Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

R. Wardathi Khuzaifah Risman, (2018): Pengaruh Penerapan Metode Bermain Balok terhadap Kecerdasan Kognitif Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Tunas Cendikia Muslim Satu (RA Taskim 1) Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kecerdasan kognitif anak yang belum berkembang dengan optimal sehingga perlu dilakukan penerapan metode bermain balok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak dengan objeknya pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak kelompok B. Populasi penelitian ini berjumlah 29 orang anak, sedangkan sampel penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari dua kelas yaitu B1 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas kontrol dan B2 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yang artinya adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS* Windows ver.17. Hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diperoleh t_{hitung}= 46,819 dan *Sig. (2-tailed)* = 0.000. Karena *Sig. (2-tailed)* = 0.000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan metode bermain balok dalam pembelajaran. Jadi artinya Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan metode bermain balok sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kognitif anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebesar 88,78%.

Kata Kunci: Kecerdasan Kognitif, Bermain Balok

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

R. Wardathi Khuzaifah Risman, (2018) : The Influence of the Application of Playing Beam Methods to Cognitive Intelligence of Group B Children in Raudhatul Athfal Tunas Cendikia Muslim 1 (RA Taskim 1) Tampan Pekanbaru City

Based on the results of observations in the field of children's cognitive intelligence has not developed optimally so it is necessary to apply the method of playing the beam. This research aims to determine the effect of the application of the method of playing the beam to the cognitive intelligence of children group B in RA Taskim 1 Tampan Sub District Pekanbaru City. The subject of this research are teacher and children. With the object is the influence of the application of playing beam methods to cognitive intelligence of group B. The population of this research are 29 children, and this sample of this research were children group B who divided into two classes the namely control class for class B1 with 10 children and experiment class for class B2 with 10 children. Interpretation this sample by *Purposive Sampling technic* is mean determining technic sample with certain consideration. The data collection techniques used are test, observation, and documentation. Technique of data analysis using t-test test by using program of SPSS Windows ver.17. The research hypothesis is there is a significant influence between the application of the method of playing the beam to the child's cognitive intelligence. This can be known from the data analysis on pretest and posttest comparison of experimental class obtained thitung = 46,819 and Sig. (2-tailed) = 0.000. Because Sig. (2-tailed) = 0.000 <0,05 it can be concluded that there is a significant influence after using the beam play method in learning. So it means Ho is rejected and Ha accepted meaning in this research there is influence of application of play method of beam before and after to cognitive intelligence of child residing in experiment class. The influence of the application of the method of playing block to the cognitive intelligence of group B's children in RA Taskim 1 Tampan District Pekanbaru City was 88.78%.

Keywords: Cognitive Intelligence, Playing Beam

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

راجا وردتي خذيفة رسمان، (2018) : تأثير تطبيق طريقة لعبة الشعاع على المهارة المعرفية لدى أطفال مجموعة B في روضة الأطفال توناس تشنديكيا مسلم ساتو تامبان بمدينة بكنبارو

مؤسسا على نتيجة الملاحظة نحو المهارة المعرفية لدى الأطفال التي لم تنمُ بأكملها فينبغي أن تُطبَّق لديهم طريقةُ التعليم بلعبة الشعاع. هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير تطبيق طريقة لعبة الشعاع على المهارة المعرفية لدى أطفال مجموعة B في روضة الأطفال توناس تشنديكيا مسلم ساتو تامبان بمدينة بكنبارو. أفراد هذا البحث المدرس والتلاميذ الأطفال، وموضوعه تأثير تطبيق طريقة لعبة الشعاع على المهارة المعرفية لدى أطفال مجموعة B. مجتمع هذا البحث 29 طفلا. وعينة هذا البحث الأطفال في مجموعة B وهم مقسمون إلى الصفين وهما B الأول حيث فيه 10 طفلا كالصف الضابطي و B الثاني حيث فيه 10 طفلا كالصف التجريبي. وعُيِّنت عينة هذا البحث من خلال أسلوب العينة الهادفة. وأما أساليب جمع البيانات في هذا البحث فهي الاختبار، والملاحظة، والتوثيق. وأسلوب تحليل البيانات المستخدم هنا اختبار t من خلال البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية رواية 17. فرضية البحث هي التأثير الهامن تطبيق طريقة لعبة الشعاع على المهارة المعرفية لدى الأطفال كما أنه معروف بالنظر إلى نتيجة تحليل البيانات بالمقارنة بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعديفي الفصل التجريبي وهي tحساب = 46،819 و sig. (2-ذيل) = 0.000. ولكون. (2-ذيل) = 0.000< 0،05 فتم منه الاستنباط بوجود التأثير الهام بعد تطبيق طريقة لعبة الشعاع في التعليم. فأصبحت الفرضية الصفرية مردودة والفرضية البديلة مقبولة، وهذا الحال يدل على وجود تأثير تطبيق طريقة لعبة الشعاع قبليا وبعديا على المهارة المعرفية لدى الأطفال في الصف التجريبي.وتأثير تطبيق طريقة لعبة الشعاع على المهارة المعرفية لدى أطفال مجموعة B في روضة الأطفال توناس تشنديكيا مسلم ساتو تامبان بمدينة بكنبارو بقدر 88،78%.

الكلمات الأساسية : ***المهارة المعرفية، لعبة الشعاع.***