

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PUZZLE* TANAMAN UNTUK
MENSTIMULASI KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA PADA
KELOMPOK A DI BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

TULUS INDAYANI

NIM. 17340108

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2021

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PUZZLE* TANAMAN UNTUK
MENSTIMULASI KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA PADA
KELOMPOK A DI BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

TULUS INDAYANI

NIM. 17340108

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Tulus Indayani

NIM : 17340108

Judul : Implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi

Ponorogo,

Pembimbing I,



Dian Kristiana, M.Pd

NIK19850427 201509 13

Pembimbing II,



Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I

NIK 19840325 201509 13

ABSTRAK

Tulus Indayani : Implementasi Permainan *Puzzle* Tanaman Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Pada Kelompok A di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Dian Kristiana, M.Pd, Pembimbing 2 Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari. Subjek penelitian ini adalah guru yang berjumlah 2 orang dan siswa kelas A di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari yang berjumlah 14 anak. Metode penelitian ini kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari sudah terlaksana dengan baik. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru mempersiapkan terlebih dahulu peralatan yang akan digunakan untuk bermain kemudian menyampaikan kepada anak tentang bagaimana cara bermainnya. Alat permainan edukatif sangat penting dan mampu menstimulasi berbagai kecerdasan pada anak usia dini. Sebagai contohnya yaitu permainan *Puzzle*. Respon anak ketika bermain *puzzle* tanaman yaitu mereka sangat antusias dan senang ketika bermain. Hambatan dalam bermain *puzzle* tanaman ini yaitu : 1). Terkadang masih ada beberapa anak yang masih kurang sabar dalam bermain *puzzle* pengennya cepet-cepet selesai dan bisa berganti dengan bentuk yang lain sehingga mereka terlihat masih kebingungan sekalidan saat meletakkan kepingan *puzzle* pun masih sering terbalik. 2), ketika guru menjelaskan masih ada anak yang asyik ngobrol sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan guru sehingga saat bermain masih mengalami kesulitan dan kebingungan.

Kata Kunci : Permainan *Puzzle*, Kecerdasan Logika Matematika, AUD

ABSTRACT

Tulus Indayani: Implementation of Plant *Puzzle* Game to Stimulate Mathematical Logic Intelligence in Group A at BA 'Aisyiyah Tanjungsari. Essay. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, University of Muhammadiyah Ponorogo. Advisor 1 Dian Kristiana, M.Pd, Advisor 2 Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I.

This study aims to describe the implementation of a plant puzzle game to stimulate mathematical logic intelligence in group A at BA 'Aisyiyah Tanjungsari. The subjects of this study were teachers, totaling 2 people and class A students at BA 'Aisyiyah Tanjungsari, totaling 14 children. This research method is descriptive qualitative. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusion drawing.

The results of this study indicate that the implementation of the plant *puzzle* game to stimulate mathematical logic intelligence in group A at BA 'Aisyiyah Tanjungsari has been carried out well. Before carrying out learning, the teacher prepares the equipment that will be used to play and then tells the children how to play. Educational game tools are very important and are able to stimulate various intelligences in early childhood. For example, the *Puzzle* game. The response of children when playing plant *puzzles* is that they are very enthusiastic and happy when playing. The obstacles in playing this plant *puzzle* are: 1). Sometimes there are still some children who are still impatient in playing *puzzles*, they want to finish quickly and can change to other shapes so that they look still confused and when they put the *puzzle* pieces they often turn upside down. 2), when the teacher explains there are still children who are busy chatting with their friends and don't pay attention to the teacher so that when playing they are still having difficulties and confusion.

Keywords: *Puzzle* Game, Mathematical Logic Intelligence, AUD

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama mahasiswa : Tulus Indayani
NIM : 17340108
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya peneliti sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo,

Yang membuat pernyataan



Tulus Indayani

NIM. 17340108

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Tulus Indayani
NIM : 17340108
Judul : Implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada hari Rabu tanggal 29 Desember 2021

Tim Penguji,

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK. 19890801 201609 13



Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 19850427 201509 13



Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I
NIK. 19840325 201509 13

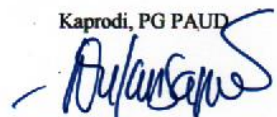


Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ardhanu Januar Mahardhani, M.KP
NIK 19870123 201709 12

Kaprodi, PG PAUD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK 19900712 201609 13

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri ”

(Q.S Ar-Ra'd)

“ MAN JADDA WAJADA ”

Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil

“ MAN SHOBARO ZHOFIRO ”

Siapa yang bersabar, dia akan beruntung

“ MAN SARA ‘ALA AD-DARBI WASHALA ”

Siapa berjalan pada jalan-Nya, dia akan sampai



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan semangat , usaha dan doa kupersembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang selalu memberi semangat dalam setiap gerak dan langkahku

Kedua orang tuaku tercinta

Terimakasih yang tiada hentinya yang sudah memberikan doa, semangat, kasih sayang dan segalanya

Suami dan anakku tercinta

Terimakasih

Sudah memberikan doa, semangat, motivasi dan menyayangiku dengan segala kesabaran dan keikhlasan serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya dalam setiap jengkal kehidupanku

Adik-adikku tersayang

Terimakasih untuk senyuman dan dukungan serta motivasinya yang selalu menantikan kesuksesanku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Ibu Dian Kristiana M.Pd dan Bapak Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I

Terimakasih atas bimbingan, kesabaran dan dukungannya selama ini

Teman-teman dan sahabat PG PAUD 2017 tersayang

Yang sudah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari ”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dian Kristiana, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivanya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan, Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Happy Susanto, M.A selaku Rektor Univertas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr.Ardhana Januar Mahardhani, M.KP selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini
4. Para dosen PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah mendidik dan menyampaikan ilmunya kepada penulis.
5. Kepala sekolah, guru dan para staf BA ‘Aisyiyah Tanjungsari atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
6. Bapak dan ibunda tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
7. Suami dan adik tercinta yang penuh kesabaran dan pengertiannya memberikan dukungan baik materil maupun spiritual kepada penulis.

8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2017, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini. Semoga bantuan yang telah diberikan maendapat balasan yang setimpal dari Allah swt

Teriring harapan semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca. Amiin.

Ponorogo, 23 November 2021

Penulis



Tulus Indayani

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar belakang masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	4
1.3.Tujuan Penelitian.....	4
1.4.Manfaat penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Teori.....	6
2.1.1. Pengertian Permainan.....	6
2.1.2. Permainan <i>Puzzle</i>	7
A. Pengertian <i>Puzzle</i>	7
B. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	9
C. Langkah-langkah permainan puzzle.....	10
2.1.3. Pengertian Kecerdasan Majemuk.....	10
2.1.4. Kecerdasan logika matematika.....	11
A. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika.....	11
B. Anak Usia Dini.....	13

1. Pengertian Anak Usia Dini.....	13
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
C. Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini.....	16
D. Ciri-ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Logika Matematika... ..	17
E. Manfaat Kecerdasan Logika Matematika.....	18
F. Komponen Kecerdasan Logika Matematika.....	18
G. Indikator Kecerdasan Logika Matematika.....	19
2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis Penelitian.....	24
3.2. Kehadiran Peneliti.....	24
3.3. Lokasi Penelitian dan waktu penelitian.....	25
3.4. Sumber Data.....	26
3.5. Prosedur Pengumpulan Data.....	27
3.6. Analisis Data.....	31
3.7. Keabsahan Temuan.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
4.1.1. Informasi Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	35
4.1.2. Implementasi Permainan <i>Puzzle</i> Tanaman di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari.....	35
1. Hasil Observasi.....	37
2. Hasil Wawancara.....	49
3. Hasil Dokumentasi.....	56
4.2. Pembahasan.....	57
BAB V KESIPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi observasi.....	28
Tabel 2 Kisi-kisi wawancara untuk kepala sekolah.....	29
Tabel 3 Kisi-kisi wawancara untuk guru.....	30
Tabel 4 Kisi-kisi wawancara untk siswa.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Denah Lokasi.....	26
Gambar 2 Analisa Data Interaktif Modell Miles dan Huberman.....	33
Gambar 3 Triangulasi Teknik model Moleong.....	34
Gambar 4 Triangulasi sumber data Moleong.....	34
Gambar 5 Peta Lokasi.....	35
Gambar 6 Siswa sedang mengikuti upacara bendera.....	37
Gambar 7 guru sedang menjelaskan tentang permainan <i>puzzle</i>	38
Gambar 8 Guru memberi contoh tentang cara bermain <i>Puzzle</i>	39
Gambar 9 Siswa sedang bermain <i>puzzle</i>	40
Gambar 10 Siswa menghitung kepingan <i>puzzle</i> tanaman buah dan menyelesaikannya dengan mandiri.....	41
Gambar 11 Guru sedang mendampingi dan membantu anak dalam bermain.....	42
Gambar 12 Siswa bermain <i>puzzle</i> tanpa bantuan guru.....	43
Gambar 13 gambar <i>puzzle</i> tanaman.....	44
Gambar 14 Siswa dan guru melaksanakan senam pagi sebelum masuk kelas.....	45
Gambar 15 Anak sedang bermain <i>puzzle</i> bentuk buah apel.....	46
Gambar 16 Anak terlihat sangat berkonsentrasi saat bermain <i>puzzle</i>	47
Gambar 17 wawancara dengan kepala sekolah.....	49
Gambar 18 wawancara dengan guru kelompok A.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen wawancara kepala sekolah	68
Lampiran 2 Instrumen wawancara guru	71
Lampiran 3 Transkrip wawancara guru	73
Lampiran 4 Instrumen wawancara siswa	80
Lampiran 5 Transkrip wawancara siswa	81
Lampiran 6 Catatan anekdot	86
Lampiran 7 RPPH	93
Lampiran 8 Surat keterangan Plagiasi	118
Lampiran 9 Surat permohonan ijin penelitian	119
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	120

