

**PENGARUH PERMAINAN *SMART BOARD* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN SISWA  
KELOMPOK A DI RA SUMBERSARI TUBAN**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya  
untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**Oleh:**

**IKA QURROTUL AFIFAH**

**NIM. D99218057**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ika Qurrotul Afifah  
NIM : D99218057  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Surabaya, 10 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



**IKA QURROTUL AFIFAH**

**NIM.D09219020**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh Ika Qurrotul Afifah ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi Surabaya, 12 Juli 2023

Mengesahkan,

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.  
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 197307222005011005

Penguji II,

Dr Al-Qudus Nofandri Eko Sucipto Dwijo, Lc. MHI  
NIP. 197311162007101001

Penguji III,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.  
NIP. 197304092005012002

Penguji IV,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.  
NIP.196707061994032001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ika Qurrotul Afifah ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi Surabaya, 12 Juli 2023  
Mengesahkan,

Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.  
NIP. 197407251998031001

Penguji I,



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 197307222005011005

Penguji II,



Dr Al-Qudus Nofandri Eko Sucipto Dwijo, Lc. MH.I  
NIP. 197311162007101001

Penguji III,



Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.  
NIP. 197304092005012002

Penguji IV,



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.  
NIP.196707061994032001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : IKA QURROTUL AFIFAH  
NIM : D992157  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN  
E-mail address : [ikaqurrotulafifah@gmail.com](mailto:ikaqurrotulafifah@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tesis     Skripsi     Desertasi     Lain-lain  
yang berjudul :

PENGARUH PERMAINAN SMART BOARD TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG  
PERMULAAN SISWA KELOMPOK A DI RA SUMBERSARI TUBAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Februari 2024

Penulis

(Ika Qurrotul Afifah)

## ABSTRACT

**Afifah, Ika Qurrotul. 2023.** Game Influence *Smart Board* Regarding the Beginning Numeracy Ability of Group A Students at RA Summersari Tuban. Thesis for Early Childhood Islamic Education Study Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya.

Supervisor: **Dr. Irfan Tamwif, M.Ag.** and **Dr. Ilun Muallifah, M.Pd.**

**Keywords:** *Smart, Board, Ability, Counting*

Starting from the problems found at RA Summersari Kowang Tuban with numeracy skills which are still quite less than optimal compared to students from other schools aged 4-5 years, this is the basis or background for this research. With a total of 24 children, only 7 children were able to take part in counting activities and were able to count sequentially, the rest were silent when the activity took place.

This research uses quantitative methods and uses a research model *pre-experimental design* and the type of this research is *one shot case study*. This research took subjects from group A, totaling 24 children. The 3 processes of this research are, *pre test, treatment, and post test*. The data collection technique for this research uses observation and documentation methods.

This research shows the results that there is an influence from the game *smart board* on students' initial numeracy skills at RA Summersari. These results are obtained through stages *pre test* and *post test* which was then tested with the SPSS application using the Wilcoxon test. These results show a significant value of 0.001, which means  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted.

## تجريدي

**عفيفة ، إيكافروتول. 2023.** تأثير ألعاب الطاولة/الذكية على القدرة الحسابية الأولية لطلاب المجموعة أ في RA Summersari Tuban. أطروحة برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة ، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة سونان أمبل الإسلامية الحكومية سورابايا.

المستشارون: د. عرفان تامواي ، M.Ag ودرا. إيلون معلمة، عضو البرلمان

الكلمات الدالة: زكي ، لوحة ، قدرة ، حساب

بدءا من المشاكل الموجودة في RA Summersari Kowang Tuban مع القدرة على العد التي لا تزال أقل مثالية من الطلاب من المدارس الأخرى الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات أصبحت أساس أو خلفية هذه الدراسة. مع ما مجموعه 24 طفلا ، تمكن 7 أطفال فقط من المشاركة في أنشطة العد وتمكنوا من العد بالتتابع ، وكان الباقون صامتين فقط عندما حدث النشاط.

يستخدم هذا البحث الأساليب الكمية ويستخدم تصميم نموذج البحث قبل التجريبي ونوع هذا البحث هو دراسة حالة *طلقة واحدة*. أخذت هذه الدراسة موضوعات من المجموعة أ يبلغ مجموعها 24 طفلا. 3 عمليات لهذا البحث هي ، قبل الاختبار ، والعلاج ، وبعد الاختبار. تستخدم تقنيات جمع البيانات من هذه الدراسة طرق الملاحظة والتوثيق.

تظهر هذه الدراسة النتائج التي تفيد بوجود تأثير لألعاب الطاولة/الذكية على مهارات الحساب الأولية للطلاب في RA Summersari. تم الحصول على هذه النتائج من خلال مرحلتين الاختبار القبلي والبعدي اللتين تم اختبارهما بعد ذلك باستخدام تطبيق SPSS باستخدام اختبار ويلكوكسون. تظهر النتيجة قيمة معنوية تبلغ 0.001 مما يعني أن  $H_0$  مرفوض ويتم قبول  $H_a$ .

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## ABSTRAK

**Afifah, Ika Qurrotul. 2023.** Pengaruh Permainan *Smart Board* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelompok A di RA Sumpersari Tuban. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing: **Dr. Irfan Tamwifl, M.Ag.** dan **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.**

**Kata Kunci:** *Smart, Board, Kemampuan, Berhitung*

Berawal dari problem yang terdapat di RA Sumpersari Kowang Tuban dengan kemampuan berhitung yang masih cukup kurang maksimal dibandingkan dengan peserta didik dari sekolah lain dengan usia 4-5 tahun menjadi dasar atau latar belakang dari penelitian ini. Dengan jumlah 24 anak hanya terhitung 7 anak yang mampu mengikuti kegiatan berhitung dan mampu berhitung secara urut, sisanya hanya diam ketika kegiatan tersebut berlangsung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan model penelitian *pre-eksperimental desain* serta jenis dari penelitian ini adalah *one shot case study*. Penelitian ini mengambil subjek dari kelompok A yang berjumlah 24 anak. Adapun 3 proses dari penelitian ini ialah, *pre test*, *treatment*, dan *post test*. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh dari permainan *smart board* terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa di RA Sumpersari. Hasil tersebut diperoleh melalui tahap *pre test* dan *post test* yang kemudian diujikan dengan aplikasi SPSS menggunakan uji Wilcoxon. Hasil tersebut menunjukkan nilai Signifikan 0,001 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>v</b>
<b>تجریدی</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>8</b>
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>10</b>
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Permainan Pada Anak Usia Dini</b> .....	<b>10</b>
<b>1. Definisi Permainan Pada Anak Usia Dini</b> .....	<b>10</b>
<b>2. Karakteristik Permainan</b> .....	<b>13</b>
<b>3. Jenis Permainan Dan Faktor Yang Mempengaruhi</b> .....	<b>14</b>
<b>4. Tujuan Dan Manfaat Permainan</b> .....	<b>15</b>
<b>B. Permainan Smart Board</b> .....	<b>17</b>
<b>1. Definisi Permainan Smart Board</b> .....	<b>17</b>
<b>2. Langkah-Langkah Bermain Smart Board</b> .....	<b>18</b>
<b>3. Alat Dan Bahan Permainan Smart Board</b> .....	<b>20</b>
<b>4. Manfaat Media Smart Board</b> .....	<b>20</b>
<b>5. Kelebihan dan Kekurangan Smart Board</b> .....	<b>22</b>

<b>C. Kemampuan Berhitung Permulaan .....</b>	<b>23</b>
1. Definisi Kemampuan Berhitung Permulaan .....	23
2. Tujuan Berhitung Permulaan.....	26
3. Karakteristik Berhitung .....	28
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung.....	29
5. Tahap Kemampuan Berhitung Permulaan .....	30
6. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak (Kemampuan Berhitung) ..	32
<b>D. Keterkaitan Antara Permainan Smart Board Terhadap Kemampuan Berhitung .....</b>	<b>34</b>
<b>E. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>35</b>
<b>F. Hipotesis.....</b>	<b>38</b>
<b>G. Kerangka Berfikir.....</b>	<b>39</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	41
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Populasi Dan Sampel .....	43
1. Populasi.....	43
2. Sampel.....	44
3. Teknik Sampling .....	44
E. Variable, Indikator Dan Daftar Pertanyaan.....	45
1. Variable.....	45
2. Indikator Dan Daftar Pertanyaan.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data .....	47
G. Instrument Penelitian .....	49
1. Ketentuan Penilaian.....	51
2. Format Observasi.....	57
H. Validasi.....	58
I. Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV .....</b>	<b>61</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Gambaran Objektif Ra Sumbersari.....	61

1. Profil Lengkap Ra Sumbersari Tuban.....	61
2. Visi, Misi, Dan Tujuan Ra Sumbersari Tuban.....	62
3. Kondisi Objektif Ra Sumbersari Tuban.....	63
4. Kegiatan ekstrakurikuler RA sumbersari tuban.....	66
5. Keadaan guru RA Sumbersari tuban .....	66
<b>B. Hasil Penelitian.....</b>	<b>68</b>
1. Deskripsi Hasil Penelitian .....	68
2. Analisis Data.....	82
<b>C. Pembahasan.....</b>	<b>84</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>87</b>
<b>PENUTUPAN.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Variabel Bermain Permainan <i>Smart Board</i> .....	46
Tabel 3.2 Indikator Variabel Kemampuan Berhitung Permulaan.....	47
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian.....	49
Tabel 3.4 Ketetapan Penilaian Bermain Permainan <i>Smart Board</i> .....	51
Tabel 3.5 Ketentuan Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan.....	52
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Variabel Bermain <i>Smart Board</i> .....	52
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Variabel Kemampuan Berhitung Permulaan .....	55
Tabel 3.8 Format Observasi .....	57
Tabel 3.9 Format Observasi .....	57
Tabel 3.10 Uji Wilcoxon Match Pairs Test.....	60
Tabel 4.1 Ruang .....	64
Tabel 4.2 Infrastruktur .....	64
Tabel 4.3 Sanitasi Air Bersih .....	65
Tabel 4.4 Sumber Air Bersih .....	65
Tabel 4.5 Alat Mesin Kantor.....	65
Tabel 4.6 Alat Penunjang KBM.....	65
Tabel 4.7 Keadaan Guru .....	67
Tabel 4.8 Peserta Didik .....	68
Tabel 4.9 Hasil <i>Pre Test</i> .....	70
Tabel 4.10 Hasil <i>Post Test</i> .....	77
Tabel 4.11 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	80
Tabel 4. 12 Hasil Uji Wilcoxon .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	39
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	40
Gambar 3. 2 Variabel Penelitian .....	46
Gambar 4. 1 Keadaan <i>Pre Test</i> .....	72
Gambar 4. 2 Keadaan <i>Treatment</i> Pertama .....	73
Gambar 4. 3 Keadaan <i>Treatment</i> Kedua.....	75
Gambar 4. 4 Keadaan <i>Treatment</i> Ketiga.....	76
Gambar 4. 5 Keadaan <i>Post Test</i> .....	80
Gambar 4. 6 Bagan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	82



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- adhimah, syifaul. "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Di Paud Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo." UIN sunan ampel surabaya, 2019.
- Afiya.R, Zslashabilla. "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Kelas III SD Al-Ittihadiyah." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2022.
- anisa, ginda. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Pemanfaatan Media Jam Pintar Pada Siswa B2 TK Al-Kautsar Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Arikunto, and subarsami. *Subarsami, "Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* jakarta: PT rineksa cipta, 2002.
- Buhaira. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang Iii Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi." Uin Sultan Thaha Saifuddin, 2020.
- Cahyono, Agus. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Kragan Tembarak Temanggung." universitas negeri yogyakarta, 2017.
- Depdiknas. *Kurikulum Dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini.* jakarta: pusat balitbang, 2010.
- Dindin, Jamaludin. *Metode Pendidikan Anak.* Bandung: Penerbit Pustaka Al-Fikriis, 2010.
- Ellizah, Diana Ledy. "Korelasi Antara Usia Anak Prasekolah Dengan Kemampuan Anak Mengenal Angka Dan Huruf Di Taman Kanak-Kanak Annur Semolowaru Surabaya." UIN sunan ampel surabaya, 2019.
- Fitri, Mardi. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh." UIN Ar-Raniry, 2019.
- heryadi, Dita Nurwijaya. "Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di TK-Al Falah Malang." unisversitas islam malang, 2021.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens Terj. Hasan Basari.* jakarta: LP3S, 1990.



- Karmina, Wiwik. "Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran 2019/2020." UIN Sumatera Utara Medan, 2020.
- M ramli. "Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik" 5, no. 1 (2015): 67.
- maisarah. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. medan: akasha sakti, 2019.
- Malapata, Elisa. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung*. Jawa Tengah: voltase, 2019.
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. jakarta: balai pustaka, 2002.
- Nasution, Nurhidayah. "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A Ra Rayhan Denai." UIN sumatera utara medan, 2020.
- Novianti, ria. "Pengembangan Permain Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun" 4, no. 1 (2015): 56.
- santoso, singgih. *SSBBI: SPSS Statistik Non Parametrik+CD*. jakarta: PT elex media komputindo, 2005.
- Santrock. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. jakarta: PT Erlangga, 2007.
- Semiawan, Conny R. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah*. jakarta: PT Indeks, 2008.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*. jakarta: infomedika, 2015.
- sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. bandung: alfabeta, 2019.
- sukajat, ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Aproach*. yogyakarta: CV Budi utama, 2018.
- Sukmawatii, Wati. "Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur." *Jurnal Penelitian Ilmiah* 5, no. 2 (2017): 235.
- suryana, dadan. *Stimulasi Dan Aspek Perkemabangan Anak*. jakarta: kencana prenadamedia group, 2014.

- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana, 2011.
- susanto, ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. jakarta: kencana prenadamedia group, 2014.
- Susetyo, Yuli Fajar. "Psikologi Untuk Indonesia Tangguh Dan Bahagia." Gadjah Muda University Press, 2018.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.
- usnajah. "Efektivitas Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B PAUD Sang Rasa Jati Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon." IAI bunga bangsa, 2019.
- Al-Qur'an Transliterasi Perkata Dan Terjemah Perkata*. jawa barat: CV Penerbit Diponegoro, 2019.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A