

ABSTRAK

Pengaruh Permainan *Adobe Flash CS6* “Puzzle” terhadap Kemampuan Matematika Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan II Padang

Oleh: Ikke Maisona

Penelitian ini diawali dengan permainan *Adobe Flash CS6* “Puzzle” yang belum pernah digunakan dalam mengembangkan kemampuan matematika anak, selama ini permainan yang digunakan dalam mengembangkan matematika anak adalah kartu angka, poster angka dan *puzzle* angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan permainan *Adobe Flash CS6* “Puzzle” dalam mengembangkan matematika anak di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan II Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperiment*. Populasi penelitian adalah seluruh murid di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan II Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B2 dan kelas B3 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 87,08 dan SD sebesar 6,64 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 80,83 dan SD sebesar 4,82. Pada pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar dan ttabel sebesar **2,04841** pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk = 28. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Adobe Flash CS6* “Puzzle” berpengaruh terhadap kemampuan matematika anak di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan II Padang.