

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kemampuan Pramatematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang” ini ditulis oleh Hana Sinta Duwi Pratiwi, NIM 126206213074, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Kata Kunci : Permainan Tangram, Kemampuan Pramatematika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya anak usia 5-6 tahun mengenal konsep pra matematika, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sehingga peneliti menggunakan permainan tangram sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pra matematika anak, seperti pengenalan bentuk, angka, warna, dan pola, sekaligus melatih kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir spasial. Penggunaan media konkret seperti tangram juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan metode pembelajaran yang monoton.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: (1) Adakah pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan pra matematika anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang ? (2) Seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang ?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang, (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas B TK Siti Khotijah Plosokandang sebanyak 56 siswa. Sampel dalam penelitian terdiri dari 17 anak pada kelas eksperimen dan 15 anak pada kelas kontrol. Sampel ini menggunakan teknik *cluster random* yaitu pengambilan sampel yang mana populasi besar dibagi menjadi beberapa kelas, dari beberapa kelas ini kemudian diambil sampel secara acak. Teknik analisis dalam penelitian ini dengan uji T-test (Uji *Paired Sample Test*). Sedangkan untuk mengetahui besar pengaruhnya, peneliti menggunakan uji *Effect size*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 1.4854 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0.8667. Besar pengaruh permainan tangram terhadap pramatematika anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang mendapatkan effect size mendapatkan nilai sebesar 0.7 dengan kategori sedang dengan presentase yaitu 76%. terhadap peningkatan kemampuan pramatematika anak.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Effect of Tangram Games on the Pre-Mathematical Abilities of Children Aged 5-6 Years at TK Siti Khotijah Plosokandang" was written by Hana Sinta Duwi Pratiwi, NIM 126206213074, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Keywords: Tangram Games, Pre-Mathematical Abilities

This research is motivated by the lack of understanding of pre-mathematical concepts among children aged 5-6 years, as well as the limited use of innovative and engaging learning media. Therefore, the researcher used tangram games as a learning medium, which is expected to improve children's pre-mathematical abilities, such as recognizing shapes, numbers, colors, and patterns, while also fostering creativity, imagination, and spatial thinking skills. The use of concrete media like tangrams can also make the learning process more enjoyable and effective compared to monotonous teaching methods.

The research problems in this study are: (1) Is there an effect of tangram games on the pre-mathematical abilities of children aged 5-6 years at TK Siti Khotijah Plosokandang? (2) To what extent do tangram games influence the ability to recognize pre-mathematical concepts in children aged 5-6 years at TK Siti Khotijah Plosokandang? The objectives of this research are: (1) To determine the effect of tangram games on the pre-mathematical abilities of children aged 5-6 years at TK Siti Khotijah Plosokandang, and (2) To find out how significant the influence of tangram games is on the ability to recognize pre-mathematical concepts in children aged 5-6 years at TK Siti Khotijah Plosokandang.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The population in this study consisted of 56 students in class B at TK Siti Khotijah Plosokandang. The sample comprised 17 children in the experimental class and 15 children in the control class. The sampling technique used was cluster random sampling, where the large population was divided into several classes, and samples were then randomly selected from these classes. The data analysis technique used in this research was the T-test (Paired Sample Test). To determine the magnitude of the effect, the researcher used the Effect Size test.

The results showed a significant difference between the pretest and posttest scores of the experimental and control classes after the intervention, with a significance value of 0.000 (<0.05). The mean posttest score of the experimental class was 1.4854, which was higher than the control class at 0.8667. The effect size of tangram games on the pre-mathematical abilities of children aged 5-6 years at TK Siti Khotijah Plosokandang was 0.7, categorized as moderate, with a percentage increase of 76% in children's pre-mathematical abilities.

الملخص

سنوات ٦-٥ بعمر للأطفال الرياضية القبلية القدرات على التانغرام لعبة تأثير" بعنوان الرسالة هذه أعدت رقم، براتيووي دوي سينتا هنا بواسطة "بلوسوكاندانغ خديجة ستي روضة في كلية، المبكرة للطفولة الإسلام تعليم دراسات برنامج، ١٢٦٢٠٦٢١٣٠٧٤ الطالب الله رحمة علي السيد الحكومية الإسلام جامعة، التربوية والعلوم التربوية تولونغونغونغ.

الرياضية القبلية القدرات، التانغرام لعبة: المفاتيحية الكلمات

بمفاهيم سنوات ٦-٥ بعمر الأطفال معرفة لقلة نتيجة الدراسة هذه جاءت لذلك. وجذابة مبتكرة تعليمية وسائل استخدام قلة إلى بالإضافة، الأولية الرياضيات الأطفال قدرات من ترفع أن يُتوقع تعليمية كوسيلة التانغرام لعبة الباحث استخدم كما، والأنماط، والألوان، والأرقام، الأشكال على التعرف مثل، الرياضية القبلية وسائل استخدام أن كما. المكاني التفكير على والقدرة، والخيال، الإبداع تُنمّي التقليدية بالطرق مقارنة وفعالية متعة أكثر التعلم عملية يجعل التانغرام مثل ملموسة الرتبة.

القدرات على التانغرام للعبة تأثير هناك هل (١): يلي فيما البحث إشكالية تتلخص بلوسوكاندانغ؟ خديجة ستي روضة في سنوات ٦-٥ بعمر للأطفال الرياضية القبلية المفاهيم على التعرف على الأطفال قدرة على التانغرام لعبة تأثير مدى ما (٢) (١): فهي البحث أهداف أما الروضة؟ نفس في سنوات ٦-٥ بعمر الرياضية القبلية ٦-٥ بعمر للأطفال الرياضية القبلية القدرات على التانغرام لعبة تأثير معرفة التانغرام لعبة تأثير مدى معرفة (٢)، بلوسوكاندانغ خديجة ستي روضة في سنوات العمرية الفئة بنفس الأطفال لدى الرياضية القبلية المفاهيم على التعرف قدرة على الروضة نفس وفي.

البحث عينة تكونت. التجريبي شبه نوع من الكمي المنهج على الدراسة اعتمدت شملت حيث، بلوسوكاندانغ خديجة ستي روضة في ب الصف من طالبًا ٥٦ من تم. الضابطة المجموعة في طفلًا و ١٥ التجريبية المجموعة في طفلًا ١٧ العينة عدة إلى الكبير المجتمع تقسيم تم حيث، العشوائية العناقيد بطريقة العينة اختيار لتحليل اختبار الباحث استخدم. الصفوف تلك من عشوائيًا العينة اختيار ثم صفوف التأثير قوة مدى لمعرفة التأثير حجم اختبار استخدم كما، البيانات.

للمجموعة والبعدي القبلي الاختبار نتائج بين معنوي فرق وجود النتائج أظهرت ٠,٠٠٠ الدلالة قيمة بلغت حيث ،التدخل بعد الضابطة والمجموعة التجريبية ١,٤٨٥٤ التجريبية للمجموعة البعدي الاختبار نتيجة متوسط وكان ،(٠,٠٥ <) القدرات على التانغرام لعبة تأثير حجم أما ٠,٨٦٦٧ الضابطة المجموعة من أعلى بلوسوكاندانغ خديجة ستي روضة في سنوات ٥-٦ بعمر للأطفال الرياضية القبلية الرياضية القبلية القدرات في ٧٦٪ تحسن ونسبة متوسط بتصنيف ٠,٧ بلغ فقد للأطفال.