

**PENGARUH PERMAINAN *THE ADVENTURE MAZE*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
(Penelitian Quasi Ekperimen untuk Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B
TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan
Indonesia



oleh
Dila Adilah
2001419

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGARUH PERMAINAN *THE ADVENTURE MAZE*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
(Penelitian Quasi Eksperimen untuk Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B
TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya)**

oleh
Dila Adilah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Dila Adilah 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

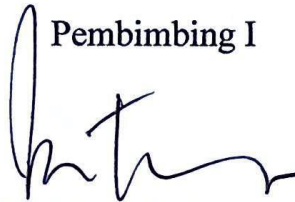
Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau lainnya tanpa izin penulis.

DILA ADILAH

**PENGARUH PERMAINAN *THE ADVENTURE MAZE*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
(Penelitian Quasi Eksperimen untuk Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B
TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

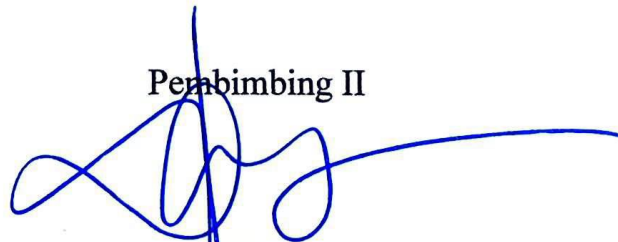
Pembimbing I



Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd

NIP: 196008251986031002

Pembimbing II




Dr. Gilar Gandana, M.Pd

NIP. 920200819900605101

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGPAUD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd

NIP. 920200819900605101

ABSTRAK

Salah satu fokus dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir logis. Untuk mendukung optimalisasi perkembangan kognitif, khususnya dalam kemampuan berpikir logis, metode yang efektif adalah pembelajaran melalui permainan. Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis di TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya pada bulan November 2023 menunjukkan bahwa beberapa anak di institusi tersebut mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak, diperlukan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai. APE ini berfungsi fisik sebagai media dalam menyajikan konten pembelajaran. Salah satu APE yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak adalah permainan *The Adventure Maze*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan *The Adventure Maze* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian ini memuat deskripsi proses kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze* efektif, kemampuan awal berpikir logis dengan rata-rata 20,3 pada kelas eksperimen dan 25,17 pada kelas kontrol, kemampuan akhir dengan rata-rata 26,67 pada kelas eksperimen dan 25,83 pada kelas kontrol, serta peningkatan kemampuan dengan hasil rata-rata *n-gain* 0,86 pada kelas eksperimen dan 0,12 pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari kedua kelas, dengan peningkatan tertinggi yaitu pada kelas eksperimen. Serta dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze* dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis kelas B di TK Aisyiyah 5.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Kemampuan Berpikir Logis, Permainan *The Adventure Maze*

ABSTRACT

One of the focuses in cognitive development is the ability to think logically. To support the optimization of cognitive development, especially in logical thinking skills, an effective method is learning through games. Research conducted by the author at Aisyiyah 5 Kindergarten in Tasikmalaya City in November 2023 showed that some children in the institution had difficulties in developing logical thinking skills. To develop logical thinking skills in children, appropriate Educational Game Tools (APE) are needed. This APE physically functions as a medium in presenting learning content. One of the APEs that can be used to improve children's logical thinking skills is The Adventure Maze game. The formulation of the problem in this study is how the influence of The Adventure Maze game on the logical thinking ability of children aged 5-6 years. The type of research used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental method with the research design used, namely pretest-posttest control group design. The results of this study contain a description of the process of playing The Adventure Maze game effectively, the initial ability to think logically with an average of 20.3 in the experimental class and 25.17 in the control class, the final ability with an average of 26.67 in the experimental class and 25.83 in the control class. and improved ability with an average N-Gain of 0.86 in the experimental class and 0.12 in the control class. It can be concluded that there is an increase from both classes, with the highest increase being in the experimental class. And it can be concluded that the application of The Adventure Maze game can improve the logical thinking skills of class B in Kindergarten Aisyiyah 5.

Keywords: *Children 5-6 Years Old, Logical Thinking Skills, The Adventure Maze Game*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kemampuan Berpikir Logis	9
2.2 Alat Permainan Edukatif	13
2.3 Permainan <i>The Adventure Maze</i>	17
2.4 Penelitian Terdahulu	19
2.5 Kerangka Berpikir	21
2.6 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	26
3.5 Data dan Instrumen Penelitian	28
3.6 Pengembangan Instrumen	30
3.7 Prosedur Penelitian.....	32
3.8 Teknik Analisis Data	33

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Proses Pelaksanaan Kegiatan Bermain Permainan <i>The Adventure Maze</i> ...	37
4.2 Kemampuan Awal Berpikir Logis pada Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	39
4.3 Kemampuan Akhir Berpikir Logis pada Kelas Eksperimen dan Kelas	48
Kontrol.....	48
4.4 Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak pada Kelas Eksperimen ...	58
dan Kelas Kontrol.....	58
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi.....	71
5.3 Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Penelitian Terdahulu.....	19
Table 3.1 Tabel <i>Design Pretest-Posttest Kontrol Group Design</i>	23
Table 3.2 Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data...	29
Table 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Logis	30
Table 3.4 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen	31
Table 3.5 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen	31
Table 3.6 Pembagian Skor Gain	36
Table 3.7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	36
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Kemampuan Awal Kemampuan Berpikir Logis Kelas Eksperimen (<i>Pretest</i>)	40
Tabel 4.3 Hasil Interval Kategori Kemampuan Awal Berpikir Logis Kelas Eksperimen (<i>Pretest</i>)	40
Tabel 4.4 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengenal Perbedaan Ukuran Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4.5 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengklasifikasikan Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.6 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengenal Pola Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Kemampuan Awal Berpikir Logis Anak Kelas Kontrol (<i>Pretest</i>).....	44
Tabel 4.9 Hasil Interval Kategori Kemampuan Awal Berpikir Logis Kelas Kontrol (<i>Pretest</i>).....	44
Tabel 4.10 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengenal Perbedaan Ukuran Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.11 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengklasifikasikan Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.12 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Awal Mengenal Pola Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.13 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	48

Tabel 4.14 Statistik Deskriptif Kemampuan Akhir Berpikir Logis Kelas Eksperimen (Posttest).....	49
Tabel 4.15 Hasil Interval Kategori Kemampuan Akhir Berpikir Logis Kelas Eksperimen (Posttest).....	49
Tabel 4.16 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengenal Perbedaan Ukuran Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.17 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengklasifikasikan Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.18 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengenal Pola Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.19 Hasil Posttest Kelas Kontrol	53
Tabel 4.20 Statistik Deskriptif Kemampuan Akhir Berpikir Logis Anak Kelas Kontrol (Posttest)	53
Tabel 4.21 Hasil Interval Kategori Kemampuan Akhir Berpikir Logis Kelas Kontrol (Posttest)	54
Tabel 4.22 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengenal Perbedaan Ukuran Kelas Kontrol	55
Tabel 4.23 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengklasifikasikan Kelas Kontrol	55
Tabel 4.24 Rekapitulasi Skor Aspek Kemampuan Akhir Mengenal Pola Kelas Kontrol	56
Tabel 4.25 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.26 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.27 Hasil Uji Beda Wilcoxon Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.28 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.29 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.30 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelas Kontrol	62
Tabel 4.31 Hasil Uji Beda Wilcoxon Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.32 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	64

Tabel 4.33 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Logis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
Tabel 4.34 Hasil Uji Beda Man Whitney Kemampuan Awal Berpikir Logis Kelas Eksperimen dan Kontrol (Pretest).....	66
Tabel 4.35 Hasil Uji N-gain Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.36 Hasil Uji N-Gain skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 4.1 Hasil Kategori Interval Kemampuan Awal Berpikir Logis Anak Kelas Eksperimen(<i>Pretest</i>).....	40
Gambar 4.2 Nilai Rata-Rata Kemampuan Awal Aspek Berpikir Logis Kelas Eksperimen	43
Gambar 4.3 Hasil Kategori Interval Kemampuan Awal Berpikir Logis Kelas Kontrol.....	44
Gambar 4.4 Nilai Rata-Rata Kemampuan Awal Aspek Berpikir Logis Kelas Kontrol.....	47
Gambar 4.5 Rata-Rata Kemampuan Awal Aspek Berpikir Logis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
Gambar 4.6 Hasil Kategori Interval Kemampuan Akhir Berpikir Logis Kelas Eksperimen	50
Gambar 4.7 Nilai Rata-Rata Kemampuan Akhir Aspek Berpikir Logis Kelas Eksperimen	53
Gambar 4.8 Hasil Kategori Interval Kemampuan Akhir Berpikir logis Kelas Kontrol.....	54
Gambar 4.9 Nilai Rata-Rata Kemampuan Akhir Aspek Berpikir Logis Kelas Kontrol.....	57
Gambar 4.10 Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Logis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Gambar 4.11 Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keputusan (SK) Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	78
Lampiran 1.2 Surat Permohonan Izin Penelitian dari UPI Kampus	81
Lampiran 1.3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah	82
Lampiran 2.1 Instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 2.2 Lembar Validasi Ahli	91
Lampiran 2.3 Lembar Pernyataan Validasi Ahli	96
Lampiran 2.4 Lembar Hasil Uji Coba Instrumen	97
Lampiran 3.1 Skenario Permainan.....	113
Lampiran 4.1 Rekap Data Kemampuan Berpikir Logis Kelas Eksperimen.....	124
Lampiran 4.2 Rekap Data Kemampuan Awal Kelas Eksperimen	125
Lampiran 4.3 Rekap Data Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 4.4 Rekap Data Kemampuan Awal Kelas Kontrol.....	129
Lampiran 4.5 Rekap Data Kemampuan Akhir Kelas Kontrol	131
Lampiran 4.6 Interval Kategori.....	133
Lampiran 5.1 Dokumentasi.....	135

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center
- Aulia, dkk. (2022). Media Ular Tangga *QR Code* terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 291), hlm. 73-92.
- Aurora, N. (2024). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulia. [Skripsi]. Jambi: Universitas Jambi.
- Barrull, dkk. (2024). *Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. Learning and Instruction*. 93, hlm. 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>.
- Destia, S. (2020). *Penerapan Permainan Maze Angka dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang*. [Skripsi]. Lampung: Universitas Islam Negerti Raden Intan Lampung.
- Dista, F. (2019). 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), hlm. 217-236.
- Fatimah, dkk. (2023). Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dii. 7 (1), hlm. 44-56. <https://doi.org/10.19109/ra.v75i1.15436>
- Fatimah & Istikomah. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1 (1), hlm 1-31.
- Fauzia, W. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Sigi: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Fadillah. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Haryani & Qalbi. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. 10 (1), hlm. 6-11.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kaak di Kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. 5 (1), hlm. 20-40.
- Imjai, dkk. (2024). *Impact of Logical Thinking Skill and Digital Litracy on Thailand's Generation Z accounting Student's Internship Effectiveness: Role of Self-Learning Capability*. *International Journal of Educational Research Open*. 6, hlm. 1-4. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100329>.

- Irmaida. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel di RA Fathun Qarib Banda Aceh. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Isro'atin, L & Fitri, R. (2023). Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. 4(2), hlm. 624-632.
- Khadijah dan Amelia. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, dkk (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kusuma & Listiana. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mauda&Arsyad. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Duinging Kota Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2 (1), hlm. 101-113. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i1.228>.
- Monika, S, dkk. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*. 11 (1), hlm. 48-58.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD.
- Purnamasari & Yusma. (2021). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *JOECES: Journal of Early Childhood Education Studies*. 1 (2), hlm.37-70.
- Qomusuddin & Romlah. (2022). *Analisis Data Kuantitatif dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rahakbauw&Martini. (2021). Implementasi Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Menyusun Pola ABCD-ABCD. *Journal Buah Hati*. 8 (2), hlm. 1-9.
- Rojab, R. (2023). Penerapan Kegiatan Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Kelas B di TK Negeri Pembina. (*Skripsi*). Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Sari, I&Jannah, M. (2023). Pengaruh Alat Permainan Montessori terhadap Keterampilan Berpikir Logis Anak Usia 3-4 Tahun di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah Bangkalan. *Jurnal Joecie*. 1 (2), hlm. 110-125.
- Shofiatun. (2010). *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*. Palu: Tadako University Press.
- Sinaga, D. (2014). *Statistik Dasar*. Jakarta: Uki Press.
- Sugiyono (2020). *Metode penelitia Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suminah. (2015). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Warmansyah, dkk. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta Timur:PT Bumi Aksara.
- Winarni. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasbiati & Gandana. (2022). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yasmin, dkk. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal JP2KGAUD*. 3 (2), hlm. 155-172.