

**PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI  
TK KEMALA BHAYANGKARI 99 SIDOARJO**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

**Asumpta Rasmawati Sababalat  
1613017013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA**

Juli 2021

**PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI  
TK KEMALA BHAYANGKARI 99 SIDOARJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru PAUD



Disusun oleh:

**Asumpta Rasmawati Sababalat**

**1613017013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA**

Juli 2021

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo” yang ditulis oleh Asumpta Rasmawati Sababalat dengan NRP 1613017013 telah disetujui oleh dosen pembimbing dan tim penguji.



Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd  
Dosen pembimbing



Anita Roslina S., S.Pd., M.Pd  
Dosen penguji 1



Cresensia Dina C.K.Dewi., S.Psi. M.Pd  
Dosen penguji 2

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo**” yang ditulis oleh Asumpta Rasmawati Sababalat NRP. 1613017013 telah diuji pada tanggal 12 Juli 2021 dan dinyatakan LULUS oleh Tim Penguji.



Anita Roslina S., S.Pd., M.Pd  
Ketua



Cresensia Dina C.K.Dewi., S.Psi., M.Pd  
Anggota



Dr. V. Luthi Djambodo, M.Pd  
Dekan



Kristin Anugrahi, S.Pd., MPd  
Kaprosdi

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar karya ilmiah saya, dan saya tidak mengambil atau mengutip ide orang lain dengan cara yang bertentangan dengan kaidah pengutipan karya ilmiah. Semua tulisan dalam skripsi saya sudah sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi saya melanggar kode etik tersebut, saya bertanggung jawab dan menerima sanksi apapun sesuai hukum yang berlaku.

Surabaya, Juni 2021



Asumpta Rasmawati Sababalat  
NRP. 1613017013

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi Perkembangan Ilmu Pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik  
Widya Mandala Surabaya

Nama Mahasiswa : Asumpta Rasmawati Sababalat  
Nomor Pokok : 1613017013  
Program Studi Pendidikan : Pendidikan Guru PAUD  
Jurusan : Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Tanggal Lulus : 12 Juli 2021

Dengan ini ~~SETUJU/TIDAK SETUJU~~ \*) Skripsi atau Karya Ilmiah saya,

Judul:

*Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Logia Anak Usia 4-  
5 Tahun Di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo*

Untuk dipublikasikan/ditampilkandi Internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuyk kepentingan akademik sebatas  
sesuai undang-undang Hak Cipta yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ~~SETUJU/TIDAK SETUJU~~ \*) publikasi Karya Ilmiah ini saya  
buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 Juli 2021

Yang menyatakan,



Asumpta Rasmawati Sababalat

NRP. 1613017008

NB. \*) Coret yang tidak perlu

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam membimbing dan memberi bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2. Ibu Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan skripsi.
3. Ibu Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan baik hati telah meluangkan waktu untuk mengarahkan, membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.
4. Orang tua saya yang telah memberikan kepada saya kesempatan untuk berkuliah dan memberi dukungan yang penuh selama saya berkuliah.
5. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

Asumpta Rasmawati Sababalat (1613017013)

Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini dilakukan di lembaga TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo. Kemampuan berpikir logis anak pada lembaga TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo belum berkembang secara optimal seperti yang diharapkan. Salah satu penyebab kurang berkembangnya kemampuan berpikir logis anak yaitu, pembelajaran yang dilakukan menunjukkan kurangnya kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Adapun ciri berpikir logis yaitu anak dapat mengklasifikasikan bentuk, ukuran, dan warna, anak mampu mengenal sebab akibat, anak dapat mengurutkan, mengelompokkan benda, dan mengenal benda yang ada di sekitarnya. Meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun peneliti melakukan kegiatan permainan tebak gambar melalui *Microsoft Powerpoint*. Permainan tebak gambar merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar anak, sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat anak. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* yaitu dengan *One Group Pretest-Posttest* sebagai desain penelitian. Adapun pola penelitian metode *one group pretest- posttest design*. opulasi yang peneliti gunakan berjumlah 27 anak dan menggunakan sampel di kelas A1 dan A2 sebanyak 17 anak yang dipilih secara acak. Hasil pengujian tersebut diperoleh dari hasil uji *N-Gain* dan hasil penilaian menunjukkan angka 79,29. Penelitian ini ditunjukkan bahwa permainan tebak gambar dikategorikan efektif dan hasil uji *paired T-Test* dengan nilai signifikansi 2-tailed  $0,000 < 0,05$  yang artinya penelitian ini memiliki pengaruh terhadap meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. hasil uji hipotesis penelitian ini yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya permainan tebak gambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Permainan tebak gambar, kemampuan berpikir logis anak



## **ABSTRACT**

*Asumpta Rasmawati Sababalat (1613017013)*

*The purpose of this study was to determine the effect of the Guessing Game on the Logical Thinking Ability of 4-5 Years Old Children. This research was conducted at the Kemala Bhayangkari 99 Kindergarten in Sidoarjo. The logical thinking ability of children at the Kemala Bhayangkari 99 Kindergarten in Sidoarjo has not developed optimally as expected. One of the causes of the lack of development of children's logical thinking skills, namely, the learning carried out shows the teacher's lack of creativity in managing learning. The characteristics of logical thinking are that children can classify shapes, sizes, and colors, children are able to recognize cause and effect, children can sort, group objects, and recognize objects around them. Improving logical thinking skills of children aged 4-5 years researchers carry out game activities guess the picture via Microsoft Powerpoint. Picture guessing game is a way in the early childhood learning process in increasing children's interest in learning, so that in the learning process it can improve children's memory. This study uses a pre-experimental design with One Group Pretest-Posttest as the research design. The research pattern is the one group pretest-posttest design method. The population that the researcher used was 27 children and used samples in class A1 and A2 as many as 17 randomly selected children. The test results were obtained from the results of the N-Gain test and the results of the assessment showed the number 79.29. This study shows that the guessing game is categorized as effective and the results of the paired T-Test test with a significance value of 2-tailed  $0.00 < 0.05$ , which means this research has an influence on improving children's logical thinking skills. The results of this research hypothesis test are that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that the guessing game has an influence on the logical thinking ability of children aged 4-5 years at Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo Kindergarten.*

**Keywords:** *picture guessing game, children's logical thinking ability*

## DAFTAR ISI

COVER LUAR .....	i
COVER DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	7
1.4. Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis .....	7
1.4.1.2. Bagi Peserta Didik .....	7
1.4.2.3 Bagi Orangtua Anak Usia Dini .....	7
1.5. Kerangka Teoritis .....	8
1.6. Hipotesis .....	9
1.7. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian .....	9
1.8. Batasan Istilah.....	9
1.9. Organisasi Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.1. Anak Usia Dini .....	12
A. Pengertian Anak Usia Dini .....	12
B. Pendidikan Anak Usia Dini .....	16

C.	Permainan Tebak Gambar.....	17
D.	Prinsip Permainan.....	19
E.	Jenis Permainan .....	20
F.	Permainan Tebak Gambar.....	21
G.	Tujuan Permainan Tebak Gambar .....	23
H.	Fungsi dan Manfaat Permainan Tebak Gambar.....	23
J.	Kemampuan Berpikir Logis .....	24
K.	Cara Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis .....	25
L.	Peningkatan Berpikir Logis .....	26
M.	Penelitian Terdahulu.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1.	Rancangan Penelitian.....	32
3.2.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.2.1.	Populasi Penelitian.....	32
3.2.2.	Sampel Penelitian .....	33
3.3.	Variabel Penelitian.....	33
3.4.	Instrumen Penelitian .....	34
3.5.	Prosedur Pengumpulan Data.....	40
3.6.	Teknik Analisa Data .....	42
BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1.	Analisa Data.....	45
4.1.1	Gambaran Sekolah.....	45
4.1.2	Deskripsi Guru .....	46
4.1.3.	Deskripsi Peserta didik.....	48
4.1.4.	Pemanfaatan Permainan Tebak Gambar .....	50
4.1.5.	Indikator Penilaian Siswa.....	53
4.1.6.	Normalized gain.....	55
4.1.7.	Uji Paired T-Test.....	55
4.2.	Pembahasan .....	60
4.2.1.	<i>Pretest</i> .....	60
4.2.2.	Treatment .....	63
4.2.3.	<i>Postest</i> .....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		73

5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka teori.....	6
Bagan 3.1 Pola penelitian.....	28
Bagan 3.3 Variabel penelitian... ..	31
Grafik 4.2 Hasil <i>Pretest</i> .....	62
Grafik 4.2 Hasil <i>Posttest</i> .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan penelitian.....	30
Tabel 3.2 Instrumen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	32
Tabel 3.3 Instrumen observasi pemberian <i>treatment</i> .....	35
Tabel 3.5 Klasifikasi N-Gain... ..	40
Tabel 4.1 Data inisial Populasi.....	48
Tabel 4.1 Data Inisial Sampel.....	49
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> .....	53
Tabel 4.1 Hasil <i>Posttest</i> .....	54
Tabel 4.1 Indikator Penilaian Siswa.....	55
Tabel 4.1 Indikator Penilaian Siswa .....	56
Tabel 4.1 <i>Outpout</i> Hail uji Normalitas N-Gain.....	56
Tabel 4.1 <i>Outpout</i> Deskriptif Pengolahan N-Gain.....	57
Tabel 4.1 Data Hasil Pengolahan N-Gain .....	57
Tabel 4.1 <i>Outpout Paired Sample Statistics</i> T-Test.....	58
Tabel 4.1 <i>Outpout Paired</i> Sampel Test.....	59
Tabel 4.2 Indikator Penilaian Siswa.....	61
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Siswa .....	69