ABSTRAK

Aulia Arfi Nur Aisah. 12206193087. 2023 Skripsi dengan judul " Pengaruh Permainan Kartu Bilangan Bergambar Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk" Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, Universitas Negeri Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pembimbing Ibu Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.S.i

Kata Kunci : **Permainan Kartu Bilangan Bergambar, Kecerdasan Logis Matematis**

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, Media kartu bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada anak, Pentingnya penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan logika-matematis anak usia 5-6 tahun mengharuskan lembaga PAUD memiliki alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di beberapa lembaga PAUD masih belum optimal.

Tujuan dari penelitisn ini adalah untuk 1) Untuk mengetahui Pengaruh Bilangan Bergambar terhadap kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 Tahu di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk 2) Untuk mengetahui besar pengaruh media kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis matemati anak usia 5-6 tahun dengan permainan kartu kata bergambar di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

Penelitian ini mengunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 25 anak kelas B. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan alat ukur observasi, dokumentasi, dan tes. analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independen T-Test dan *effect size* dengan bantuan SPSS versi 29.0 for windows

Analisis data dalam penelitian ini yaitu 1) Ada pengaruh permainan kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 Tahun Rejoso Nganjuk terbukti berpengaruh sehingga menghasilkan hasil yang signifikan. 2) Besar pengaruh permainan kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis matematis anak dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan nilai *effect size* sebesar 0,99 dapat diinterprestasikan dalam kriteria large (*besar*).

ABSTRACT

Aulia Arfi Nur Aisah. 12206193087. 2023 Thesis with the title "The Effect of Picture Number Card Games on the Logical Mathematical Intelligence of 5-6 Year Old Children at Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk Kindergarten" Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Islamic State University, supervisor by Mrs. Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.S.i

Keywords: Picture Numbers Card Game, Logical Mathematical Intelligence

Children aged 4-6 years are a sensitive period for children, where children have begun to be sensitive to receiving various efforts to develop all the potential of children, Number card media is a learning media used to provide understanding to children, The importance of using educational game tools to stimulate the logical-mathematical intelligence of children aged 5-6 years requires PAUD institutions to have educational game tools to stimulate the logical-mathematical intelligence of children aged 5-6 years in some PAUD institutions is still not optimal.

The purpose of this research is to 1) To find out the effect of Pictorial Numbers on the logical mathematical intelligence of children aged 5-6 in TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk 2) To find out the influence of the media of pictorial number cards on the mathematical logical intelligence of children aged 5-6 years with picture word card games at Kindergarten Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

This study uses a quantitative research approach with experimental research types. the population in this study were children aged 5-6 years. The number of samples in this study were 25 class B children. data collection methods in this study were obtained using observation, documentation, and test measuring instruments. data analysis and hypothesis testing in this study using independent T-Test and *effect size* tests with the help of SPSS version 29.0 for windows.

Data analysis in this study is 1) There is an effect of a number card game with pictures on the mathematical logical intelligence of children aged 5-6 years. 2) The magnitude of the influence of a picture number card game on children's logical-mathematical intelligence can be proven based on the calculation of values*effect size* of 0.99 can be interpreted in the criteria of large (*big*).

امللخص

أطروحة بعنوان "تأثير ألعاب بطاقة الأرقام المصورة على الذكاء المنطقي ٢٣.٣٩١٦.٢٢١ ,٢.٧٨.اوليا عرفي نور عيسى "سنوات في روضة الأطفال مسلمة خديجة الثانية ريجوسو نجانجوك ٥-٦ الرياضي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة ،كلية تربية المعلمين ، الدولة الإسلامية جامعة سيد علي رحمة الله تولونجاجونج م س ى ، س ف د ، المشرفة أ. أم شليحة

الكلمات الدالة :مصورة لعبة بطاقة الرقم ، الذكاء المنطقي الرياضي

الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٦ سنوات هي فترة حساسة للأطفال ، حيث بدأ الأطفال في الشعور بالحساسية لقبول الجهود المختلفة لتطوير كل إمكانات الطفل ، تعد وسائط بطاقة الأرقام وسيلة تعليمية تستخدم لتوفير الفهم للأطفال ، والأهمية من استخدام أدوات الألعاب التعليمية لتحفيز الذكاء المنطقي – الرياضيات للأطفال الذين امتلاك أدوات ألعاب تعليمية لتحفيز الذكاء روضة أطفال تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات يتطلب من مؤسسات التي لا تزال غير روضة أطفال المنطقي الرياضي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في بعض مؤسسات .مثالية

الغرض من هذا البحث هو: ١) معرفة تأثير الأرقام المصورة على الذكاء الرياضي المنطقي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم الأرقام لمعرفة تأثير وسائط بطاقات٢) في روضة أطفال مسلمة خديجة الثانية ريجوسو نجانجوك بين ٥ و ٦ سنوات في المصورة على الذكاء المنطقي الرياضي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات مع ألعاب بطاقة الكلمات المصورة .في روضة أطفال مسلمة خديجة الثانية ريجوسو نجانجوك

بلغ عدد العينات في هذه الدراسة ٢٥ طفلاً من الفئة .تستخدم هذه الدراسة نهج البحث الكمي لنوع البحث التجريبي .تم الحصول على طرق جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام أدوات قياس الملاحظة والتوثيق والاختبار ٥-٦ .ب س. ف. المستقل وحجم التأثير بمساعدة (ت) تحليل البيانات واختبار الفرضيات في هذه الدراسة باستخدام اختبار لنظام . ٢٩ الإصدار ف. س. س

تحليل البيانات في هذه الدراسة هو ١) تأثير لعبة بطاقة رقمية مع صور على الذكاء المنطقي الرياضي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات. ٢) يمكن إثبات حجم تأثير لعبة بطاقة رقم الصورة على الذكاء المنطقي الرياضي للأطفال .(كبير) بناءً على حساب القيمحجم *التأثير* من ٠,٩٩ يمكن تفسيرها في معايير كبيرة