

**PENGARUH PERMAINAN PAPAN TANGGA PINTAR TERHADAP
KEMAMPUAN MELAKUKAN OPERASI PENJUMLAHAN
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
(Studi Eksperimen di BKB PAUD Mawar Kelurahan Cilangkap,
Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur)
(2016)**

Yenizar

ABSTRAK

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai Pengaruh Permainan Papan Tangga Pintar Terhadap Kemampuan Melakukan Operasi Penjumlahan Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Mawar Cilangkap, Kecamatan Cipayung Jakarta Timur. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan rancangan desain *True Experimental* dalam bentuk *Two Group – with Pre-test and Post-test Design* (teknik *pre-test dan post-test dengan dua kelompok*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berusia 5 - 6 tahun di PAUD di kelurahan Cilangkap. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5 – 6 tahun PAUD kelompok Cerry dengan jumlah sampel 15 orang anak pada kelompok eksperimen dan 15 orang anak pada kelompok kontrol, yang diambil dengan menggunakan teknik *simple random*, tanpa memperhatikan strata (tingkatan).

Pengumpulan data variable *y* (Kemampuan Melakukan Operasi Penjumlahan) dilakukan dengan menggunakan teknik observasi checklist. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh harga $t_{hitung\ 1} = -|41,02|$, $t_{hitung\ 2} = -|14,72|$, $t_{hitung\ 3} = -|53,08|$ dan harga $t_{tabel} = 1,70$, dengan $dk = 28$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga penelitian ini menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis penelitian (H_1). Kesimpulan telah membawa implikasi bahwa Papan Tangga Pintar dapat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan melakukan operasi penjumlahan anak usia 5 – 6 tahun. Dengan penelitian ini diharapkan PAUD Mawar dapat menerapkan penggunaan papan tangga pintar terhadap kemampuan melakukan operasi penjumlahan, sehingga anak dapat memahami konsep ini dengan cara yang konkrit dan menyenangkan.

Kata Kunci : Permainan Papan Tangga Pintar, Kemampuan Melakukan Operasi Penjumlahan

EFFECT GAME BOARD OF ABILITY TO DO HOUSEHOLD SMART ADDITIVE OPERATION OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS

**(Study Experiment at Rose Early Childhood Education, Cilangkap,
Cipayung, East Jakarta)
(2016)**

Yenizar

ABSTRACT

The aim of this experimental study was to obtain empirical data on the Smart Effect Board Game Against Domestic Operations Conduct Capability Addition Childhood 5-6 years in Rose Early Childhood Cilangkap, Cipayung in East Jakarta. The method used is an experimental method, the design of the design in the form of True Experimental Group Two - with Pre-test and Post-test Design (technique of pre-test and post-test with two groups).

The population in this study were all students aged 5-6 years in early childhood in the village Cilangkap. The sample in this study is children aged 5-6 years early childhood Cerry group with a sample of 15 children in the experimental group and 15 children in the control group, which was taken by using simple random technique, regardless of strata (levels).

Data collection variable y (Capability Conduct of Operations summation) is performed by using the techniques of observation checklist. Data analysis technique used is the t-test. Based on the results of hypothesis testing using t-test is obtained price $t_{count 1} = - |41, 02|$, $t_{itung 2} = - |14.72|$, $t_{itung 3} = - |53,08|$ and the price table = 1, 70, with $dk = 28$ at significance level $\alpha = 0.05$. From these results it can be concluded that $t_{itung} > t_{table}$, so research resisting hipoteis zero (H_0) and accept the research hypothesis (H_1). Conclusion of the implications that the board Smart Appliances can significantly influence the ability to perform the addition operation of children aged 5-6 years. With this research is expected early childhood Rose can enforce the use of smart boards stairs to the ability to perform the addition operation, so that the child can understand this concept by concrete and enjoyable way.

Keywords: Board Game Smart Appliances, Operation Addition Conduct Capability