEKNOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi - Ma. Daliang KM 15 Mendalo Indah Jambi, Kode Pos. 36361
Telepon Faks: (0741)83453 Laman : www.unja.ac.id e-mail: fkip@unja.ac.id

Nomor : U25/UN21.3.3.1/EP/2023 17 Maret 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penerbitan Surat Izin Penelitian untuk Skripsi

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
FKIP Universitas Jambi

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa berikut dimohon kepada Bapak untuk meneruskan surat izin penelitian mahasiswa yang dimaksud:

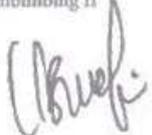
Nama Penulis : YOCY YUSVITA
NIM : A1F119052
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
2. Uswatul Hasni, M.Pd.

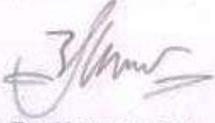
Judul Penelitian : Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi.
Tempat Penelitian : TK Putra II Kota Jambi.
Hari/ Tanggal : 21 Maret s.d.21 April 2023

Demikianlah atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Pembimbing I

Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP. 196505051991121001

Pembimbing II

Uswatul Hasni, M.Pd
NIP. 199508202020122004

Ketua Prodi PG-PAUD

Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP. 196505051991121001

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi - Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos: 36361, Telp: (0741)583453 Laman: www.fkip.unja.ac.id Email: fkip@unja.ac.id

Nomor : 1176/UN21.3/PT.01.04/2023 20 Maret 2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **Kepala TK Putra II Kota Jambi**
di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Yocy Yusfita**
NIM : **A1F119052**
Program Studi : **Pendidikan Guru PAUD**
Jurusan : **Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar**
Dosen Pembimbing Skripsi : **1. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si**
2. Uswatul Hasni, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putra II Kota Jambi"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **21 Maret s.d 21 April 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Denna Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP-198110232005012002





Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN PUTRA PERWAKILAN KOTA JAMBI
TAMAN KANAK-KANAK PUTRA II
 Jl. RB Siagian Komp PU Kel. Pasir Putih Kec. Jambi Selatan Kota Jambi
 Telp 0813 6765 4832

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 NOMOR : *02/TK-PU/II/2023*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imelda Sari S.Pd Aud
 NKRS : 20023L0701060212205638
 Jabatan : Kepala TK Putra II Kota Jambi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa pg-paud unja telah melaksanakan di tk putra ii kota jambi :

Nama : Yocy Yusvita
 NIM : A1F119052
 Program Studi : PG-PAUD

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Putra II Kota Jambi

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 21 Maret sampai dengan 21 April 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan dengan sebenarnya atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Jambi, 2 Mei 2023
 Kepala TK



Imelda Sari S.Pd Aud
 NKRS. 20023L0701060212205638

Lampiran 4. Surat Validasi Pedoman Observasi

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi ini digunakan untuk mempermudah peneliti melakukan observasi serta memperoleh informasi mengenai pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Petunjuk Pengisian :

- Beri tanda ceklis (√) pada kolom Y (ya) atau T (tidak) berdasarkan pendapat Bapak/Ibu.
- Isi Kelayakan pada baris terbawah dengan ketentuan :
L : layak digunakan
P : layak digunakan dengan perbaikan
T : tidak layak digunakan
- Beri saran (jika ada) dan kesimpulan

No	Aspek/Indikator	Y	T
1.	Format bahasa mudah dimengerti		
2.	Format pedoman observasi mempermudah peneliti dalam mencatat hasil pengamatan		
3.	Kesesuaian pedoman observasi dengan tujuan observasi		

Saran :

.....

.....

Jambi, 13 Maret 2023

Validator



Akhmad Fikri Rosyadi, S.Pd., M.Pd

NIP. 202007051002

Lampiran 5. Kisi-kisi lembar observasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun

Variabel	Indikator	Deskriptor
Perkembangan Kognitif Kemampuan Berpikir Logis Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014	a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari). 2. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (kurang dari). 3. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (paling/ter).
	b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).	4. Anak sudah bisa berinisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
	c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.	5. Anak dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
	d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).	6. anak mampu mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
	e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	7. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dalam 3 variasi. 8. Anak mampu

		<p>mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dalam 3 variasi.</p> <p>9. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dalam 3 variasi.</p>
	<p>f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</p>	<p>10. Anak mampu mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</p>
	<p>g. Mengenal pola ABCD-ABCD.</p>	<p>11. Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD.</p>
	<p>h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</p>	<p>12. Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>

Lampiran 6. Lembar Instrumen Penelitian

No	Sub Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
				1	2	3	4	
1.	Mengenali	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”	Anak mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga.					
			Anak mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga.					
			Anak mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga.					
		Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)	Anak bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga (bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan).					
		Mengenal pola abcd-abcd	Anak mampu menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang.					

2.	Menunjukkan	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung")	Anak bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas").						
3.	Menyusun	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.	Anak dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan.						
4.	Mengklasifikasi	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	Anak mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga.						
			Anak mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat, segitiga, dan tabung.						
			Anak mampu mengklasifikasikan gambar di kotak papan permainan ular tangga yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar.						

		Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.	Anak mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga.					
5.	Mengurutkan	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.	Anak mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di kotak papan ular tangga.					

Lampiran 7. Rubrik penilaian Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

No	Item	1	2	3	4
1.	Anak mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga.	Anak belum mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga.	Anak mulai mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga, tetapi masih butuh arahan.	Anak sudah mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga, tetapi belum percaya diri.	Anak sudah mampu membedakan ukuran yang lebih besar pada gambar di papan ular tangga, tanpa arahan dan percaya diri.
2.	Anak mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga.	Anak belum mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga.	Anak mulai mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga, tetapi masih butuh arahan.	Anak sudah mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga, tetapi belum percaya diri.	Anak sudah mampu membedakan jumlah gambar yang kurang dari gambar setelahnya di papan ular tangga, tanpa arahan dan percaya diri.
3.	Anak mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga.	Anak belum mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga.	Anak mulai mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga, tetapi masih butuh arahan.	Anak sudah mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga, tetapi belum percaya diri.	Anak sudah mampu membedakan ukuran yang paling banyak pada gambar di papan ular tangga, tanpa arahan dan percaya diri.
4.	Anak bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga (bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet	Anak belum bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga	Anak mulai bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga	Anak sudah bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga	Anak sudah bisa menyampaikan apa yang terjadi sesuai gambar yang ada di papan ular tangga

	yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan).	(bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan).	(bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan), tetapi masih butuh arahan.	(bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan), tetapi belum percaya diri.	(bermain handphone terlalu lama dan dekat menyebabkan mata sakit, terompet yang ditiup menyebabkan terompetnya berbunyi, menggunakan handphone saat berkendara menyebabkan kecelakaan), dengan percaya diri tanpa arahan
5.	Anak mampu menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang.	Anak belum dapat menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang.	Anak mulai dapat menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang, tetapi masih butuh bantuan.	Anak sudah dapat menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang, tetapi belum tepat.	Anak sudah dapat menyusun balok sesuai susunan, yang dimulai dari bentuk kubus, segitiga, tabung, persegi panjang secara berulang, tanpa bantuan dan dengan tepat.
6.	Anak bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas").	Anak belum bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-pura	Anak mulai bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-pura	Anak sudah bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-	Anak sudah bisa berinisiatif saat mendapat mainan misal seperti mainan bentuk gadget, kertas, pensil, peluit (seperti: "ayo kita bermain pura-

		seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas”).	seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas”), tetapi masih butuh arahan.	pura seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas”), tetapi belum percaya diri.	pura seperti pak polisi yang sedang mengatur lalu lintas”), dengan percaya diri dan tanpa arahan.
7.	Anak dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan.	Anak belum dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan.	Anak mulai dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan, tetapi masih butuh arahan.	Anak sudah dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan, tetapi belum percaya diri.	Anak sudah dapat menentukan apa yang akan dilakukan setelah mendapat giliran dan diberikan dadu ketika permainan dilaksanakan, dengan percaya diri dan tanpa arahan.
8.	Anak mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga.	Anak belum mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga.	Anak mulai mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga, tetapi masih butuh bantuan.	Anak sudah mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga, tetapi belum tepat.	Anak sudah mampu mengklasifikasikan kotak nomor berapa saja yang berwarna merah, kuning, hijau pada papan ular tangga, tanpa bantuan dan dengan tepat.
9.	Anak mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat, segitiga, dan tabung.	Anak belum mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat,	Anak mulai mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat,	Anak sudah mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat,	Anak sudah mampu mengklasifikasikan barang-barang di sekitar sekolah yang memiliki bentuk segiempat,

		segitiga, dan tabung.	segitiga, dan tabung, tetapi masih butuh bantuan.	segitiga, dan tabung, tetapi belum tepat.	segitiga, dan tabung, dengan tepat dan tanpa bantuan.
10.	Anak mampu mengklasifikasikan alat tulis yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar.	Anak belum mampu mengklasifikasikan alat tulis yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar.	Anak mulai mampu mengklasifikasikan alat tulis yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar, tetapi masih butuh bantuan.	Anak mampu mengklasifikasikan alat tulis yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar, tetapi belum tepat.	Anak mampu mengklasifikasikan alat tulis yang memiliki ukuran kecil, sedang, dan besar, dengan tepat dan tanpa bantuan.
11.	Anak mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga.	Anak belum mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga.	Anak mulai mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga, tetapi masih butuh arahan.	Anak mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga, tetapi belum percaya diri.	Anak mampu mengelompokkan benda dengan menyebutkan apa saja yang termasuk kategori tertentu (seperti alat komunikasi tradisional dan moderen, benda yang memiliki warna yang sama dengan bendera indonesia, dsb) di kotak papan permainan ular tangga, dengan percaya diri dan tanpa arahan.
12.	Anak mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di kotak papan ular tangga.	Anak belum mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di	Anak mulai mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di	Anak sudah mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di	Anak sudah mampu mengurutkan gambar dari yang paling besar ke yang paling kecil di

		kotak papan ular tangga.	kotak papan ular tangga, tetapi masih butuh arahan.	kotak papan ular tangga, tetapi belum percaya diri.	kotak papan ular tangga, dengan percaya diri dan tanpa arahan.
--	--	--------------------------	-----------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

Instrumen observasi menggunakan skala ordinal dimana kriteria rubik penilaian sebagai berikut :

Tabel##. Kriteria Rubik Penilaian

Skor	Keterangan
1	BB = Belum Berkembang (anak Anak belum mampu melaksanakan kegiatan)
2	MB = Mulai Berkembang (Anak mulai mampu melaksanakan kegiatan)
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Anak sudah mampu melaksanakan kegiatan tetapi belum percaya diri/belum tepat)
4	BSB = Berkembang Sangat Baik (Anak sudah mampu melaksanakan kegiatan tanpa arahan dan percaya diri)

Lampiran 8. RPPH *treatment 1*

KEGIATAN HARIAN MINGGU XI TK PUTRA II

Hari / Tanggal : Selasa, 28 Maret 2023

Tema/Subtema : Alat Komunikasi

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

❖ **Berbaris di halaman**

- Guru menyambut kedatangan anak.
- Jurnal pagi.
- Anak berbaris, dan membaca Iqrar.

❖ **Dalam kelas**

- Berdoa.
- Pengambilan absen.
- Pengenalan topik.
- Kosakata.

❖ **Kegiatan Pembukaan**

- Guru membuka kegiatan pembelajaran seraya merangsang anak dengan bercakap-cakap agar interaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

❖ **Kegiatan Inti**

- Anak mengamati setiap aturan yang dijelaskan sebelum ikut serta dalam permainan ular tangga raksasa.
- Anak bermain menggunakan media papan ular tangga raksasa secara bergantian.
- Anak mengekspresikan ide dan jawaban untuk melewati tantang agar menuju ke kotak selanjutnya dengan media permainan ular tangga raksasa.

❖ Istirahat

- Anak mencuci tangan, berdoa dan makan bersama, dilanjutkan bermain diluar.

❖ Kegiatan Penutup

- Guru bersama anak membaca iqra.
- Guru meminta anak menjelaskan apa saja kegiatan hari ini.
- Guru berdiskusi kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari.
- Guru menanyakan perasaan hari ini.
- Berdoa dan siap-siap untuk pulang.

Mengetahui,

Guru kelas

Mahasiswa

Kepala sekolah

Imelda Sari, S.pd Aud
NKRS.20023L0701060212205638

Sri Hartati, S.Pd
NUPTK.413475665430001

Yocy Yusvita
A1F119052

Lampiran 9. RPPH *treatment 2***KEGIATAN HARIAN MINGGU XI TK PUTRA II****Hari / Tanggal : Kamis, 30 Maret 2023****Tema/Subtema : Alat Komunikasi****Kelompok Usia : 5-6 Tahun****❖ Berbaris dihalaman**

- Guru menyambut kedatangan anak.
- Jurnal pagi.
- Anak berbaris, dan membaca Iqrar.

❖ Dalam kelas

- Berdoa.
- Pengambilan absen.
- Pengenalan topik.
- Kosakata.

❖ Kegiatan Pembukaan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran seraya merangsang anak dengan bercakap-cakap agar interaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

❖ Kegiatan Inti

- Anak mengamati setiap aturan yang dijelaskan sebelum ikut serta dalam permainan ular tangga raksasa.
- Anak bermain menggunakan media papan ular tangga raksasa secara bergantian.
- Anak mengekspresikan ide dan jawaban untuk melewati tantang agar menuju ke kotak selanjutnya dengan media permainan ular tangga raksasa.

❖ Istirahat

- Anak mencuci tangan, berdoa dan makan bersama, dilanjutkan bermain diluar.

❖ Kegiatan Penutup

- Guru bersama anak membaca iqra.
- Guru meminta anak menjelaskan apa saja kegiatan hari ini.
- Guru berdiskusi kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari.
- Guru menanyakan perasaan hari ini.
- Berdoa dan siap-siap untuk pulang.

Mengetahui,

Guru kelas

Mahasiswa

Kepala sekolah

Imelda Sari, S.pd Aud
NKRS.20023L0701060212205638

Sri Hartati, S.Pd
NUPTK.413475665430001

Yocy Yusvita
A1F119052

Lampiran 10. RPPH *treatment 3***KEGIATAN HARIAN MINGGU XII TK PUTRA II****Hari / Tanggal : Selasa, 4 April 2023****Tema/Subtema : Negaraku****Kelompok Usia : 5-6 Tahun****❖ Berbaris dihalaman**

- Guru menyambut kedatangan anak.
- Jurnal pagi.
- Anak berbaris, dan membaca Iqrar.

❖ Dalam kelas

- Berdoa.
- Pengambilan absen.
- Pengenalan topik.
- Kosakata.

❖ Kegiatan Pembukaan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran seraya merangsang anak dengan bercakap-cakap agar interaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

❖ Kegiatan Inti

- Anak mengamati setiap aturan yang dijelaskan sebelum ikut serta dalam permainan ular tangga raksasa.
- Anak bermain menggunakan media papan ular tangga raksasa secara bergantian.
- Anak mengekspresikan ide dan jawaban untuk melewati tantang agar menuju ke kotak selanjutnya dengan media permainan ular tangga raksasa.

❖ Istirahat

- Anak mencuci tangan, berdoa dan makan bersama, dilanjutkan bermain diluar.

❖ Kegiatan Penutup

- Guru bersama anak membaca iqra.
- Guru meminta anak menjelaskan apa saja kegiatan hari ini.
- Guru berdiskusi kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari.
- Guru menanyakan perasaan hari ini.
- Berdoa dan siap-siap untuk pulang.

Mengetahui,

Guru kelas

Mahasiswa

Kepala sekolah

Imelda Sari, S.pd Aud
NKRS.20023L0701060212205638

Sri Hartati, S.Pd
NUPTK.413475665430001

Yocy Yusvita
A1F119052

Lampiran 11. RPPH *treatment 4***KEGIATAN HARIAN MINGGU XII TK PUTRA II****Hari / Tanggal : Kamis, 6 April 2023****Tema/Subtema : Negaraku****Kelompok Usia : 5-6 Tahun****❖ Berbaris di halaman**

- Guru menyambut kedatangan anak.
- Jurnal pagi.
- Anak berbaris, dan membaca Iqrar.

❖ Dalam kelas

- Berdoa.
- Pengambilan absen.
- Pengenalan topik.
- Kosakata.

❖ Kegiatan Pembukaan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran seraya merangsang anak dengan bercakap-cakap agar interaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

❖ Kegiatan Inti

- Anak mengamati setiap aturan yang dijelaskan sebelum ikut serta dalam permainan ular tangga raksasa.
- Anak bermain menggunakan media papan ular tangga raksasa secara bergantian.
- Anak mengekspresikan ide dan jawaban untuk melewati tantang agar menuju ke kotak selanjutnya dengan media permainan ular tangga raksasa.

❖ Istirahat

- Anak mencuci tangan, berdoa dan makan bersama, dilanjutkan bermain diluar.

❖ **Kegiatan Penutup**

- Guru bersama anak membaca iqra.
- Guru meminta anak menjelaskan apa saja kegiatan hari ini.
- Guru berdiskusi kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari.
- Guru menanyakan perasaan hari ini.
- Berdoa dan siap-siap untuk pulang.

Mengetahui,

Guru kelas

Mahasiswa

Kepala sekolah

Imelda Sari, S.pd Aud
NKRS.20023L0701060212205638

Sri Hartati, S.Pd
NUPTK.413475665430001

Yocy Yusvita
A1F119052

Lampiran 12. RPPM

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN KELOMPOK B

TEMA : ALAT KOMUNIKASI

SUBTEMA : ALAT KOMUNIKASI MODERN DAN TRADISIONAL

ALOKASI WAKTU : 2 MINGGU

SEMESTER II MINGGU KE 11

Kompetensi Dasar Anak				
Anak mampu melakukan ibadah terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai belajar membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji	Anak mampu mendengarkan berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis	Anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, dan sebagai persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosional yang wajar

Pembiasaan	Kemampuan Bahasa	Kemampuan Kognitif	Kemampuan Fisik Dan Motorik	Sosial Emosional
<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan Menyanyi lagu-lagu keagamaan Menempel gambar rumah ibadah Menyebut ciptaan-ciptaan 	<ul style="list-style-type: none"> Bercakap-cakap tentang alat komunikasi tradisional (koran, majalah, surat, kentongan, dll) Menghubungkan gambar dengan alat komunikasi tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat alat telepon dengan korek api Mencari jejak menuju ke kantor Membuat jam pasir (komunikasi tradisional) Mengerjakan konsep penjumlahan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat amplop surat dengan kertas untuk dikirim kepada orang tua Menangkap dan melempar bola basket Mozaik sederhana dengan kain perca Melipat kertas membuat 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memilih kegiatan sendiri Menjaga kesehatan diri sendiri Mengikuti peraturan permainan Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerja Dapat di bujuk

<p>tuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti upacara keagamaan • Suka menolong 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap syair buatan guru • Mengucap sajak dengan gambar pesawat • Memasangkan gambar dengan tulisan sederhana 	<p>gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memasangkan benda sesuai pasangannya • Menunjuk benda yang sejenis 	<p>bungan untuk ibu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meronce dengan manik-manik • Menggunting dengan pola alat teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> • Berani tampil sendiri didepan umum • Menjaga kesehatan kebersihan lingkungan
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN KELOMPOK B

TEMA : TANAH AIRKU

**SUBTEMA : NEGARAKU, KEHIDUPAN DI KOTA DAN DI DESA,
MANCANEGERA/LUAR NEGERI**

ALOKASI WAKTU : 3 MINGGU

SEMESTER II MINGGU KE 12

Kompetensi Dasar Anak				
Anak mampu melakukan ibadah terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai belajar membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji	Anak mampu mendengarkan berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis	Anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, dan sebagai persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincihan dan melatih keberanian	Anak dapat mengadakan hubungan dengan mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosional yang wajar

Pembiasaan	Kemampuan Bahasa	Kemampuan Kognitif	Kemampuan Fisik Dan Motorik	Sosial Emosional
<ul style="list-style-type: none"> • Bergantian saat main dengan teman • Mentaati peraturan yang ada • Terlibat dalam upacara keagamaan • Menghormati orangtua dan orang yang lebih tua • Mendengarkan orang/teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap tentang negaraku • Mengenal lambang negara lebih dekat burung garuda • Membaca dengan 6 kata konsep • Membaca konsep sederhana • Mendengar cerita tentang alat komunikasi radio dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah bendera dengan konsep angka 1-10 • Mengurutkan pola gambar 3 bendera dari negara amerika, belanda, jepang • Mengerjakan maze menuju ke istana negara • Membilang dengan urutan dan pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat bendera merah putih dari kertas • Kerja kelompok buat lambang negara • Mewarnai gambar baju daerah maluku dan menghiasinya • Menjiplak pulau irian jaya • Menjahit gambar tugu monas dengan benang woll • Mengikuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mendengarkan orang tua/teman bicara • Tidak cengeng dan egois • Mau berbagi mainan dengan temannya • Dapat merasakan kesedihan teman lain • Menghormati guru dan teman

berbicara • Membedakan ciptaan- ciptaan tuhan	dapat menceritakan kembali • Menunjuk benda yang sejenis	dengan menyebutkannya • Sains tentang planet • Memasangkan benda dengan pasangannya	tulisan konsep dari ibu guru	• Menerima kritik dari teman dan tidak marah • Sportif dalam permainan
--------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 13. Hasil Pre-Test

**DATA DISTRIBUSI PRE-TEST PERNYATAAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS
ANAK 5-6 TAHUN DI TK PUTRA II KOTA JAMBI**

No	Nama	Butir Pernyataan Item												Skor Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AFF	3	2	3	1	2	1	3	1	1	2	2	1	22
2	CVA	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	29
3	MHS	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	31
4	MQA	3	2	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	25
5	APW	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	34
6	SFA	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	35
7	MS	3	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	23
8	KAAA	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	27
9	TFK	3	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	21

10	AMF	4	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	33
11	ZKS	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	37
12	MDAS	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	23
13	ZA	3	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	1	22
Jumlah		41	35	45	27	25	25	29	26	23	31	21	21	372

Lampiran 14. Hasil *Post-test*

DATA DISTRIBUSI *POST-TEST* PERNYATAAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS
ANAK 5-6 TAHUN DI TK PUTRA II KOTA JAMBI

No	Nama	Butir Pernyataan Item												Skor Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AFF	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	45
2	CVA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	46
3	MHS	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	40
4	MQA	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	45
5	APW	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	40
6	SFA	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	39
7	MS	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	45
8	KAAA	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	40
9	TFK	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	42
10	AMF	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	46

11	ZKS	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	46
12	MDAS	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	43
13	ZA	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	41
Jumlah		52	50	52	46	45	44	48	48	42	52	45	50	574

Lampiran 15. Hasil statistik *pret-test dan posttes* dengan menggunakan SPSS 23

Uji Validitas

Correlations

		item01	item02	item03	item04	item05	item06	item07	item08	item09	item10	item11	item12	total
Item 01	Pearson Correlation	1	.225	.325	.610*	.662*	.527	.462	.537	.693**	.318	.527	.220	.689**
	Sig. (2-tailed)		.459	.279	.027	.014	.064	.112	.058	.009	.290	.064	.471	.009
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 02	Pearson Correlation	.225	1	.294	.659*	.366	.601*	.405	.681*	.537	.537	.601*	.639*	.738**
	Sig. (2-tailed)	.459		.330	.014	.218	.030	.170	.010	.059	.059	.030	.019	.004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 03	Pearson Correlation	.325	.294	1	.566*	.683*	.330	.583*	.374	.295	.643*	.568*	.204	.671*
	Sig. (2-tailed)	.279	.330		.044	.010	.271	.037	.208	.329	.018	.043	.505	.012
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 04	Pearson Correlation	.610*	.659*	.566*	1	.766**	.496	.304	.547	.626*	.499	.496	.360	.791**
	Sig. (2-tailed)	.027	.014	.044		.002	.085	.312	.053	.022	.082	.085	.227	.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 05	Pearson Correlation	.662*	.366	.683*	.766**	1	.271	.503	.368	.527	.613*	.505	.167	.735**
	Sig. (2-tailed)	.014	.218	.010	.002		.371	.079	.216	.064	.026	.078	.585	.004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 06	Pearson Correlation	.527	.601*	.330	.496	.271	1	.243	.850**	.761**	.365	.729**	.617*	.754**
	Sig. (2-tailed)	.064	.030	.271	.085	.371		.423	.000	.003	.220	.005	.025	.003
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
item 07	Pearson Correlation	.462	.405	.583*	.304	.503	.243	1	.414	.346	.666*	.595*	.313	.667*
	Sig. (2-tailed)													
	N													

	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.112	.170	.037	.312	.079	.423		.160	.248	.013	.032	.298	.013
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
08	<i>item</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.537	.681*	.374	.547	.368	.850**	.414	1	.621*	.465	.637*	.787**	.815**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.058	.010	.208	.053	.216	.000	.160		.024	.109	.019	.001	.001
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
09	<i>item</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.693**	.537	.295	.626*	.527	.761**	.346	.621*	1	.567*	.563*	.592*	.801**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009	.059	.329	.022	.064	.003	.248	.024		.043	.045	.033	.001
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
10	<i>item</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.318	.537	.643*	.499	.613*	.365	.666*	.465	.567*	1	.365	.592*	.752**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.290	.059	.018	.082	.026	.220	.013	.109	.043		.220	.033	.003
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
11	<i>item</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.527	.601*	.568*	.496	.505	.729**	.595*	.637*	.563*	.365	1	.366	.781**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.064	.030	.043	.085	.078	.005	.032	.019	.045	.220		.218	.002
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
12	<i>item</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.220	.639*	.204	.360	.167	.617*	.313	.787**	.592*	.592*	.366	1	.654*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.471	.019	.505	.227	.585	.025	.298	.001	.033	.033	.218		.015
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	<i>total</i>													
	<i>Pearson Correlation</i>	.689**	.738**	.671*	.791**	.735**	.754**	.667*	.815**	.801**	.752**	.781**	.654*	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009	.004	.012	.001	.004	.003	.013	.001	.001	.003	.002	.015	
	<i>N</i>	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	13	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	13	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item01	24.6154	28.590	.645	.913
Item02	25.3846	27.756	.692	.910
Item03	24.5385	27.436	.602	.913
Item04	25.7692	24.859	.722	.909
Item05	25.9231	26.910	.675	.910
Item06	25.6923	27.397	.706	.910
Item07	25.5385	26.103	.569	.918
Item08	25.8462	25.808	.766	.906
Item09	25.7692	25.526	.743	.907
Item10	25.4615	27.769	.709	.910
Item11	25.6923	27.231	.737	.908
Item12	26.0769	27.744	.587	.914

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
<i>N</i>		13
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2.68078688
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.214
	<i>Positive</i>	.176
	<i>Negative</i>	-.214
<i>Test Statistic</i>		.214
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.106 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Homogenitas

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		<i>N</i>	<i>Percent</i>	<i>N</i>	<i>Percent</i>	<i>N</i>	<i>Percent</i>
<i>pretest</i>	1.00	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%
	2.00	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%

Descriptives

	<i>kelompok</i>		<i>Statistic</i>	<i>Std. Error</i>	
<i>pretest</i>	1.00	<i>Mean</i>	27.8462	1.56421	
		<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	<i>Lower Bound</i>	24.4380	
			<i>Upper Bound</i>	31.2543	
		<i>5% Trimmed Mean</i>		27.7179	
		<i>Median</i>		27.0000	
		<i>Variance</i>		31.808	
		<i>Std. Deviation</i>		5.63983	
		<i>Minimum</i>		21.00	
		<i>Maximum</i>		37.00	

	<i>Range</i>	16.00	
	<i>Interquartile Range</i>	11.00	
	<i>Skewness</i>	.310	.616
	<i>Kurtosis</i>	-1.531	1.191
2.00	<i>Mean</i>	42.9231	.74646
	<i>95% Confidence Interval for Lower Bound</i>	41.2967	
	<i>Mean Upper Bound</i>	44.5495	
	<i>5% Trimmed Mean</i>	42.9701	
	<i>Median</i>	43.0000	
	<i>Variance</i>	7.244	
	<i>Std. Deviation</i>	2.69139	
	<i>Minimum</i>	39.00	
	<i>Maximum</i>	46.00	
	<i>Range</i>	7.00	
	<i>Interquartile Range</i>	5.50	
	<i>Skewness</i>	-.146	.616
	<i>Kurtosis</i>	-1.838	1.191

Test of Homogeneity of Variance

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>pretest Based on Mean</i>	12.274	1	24	.002
<i>Based on Median</i>	9.570	1	24	.005
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	9.570	1	15.579	.007
<i>Based on trimmed mean</i>	11.957	1	24	.002

Hasil uji wilcoxon

Ranks		<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
<i>posttest - pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	.00	.00
	<i>Positive Ranks</i>	13 ^b	7.00	91.00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	<i>Total</i>	13		

a. *posttest* < *pretest*

b. *posttest* > *pretest*

c. $posttest = pretest$

Test Statistics^a

	<i>posttest - pretest</i>
Z	-3.183 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Analisis deskriptif statistik *pre-test & post-test*

Statistics

		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		27.8462	42.9231
Median		27.0000	43.0000
Mode		22.00 ^a	40.00 ^a
Std. Deviation		5.63983	2.69139
Variance		31.808	7.244
Range		16.00	7.00
Minimum		21.00	39.00
Maximum		37.00	46.00
Sum		362.00	558.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21.00	1	7.7	7.7	7.7
	22.00	2	15.4	15.4	23.1
	23.00	2	15.4	15.4	38.5
	25.00	1	7.7	7.7	46.2
	27.00	1	7.7	7.7	53.8

29.00	1	7.7	7.7	61.5
31.00	1	7.7	7.7	69.2
33.00	1	7.7	7.7	76.9
34.00	1	7.7	7.7	84.6
35.00	1	7.7	7.7	92.3
37.00	1	7.7	7.7	100.0
<i>Total</i>	<i>13</i>	<i>100.0</i>	<i>100.0</i>	

posttest

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	39.00	1	7.7	7.7	7.7
	40.00	3	23.1	23.1	30.8
	41.00	1	7.7	7.7	38.5
	42.00	1	7.7	7.7	46.2
	43.00	1	7.7	7.7	53.8
	45.00	3	23.1	23.1	76.9
	46.00	3	23.1	23.1	100.0
	<i>Total</i>	<i>13</i>	<i>100.0</i>	<i>100.0</i>	

Lampiran 16. Dokumentasi

Gambar TK Putra II Kota Jambi



Lampiran 17. Dokumentasi observasi awal

Peneliti yang sedang mengamati anak bermain setelah kegiatan pembelajaran dan ada beberapa anak yang kesulitan dalam mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari dua variasi serta anak masih kesulitan dalam mengenal pola abcd-abcd

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Penelitian

Pelaksanaan Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Gambar Saat *Pre-test* (Tes Awal)



Peneliti masuk ke kelas untuk melakukan observasi secara langsung dan peneliti melakukan pengamatan sembari mengisi lembar observasi

Gambar saat *treatment* pertama.



Peneliti menjelaskan tentang aturan main dan membrikan contoh sebelum permainan dimulai.



Anak mulai bermain langsung dengan bergantian dan melangkah sesuai angka yang keluar pada dadu sembari melewati rintangan yang didapat.



Kemampuan berpikir logis anak terlihat belum berkembang

Gambar saat *treatment* kedua.



Pembelajaran menggunakan papan permainan ular tangga raksasa dengan tema alat komunikasi



Kemampuan berpikir logis anak mulai berkembang dimana anak menunjukkan antusiasnya dan lancar ketika menjawab pertanyaan yang didapatnya tentang alat komunikasi

Gambar saat *treatment* ketiga.



Pembelajaran menggunakan papan permainan ular tangga raksasa dengan tema tanah airku.



Anak dapat menjawab pertanyaan dengan percaya diri tetapi masih butuh bantuan dan memulai permainan tanpa arahan.

Gambar saat *treatment* keempat.



Anak mampu memulai permainan dengan sendirinya tanpa arahan



Anak sudah bisa menjalankan permainan sesuai aturan dan menjawab pertanyaan ataupun menjalankan perintah dengan percaya diri dan tanpa bantuan

RIWAYAT HIDUP



Yocy Yusvita lahir di Jambi pada tanggal 06 Januari 2001, merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Syafril Yono dan Ibu Yusmiati. Pada tahun 2005 menyelesaikan pendidikan di taman kanak-kanak TK Pembina 2 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan di sekolah dasar SD Negeri 216/IV Kota Jambi selama 6 tahun. Setelah itu melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama yaitu di SMP Negeri 18 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA negeri 8 Kota Jambi dan menyelesaikan pendidikan selama 3 tahun pada tahun 2019. Kemudian melanjutkan kuliah di Universitas Jambi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang diperoleh melalui jalur SBMPTN. Selama menempuh pendidikan di Universitas Jambi peneliti telah mengikuti kegiatan magang mandiri atau MBKM yang diselenggarakan oleh prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan ditempatkan di PAUD Pinang Masak Universitas Jambi Mendalo selama satu semester.

Setelah itu peneliti menyelesaikan pendidikan dengan menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putra II Kota Jambi" yang telah diujikan di hadapan dewan penguji pada hari Jum'at tanggal 16 Juni 2023.