

EFEKTIVITAS BERMAIN PASARAN MENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI KRAMATAN WONOSOBO

Vava Imam Agus Faisal

Dosen PIAUD Universitas Sains Al- Qur'an Jawa Tengah
email: vavaimam@gmail.com

Hidayatu Munawarah

Dosen PIAUD Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah
email: idamunajah@gmail.com

Salis Wahyu Hidayati

Dosen PIAUD Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah
Email: Saliswahyu56@gmail.com

Farah Maulida Maura

Mahasiswa PIAUD Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah
Email: farah98@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan bermain pasaran, efektivitas bermain pasaran dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir logis dan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelompok B TK Pertiwi Kramatan Wonosobo. Dari pelaksanaan pembelajaran, diperoleh skor tertinggi untuk kelompok eksperimen 46 dan skor terendahnya 33 dengan rata-rata 39,67. Sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh skor tertinggi 37 dan skor terendah 26 dengan rata-rata 32,87. Efektivitas di uji menggunakan uji gain dan didapatkan nilai sebesar 0,63 dengan kriteria Sedang dan persentase 63,46% yang masuk dalam kategori Cukup Efektif. Perbedaan peningkatan di uji menggunakan uji t dan analisis uji t dengan taraf signifikansi 1% dan 5% menunjukkan bahwa hasil dari t_{hitung} sebesar 3,071, t_{tabel} 1% = 2,97 dan t_{tabel} 5% = 2,144, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis anak kelompok B TK Pertiwi Kramatan yang menggunakan pelaksanaan bermain pasaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dengan metode konvensional.

Kata kunci: Berpikir, Logis, Bermain, Pasaran

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of market play, the effectiveness of market play in an effort to improve the ability to think logically and to find out the difference in increasing logical thinking skills between the

experimental group and the control group in group B TK Pertiwi Kramatan Wonosobo. From the implementation of learning, obtained the highest score for the experimental group 46 and the lowest score of 33 with an average of 39.67. Whereas the control group obtained the highest score of 37 and the lowest score of 26 with an average of 32.87. Effectiveness was tested using a gain test and a value of 0.63 was obtained with moderate criteria and a percentage of 63.46% included in the Effective Enough category. The difference in increase in the test using the t test and t test analysis with a significance level of 1% and 5% shows that the results of tarithmetic of 3.071, ttable 1% = 2.97 and ttable 5% = 2.144, means tarithmetic > ttable. This shows that there is a difference in the increase in the ability of logical thinking children in group B TK Pertiwi Kramatan who use the implementation of playing the market to improve the ability to think logically with conventional methods.

Keywords: Thinking, Logical, Playing, Market

A. PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah merupakan masa emas (*golden age*) dimana otak berkembang sangat pesat dikarenakan banyak sel mulai tercipta. Menurut Suyadi berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini yaitu masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Apa yang diterima anak pada masa usia dini baik itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya sangat sering memberikan pengaruh yang luar biasa pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan anak pada masa selanjutnya (Suyadi, 2015: 1). Sangat disayangkan apabila masa ini tidak digunakan sebaik mungkin untuk memberi mereka stimulus yang akan merangsang semua aspek perkembangan anak.

Karakteristik belajar anak yang harus dipahami oleh guru, yaitu anak hanya bisa belajar jika tidak dipisahkan dari kebutuhan bermainnya dan dalam permainannya tersebut dibantu oleh alat permainan secara konkrit. Dengan memperhatikan karakteristik belajar anak, maka guru mutlak harus memahami makna bermain untuk anak usia dini (Een Y Haenilah, 2015: 74). Namun fakta di lapangan, masih banyak guru yang belum dapat sepenuhnya mengembangkan permainan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak. Karena

sebenarnya saat bermain anak menikmati proses belajar, dengan menggunakan media dan banyak benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat belajar melatih berbahasa, bersosialisasi, dan mengasah kemampuan berpikirnya.

Melalui bermain, belajar akan terasa lebih menyenangkan dan dapat diserap anak dengan sangat maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak, termasuk kemampuan kognitif. Montolalu dalam Daniati berpendapat bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4 – 6 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat (Rahman, 2005: 7). Mengetahui hal tersebut berarti pada masa usia dini kemampuan kognitif sudah dapat dikembangkan oleh guru PAUD, salah satunya yaitu kemampuan berpikir logis.

Perkembangan lingkup kemampuan berpikir logis masih belum menjadi perhatian lebih oleh guru-guru PAUD saat ini. Kemampuan berpikir logis meliputi beberapa hal yaitu, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari, dan paling/ter), menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya secara sederhana, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya (Sumarmo, 2012:19).

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu pembelajaran belum menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik. Sama halnya dengan TK Pertiwi Kramatan, berdasarkan hasil observasi masih banyak anak kelompok TK B yang belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir logisnya. Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif sehingga anak cepat merasa bosan saat berkegiatan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktifitas mencari sendiri media yang ingin digunakan, memakai sendiri dan menggunakan media

yang anak pilih sesuai dengan keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada kemampuan berpikir logis anak usia dini. Kemampuan anak untuk mengetahui sebab akibat tentang lingkungannya masih belum mengalami peningkatan karena dalam pembelajaran, guru masih menggunakan metode yang konvensional. Guru belum pernah menggunakan metode bermain pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama pada lingkup perkembangan berpikir logis.

Dalam kegiatan bermain, dikenal adanya konsep intensitas dan identitas. Konsep intensitas menekankan pada jumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk berpindah melalui tahap perkembangan kognisi, social, emosi dan fisik yang dibutuhkan, misalnya anak-anak harus memiliki pengalaman harian yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan bahan yang bersifat cair, mendapatkan kesempatan untuk menggambar, melukis, dan ketrampilan awal menulis. Bahan-bahan seperti kertas dengan tekstur, ukuran dan warna yang berbeda, dengan spidol dan krayon, papan lukis dengan kertas berbagai ukuran dan kuas akan membantu anak sepanjang waktu untuk berkembang melalui tahap awal dari corat-coret menuju ke penciptaan sesuatu yang bermakna dan menuju ke menulis kata dan kemudian kalimat (Mursid, 2015: 56). Tujuan Pengembangan Logika pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk memberi kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologisnya dan mengembangkan potensi yang ada padanya secara optimal. Serta memberi bimbingan yang saksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakat.

Untuk mencapai kematangan fisik dan mental dibutuhkan agar dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Pada umumnya dalam proses pendidikan anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain (Mursid, 2015: 58).

Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang digunakan di PAUD merupakan permainan yang didesain sedemikian rupa sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan.

Dalam membahas strategi dan metodologi tentunya tak lepas dari alat dan media pembelajaran yaitu mengenai ruang (tempat) bermain bagi anak dan bahan (peralatan) bermain bagi perkembangan Dimensi Perkembangan Logika. Dalam penyediaan ruang dan tempat bermain perlu diperhatikan kegiatan permainannya yang dapat membantu perkembangan dimensi logikanya secara seimbang dan berkelanjutan. Anak pada usia PAUD cenderung lebih aktif, oleh karena itu alat bermain diperlukan bagi perkembangan cara berpikir mereka terhadap ilmu logika (matematika).

B. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian Pre-Eksperimental *Design*, jenis penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. Desain yang digunakan adalah *Intact Group Comparison*, pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan) (Sugiyono, 2015: 111).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Observasi dilakukan dengan lembar skala nilai (*Rating Sale*) menggunakan skala *Likert* dengan rentang 1 – 5 sebagai bahan evaluasi untuk

mengetahui perkembangan berpikir logis anak kelompok B TK Pertiwi Kramatan Wonosobo.

2. Dokumentasi yang diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti. Metode ini dipergunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang ada di TK Pertiwi Kramatan Wonosobo.
3. Wawancara dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki atau memperdalam hasil yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik uji Lilliefors atau disebut juga dengan Kolmogorov-Smirnov Z, dengan bantuan program SPSS for windows. Kriteria dari uji normalitas adalah, bahwa data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $>0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji tabel dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig $>0,05$), jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (sig $<0,05$) maka sampel tersebut dikatakan tidak homogen.

3. Uji N-Gain

Peningkatan hasil belajar siswa (dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir logis) dihitung dengan menggunakan rumus gain rata-rata ternormalisasi (*normalized N-gain score*). Uji ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode *one group pretest posttest* maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol.

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_2 \rangle - \langle S_1 \rangle}{100 - S_2}$$

Keterangan:

Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosobo

Farah Maulida Maura, Vava Imam Agus
Faisal, Hidayatu Munawaroh, Salis Wahyu
Hidayati

S_2 = rata-rata skor awal

S_1 = rata-rata skor akhir

Kriteria uji:

Tinggi : $g > 0,7$

Sedang : $0,3 < g < 0,7$

Rendah : $g < 0,3$

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam %

Tidak Efektif : $< 40\%$

Kurang Efektif : $40\% - 55\%$

Cukup Efektif : $56\% - 75\%$

Efektif : $> 76\%$

4. Uji t

Bila sampel berkorelasi atau berpasangan misalnya membandingkan sebelum atau sesudah perlakuan (*treatment*), atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka menggunakan uji t.¹

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : rata-rata kelompok kontrol

s_1^2 : varian kelompok eksperimen

s_2^2 : varian kelompok kontrol

n_1 : jumlah subjek kelompok eksperimen

¹ Sugiyono, *Op. cit.*, hal 138

n_2 : jumlah subjek kelompok kontrol
Kriteria uji :

H_0 diterima jika $-t_{tab} < t_{hitung} < t_{tab}$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \leq -t_{tab}$ atau $t_{hitung} \geq t_{tab}$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Implementasi pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan berpikir logis pada kelompok eksperimen dilakukan dengan metode bermain pasaran dan di peroleh skor tertinggi 46 dan skor terendahnya 33 dengan rata-rata perolehan skor sebesar 39,67. Sedangkan untuk kelompok kontrol peningkatan kemampuan berpikir logis dilakukan dengan metode konvensional dan di peroleh skor tertinggi adalah 37 dan skor terendahnya adalah 26 dengan rata-rata perolehan skor sebesar 32,87.

Untuk menguji keefektifan penggunaan metode bermain pasaran dengan metode konvensional dicari dengan menggunakan perhitungan N-gain score. Dikatakan terdapat perbedaan prestasi apabila N-gain kelompok eksperimen lebih tinggi daripada N-gain kelompok kontrol. Kategori pemerolehan N-gain score adalah $(\langle g \rangle) > 0,7 =$ tinggi; $0,7 > (\langle g \rangle) < 0,3 =$ sedang; $(\langle g \rangle) < 0,3 =$ rendah dan kategori tafsiran efektivitas N-gain score dalam % adalah , 40% = tidak efektif; 40% - 50% = kurang efektif; 56% - 75 % = cukup efektif; dan $>76\% =$ efektif. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata N-gain score kelompok kontrol dengan metode konvensional adalah sebesar 0,30 atau 30,0% yang termasuk dalam kategori tidak efektif serta nilai N-gain score minimal 0,24 dan maksimal 0,37. Sedangkan untuk kelompok eksperimen dengan metode bermain pasaran diperoleh nilai N-gain score sebesar 0,63 yang berarti berada pada taraf sedang dengan persentase 63,4% yang bisa dikategorikan cukup efektif, sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan metode bermain pasaran dalam upaya peningkatan

kemampuan berpikir logis mempunyai pengaruh yang positif dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain pasaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Program SPSS for Windows merupakan program yang dipakai untuk menghitung perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan thitung sebesar 3,071, selanjutnya mencari $df = n - 1$ ($df = 15 - 1 = 14$) untuk menemukan nilai ttabel. Selanjutnya thitung tersebut dibandingkan dengan ttabel dengan $df = 14$ signifikansi 1% dan 5%, maka ttabel sebesar 2,97 (1%) dan 2,144 (5%). Dalam hal ini berlaku ketentuan bila thitung > ttabel maka H_0 ditolak dan jika nilai Sig. (2 – tailed) < 0,05 maka dinyatakan terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah treatment.. Ternyata hasil perbandingan thitung dengan ttabel adalah $3,071 > 2,97$ untuk signifikansi 1% dan $3,071 > 2,144$ untuk signifikansi 5% dan nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,000, maka H_0 ditolak dan dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah treatment karena nilai Sig. (2 – tailed) < 0,05 ($0,00 < 0,05$).

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS for Windows* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosobo

Farah Maulida Maura, Vava Imam Agus Faisal, Hidayatu Munawaroh, Salis Wahyu Hidayati

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre-Eksperimen (BP)	,186	15	,170	,912	15	,147
Kemampuan Berpikir Logis	Post-Eksperimen (BP)	,139	15	,200*	,956	15	,628
	Pre-Kontrol (Konvensional)	,253	15	,011	,853	15	,019
	Post-Kontrol (Konvensional)	,193	15	,136	,933	15	,301

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui nilai signifikansi untuk (Sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk adalah >0.05 , maka dapat diketahui bahwa:

- a) Nilai Signifikansi Kelompok Eksperimen adalah 0,147 dan 0,628 yang berarti keduanya lebih besar dari 0,05 ($0,147 > 0,05$ dan $0,628 > 0,05$). Maka data pada penelitian awal dan akhir dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Nilai Signifikansi Kelompok Kontrol adalah 0,019 dan 0,301 yang berarti pada penelitian awal data berdistribusi tidak normal dan pada penelitian akhir data berdistribusi normal karena didapatkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,019 > 0,05$ dan $0,301 > 0,05$).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam

analisis sampel t test dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai Signifikansi $>0,05$ maka distribusi data adalah homogen dan jika nilai Signifikansi $<0,05$ maka distribusi data tidak homogen. Uji homogenitas yang dilakukan dengan program *SPSS for Windows* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Bermain Pasaran

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,564	1	28	,069

Berdasarkan penghitungan didapatkan hasil nilai Signifikansi untuk uji homogenitas adalah sebesar 0,069 yang berarti nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,069 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi Kelompok B TK Pertiwi Kramatan Wonosobo adalah homogen.

3. Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode, yang dalam hal ini adalah metode Bermain Pasaran dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak kelompok B TK Pertiwi Kramatan Wonosobo. Hasil penghitungan dengan program *SPSS for Windows* adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score dalam %

No	Kode Kel.	N-Gain Score (Eksperimen)		Kode Kel.	N-Gain Score (Kontrol)	
		N-Gain	%		N-Gain	%

Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosobo

Farah Maulida Maura, Vava Imam Agus
Faisal, Hidayatu Munawaroh, Salis Wahyu
Hidayati

1	1	0,82	81,82	2	0,29	28,57
2	1	0,41	40,74	2	0,29	28,57
3	1	0,78	78,26	2	0,24	23,81
4	1	0,69	69,23	2	0,24	23,81
5	1	0,71	71,43	2	0,31	31,43
6	1	0,65	65,22	2	0,27	27,27
7	1	0,71	70,83	2	0,36	35,71
8	1	0,48	48,48	2	0,27	27,27
9	1	0,57	57,14	2	0,35	35,00
10	1	0,57	56,67	2	0,29	28,57
11	1	0,61	60,87	2	0,28	28,00
12	1	0,58	57,69	2	0,34	34,48
13	1	0,74	73,91	2	0,28	28,00
14	1	0,58	57,58	2	0,33	33,33
15	1	0,62	62,07	2	0,37	36,67
Rata-rata		0,63	63,46		0,3	30,00
Minimal		0,41	40,74		0,24	23,81
Maksimal		0,82	81,82		0,37	36,67

Kelompok eksperimen adalah 63,46% (0,63) dan kelompok kontrol adalah 30,00% (0,3), selanjutnya skor tersebut dibandingkan dengan kriteria pengujian dan kategori tafsiran efektivitas. Maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Kriteria uji gain kelompok kontrol : $0,3 < 0,36 < 0,7$ (Sedang)

Tafsiran efektivitas kelompok kontrol : 30,0% (Tidak Efektif)

Kriteria uji gain kelompok eksperimen : $0,3 < 0,63 < 0,7$ (Sedang)

Tafsiran efektivitas kelompok eksperimen : 63,46% (Cukup Efektif)

Ada peningkatan kemampuan berpikir logis pada kelompok eksperimen dan peningkatan tersebut tergolong tinggi dengan taraf keefektifan metode bermain pasaran sebesar 63,46%.

4. Uji t

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak kelompok B TK Pertiwi Kramatan dengan menggunakan metode Bermain Pasaran.

Hipotesis :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kriteria uji hipotesis :

H_0 diterima jika $-t_{tab} < t_{hitung} < t_{tab}$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \leq -t_{tab}$ atau $t_{hitung} \geq t_{tab}$

Kriteria uji dengan *SPSS for Windows* :

Jika nilai Sig. (2 – tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment*.

Jika nilai Sig. (2 – tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment*.

Tabel 4

Hasil Analisis Uji t

Uji Hipotesis	Ttabel 1%	ttabel 5%	thitung	Sig. (2 – tailed)
Uji t	2,97	2,144	3,071	0,000

Dari tabel diatas, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,071, selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $df = 14$ signifikansi 1% dan 5%, maka t_{tabel} sebesar 2,97 (1%) dan 2,144 (5%). Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Ternyata diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.071 > 2,97$ dan $3,071 > 2,14479$) maka H_0 ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment* karena nilai Sig. (2 – tailed) $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$).

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok control

D. KESIMPULAN

Bermain Pasaran dilakukan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kemampuan berfikir logis anak dengan banyak melibatkan anak untuk aktif menghitung, mengelompokkan dan mengurutkan. Efektivitas bermain pasaran dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir logis masuk dalam kategori sedang, karena hasil uji N-Gain Score yaitu $0,3 < 0,63 < 0,70$ dengan tafsiran efektivitas kelompok eksperimen sebesar 63,46 % yang termasuk dalam kategori Cukup Efektif.

Peningkatan kemampuan berpikir logis dibuktikan dengan uji hipotesis yang diperoleh t_{hitung} sebesar 3,071 untuk kelompok Eksperimen, selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $df = 14$ signifikansi 1% dan 5%, maka t_{tabel} sebesar 2,97 dan 2,144. Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,071 > 2,97$ untuk taraf signifikansi 1% dan $3,071 > 2,144$ untuk taraf signifikansi 5% dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment* karena nilai Sig. (2 – tailed) $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak

dan H1 diterima. Dari hasil tersebut terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambara, Didith Pramunditya dan Mutiara Magta. (2014). *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniati, Rahma. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/download/2801/2088/> (diakses pada 8 Agustus 2018).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Jamaris, Martini. (2017). *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahmud, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Margono, S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayasari, Elisabeth Desiana, dkk. (2015). *The Use of Creative Traditional Games to Increase the Children's Calculation Skills*. Sanata Dharma University: Yogyakarta.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosdiana. (2015). *Pengaruh Aktivitas Bermain Dengan Media Alam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengklasifikasi Benda*. Jurnal Penelitian Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujarno, dkk. (2017). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2015. *Konsep dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, S Hibana, (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Haenilah, Een Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sumarmo, Utari, dkk. 2012. *Kemampuan dan Disposisi Berpikir Logis, Kritis dan Kreatif Matematik (Eksperimen Terhadap Siswa SMA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Stratge Think Talk Write)*. Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 17 (Nomor 1, April 2012)