

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini ialah masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak (Ashfaq O, 2024).

Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 tentang hakikat anak usia dini mendefinisikan anak usia dini yaitu kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Tetapi ada juga yang mengelompokkannya hingga 8 tahun (Essa, 2003).

Dalam alquran terdapat ayat mengenai anak usi dini, diantaranya :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Menurut Siti Aisyah dkk (2007) pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan

perkembangan fisik dan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa/komunikasi, dan sosial. Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan melibatkan seluruh anak mencakup kepedulian tentang perkembangan fisik, kognitif, dan social anak. Pembelajaran diorganisasikan sesuai dengan minat-minat dan gaya belajar anak. (Santrock, 2013).

Menurut *National Association For The Education Off Young Children (NAEYC)*, “*Early childhood*” anak pada masa awal ialah anak usia 0-8 tahun. Jadi, sejak anak itu lahir hingga usia 6 tahun termasuk kategori anak usia dini. Fase ini disebut sebagai *golden age* karena pada masa ini sangat menentukan seperti apa anak jika dewasa nanti baik dari fisik, mental ataupun kecerdasan.

Saat anak-anak memasuki fase *golden age* (0-5 tahun), mereka membutuhkan pendidikan yang mengarah pada perkembangan IQ. Dalam teori *multiple intelligence* Howard Gardner mengungkapkan, manusia memiliki delapan jenis kecerdasan yaitu kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal untuk mencerminkan unsur-unsur pribadi, informasi sosial, dan masalah. Kecerdasan *visual*, kinestetik, dan naturalis mencerminkan kemampuan memahami ruang/tempat informasi dan masalah. Kecerdasan linguistik, musik, dan logika matematika merupakan kemampuan menangkap informasi temporal/berurutan (Prasetiawan, 2020).

Kecerdasan logika matematika kecerdasan yang berkaitan erat dengan cara berpikir deduktif dan induktif, numerasi, dan pola-pola berpikir abstrak. Anak yang dominan pada kecerdasan logika matematika memiliki kecenderungan untuk menyukai segala hal yang berhubungan dengan pola pikir menggunakan logika dan analisis serta hal-hal yang berkaitan dengan matematika seperti angka, pola- pola, mengklasifikasikan dan lain-lain ( Indriyati, 2021).

Anak usia dini cenderung kurang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan matematika dikarenakan matematika memiliki kesan yang kurang menyenangkan untuk anak usia dini. Sesuai dengan kurikulum yang

berlaku, pembelajaran matematika untuk anak usia dini sudah meliputi kemampuan berhitung anak.

Seperti pengertian diatas saat ini kita mengenal literasi numerasi. Menurut Abidin, dkk (2017) mengatakan bahwa literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.

Ekowati, dkk (2019) berpendapat bahwa literasi numerasi adalah kemampuan menggunakan penalaran untuk memahami dan menganalisis pernyataan. Menurut Arofa (2022) berpendapat bahwa numerasi adalah kemampuan menafsirkan dan merumuskan matematika untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memperkirakan suatu kejadian.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya.) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017).

Kemampuan literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menjabarkan informasi yang berkaitan dengan angka atau matematika kemudian merumuskan sebuah permasalahan, menganalisis permasalahan, serta menemukan penyelesaian dari masalah tersebut (Hartatik, 2019).

Purwasih, dkk (2018) menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan, menafsirkan, dan merumuskan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan penalaran matematis dan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan, dan

memperkirakan suatu kejadian yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat tentang kemampuan literasi numerasi maka dapat disimpulkan kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan untuk menggabungkan pengetahuan dan pemahaman matematis secara efektif dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari dengan cara (1) menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, (2) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) lalu, (3) menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Kemampuan berhitung anak hingga angka tertentu merupakan indikator keberhasilan lulusan TK atau tingkat sederajat. Sistem pembelajaran matematika untuk anak usia dini dalam pendidikan anak usia dini meliputi pembelajaran menggunakan lembar kerja siswa, alat permainan edukatif, dan pembelajaran menggunakan alam atau lingkungan sekitar. Dari ketiga alat tersebut, lembar kerja siswa merupakan metode yang paling sering digunakan dan seringkali membuat anak bosan. Alat permainan matematika memiliki frekuensi paling rendah dalam penggunaannya dalam pembelajaran (Lestari. K, Mukhlisin 2021).

Menurut Mustfiroh Mega Dwi Niyati, dkk (2016), Kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan berhitung, menalar, bertikir logis, serta dalam hal memecahkan masalah. Gardner (2003) kecerdasan logika matematika merupakan suatu kecerdasan intelektual yang dimiliki seseorang yang meliputi kemampuan berfikir. Kecerdasan logis matematis merupakan dimana seseorang akan melibatkan kemampuan untuk menganalisis masalah secara logis (Dwi Novitaris, 2015).

Bermain sangatlah penting untuk anak usia dini, karena dengan bermain anak mendapatkan pembelajaran, selain itu salah satu

karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Yang berarti bahwa bermain menjadi sebuah kebutuhan alamiah untuk setiap anak yang harus terpenuhi. Jika tidak terpenuhi, bisa mengganggu proses perkembangan anak.

Cosby & Sawyer mengatakan bahwa permainan dapat mempengaruhi perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Sutton Smith dalam (Harlock, 1987) menjelaskan bahwa bermain memiliki pengaruh yang sangat penting bagi anak, yakni sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun. Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Bermain Menurut Johnson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan (Sujiono, 2009). Menurut Sudono, bermain adalah Kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Huizinga dalam karya klasiknya *Homo Ludens* (1938), menjelaskan bermain itu tindakan atau kesibukan yang diperbuat dengan cara sukarela pada tempat, waktu dan batasan yang telah menjadi sebuah aturan yang mengikat. Bermain harus dilakukan dengan suka rela, karena harus sesuai tujuan yang telah ia cantumkan pada dirinya. Bermain bisa disertai dengan prasaan tegang maupun senang. Adapun dalam permainan harus ada perhatian kepada suatu yang lain.

Menurut Saragih (2012), Permainan adalah aktivitas yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya yang dilakukan untuk hiburan atau tujuan tertentu, seperti pengembangan keterampilan tertentu atau pendidikan.

Menurut Hurlock (1993), bermain itu kegiatan yang diperbuat agar bisa mendapatkan kebahagiaan. Bermain tanpa melakukan pertimbangan pada

hasil akhirnya. Bermain harusnya dilakukan dengan suka rela. Pada kegiatan bermain ini juga tanpa ada paksaan yang menekan pelakunya.

Johnson mengemukakan bahwa permainan diartikan dengan fantasi yang timbul saat melamun. Anak dapat memproyeksikan harapan atas penyelesaian konflik pribadi saat sedang melakukan permainan. Anak juga bisa mengeluarkan semua prasaan negatif yang ia dapatkan dari pengalaman yang tidak menyenangkan.

Bermain adalah suatu aktifitas langsung dan spontan dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan, serta dapat mengembangkan potensi anak, dengan bermain anak tidak hanya merasa puas dan senang tetapi anak akan mendapatkan banyak pengetahuan saat anak sedang bermain dengan menggunakan alat permainan apa saja yang sudah disediakan seperti alat permainan balok.

Menurut Musfiroh (2010), permainan balok angka adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengenalkan konsep angka dan matematika kepada anak usia dini melalui permainan konstruktif. Hal ini mendukung perkembangan kognitif serta meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

Permainan balok merupakan permainan aktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar. Menurut Asmawati (2008), balok dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, dan lain-lain. Menurut Rachmat Faical (2017) balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruangan kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. Permainan balok adalah suatu alat permainan yang harus ada di ruangan kelas serta dapat mendukung anak untuk membangun konsep berpikir. Permainan balok juga termasuk salah satu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka perlu penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh

Permainan Balok Angka Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan (Kuasi Eksperimen di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam skripsi penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana kecedasan logis matematis anak usia dini dengan menggunakan permainan balok angka (kelompok eksperimen) di keompok A RA Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana kecerdasan logis matematis anak usia dini dengan menggunakan permainan lego (kelompok kontrol) di kelomok A RA Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan?
3. Bagaimana perbedaan kecerdasan logis matematis anak usia dini dengan menggunakan permainan balok angka dan permainan lego di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui :

1. Kecerdasan logis matematis anak usia dini kelompok eksperimen di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan dengan menggunakan permainan balok angka
2. Kecerdasan logis matematis anak usia dini kelompok kontrol di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan dengan menggunakan permainan lego
3. Perbedaan kecerdasan logis matematis anak usia dini dengan menggunakan permainan balok angka dan permainan lego di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi informasi pengaruh permainan balok angka terhadap tingkat kecerdasan logis matematis anak usia dini
- b. Sebagai referensi untuk peneliti selanjtnya yang berhubungan dengan permainan balok angka dengan kecerdasan sosial emosional anak usia dini.
- c. Agar anak bisa tahu akan dasar-dasar pada pembelajaran berhitung. Anak juga diharapkan dapat ikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan yang lanjut karena sifat dari pembelajaran ini kompleks.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi penulis, dapat memperluas wawasan dan pengalaman langsung mengenai bagaimana pengaruh permaiaann balok angka terhdap kecerdasan logis matematis anak usia dini
- b. Manfaat bagi sekolah, kegiatan bermain bisa digunakan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis pada anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah
- c. Manfaat bagi pendidik, dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh permainan balok angka terhadap kecerdasan logis matematis anak usia dini
- d. Manfaat bagi anak, diharapkan anak dapat memperoleh pengalaman menyenangkan melalui permainan balok angka terhadap kecerdasan logis matematis pada anak.

## **E. Kerangka Berpikir**

Menurut Montolalu (2007) pembelajaran melalui bermain dapat menjadikan anak memiliki sikap ingin tahu yang tinggi dan anak mendapatkan latihan yang banyak saat sedang mengamati sesuatu. Bermain juga membuat anak bisa membandingkan mana yang aman dan yang bahaya, akhirnya anak bisa menemukan cara untuk menyelesaikan

permasalahan yang di hadapi.

Aditiya (2013), memberikan penjelasan bahwa balok angka menjadi media visual yang dibuat secara sengaja dari kayu dengan bentuk persegi yang jumlahnya yaitu 10 balok. Balok dicat dengan warna dan angka yang tidak sama. Warna itu mewakili jumlah 1 balok. Bentuk pada balok angka bentuknya bisa dilihat dan digunakan. Perbuatan ini bertujuan agar kemampuan kognitif pada anak usia dini bisa berkembang. Permainan balok membuat anak cenderung agresif dan bertindak sendiri. Pada area balok seharusnya bisa memberikan akomodasi pada anak yang bekerja secara sendirian. Anak yang bermain secara berkelompok bisa dilakukan sebanyak empat sampai lima orang anak.

Menurut hadist Syidi syeikh Muhammad bin Ali Ba'atiyah mengatakan; “sebenarnya setiap anak yang terlahir kedunia ini terlahir dalam keadaan pintar/tahu. Hanya saja para pendidik membutuhkan kata kunci untuk membuka cakrawala pengetahuan si anak.”

Menurut Essa (Pradana, 2016), adapun tahapan untuk memakai balok-balok angka sehingga lambang bilangan anak kenali yaitu:

- 1) *One-to-one correspondences*, korespondensi satu-satu. Ini merupakan cara anak untuk pahami konsep pada bilangan. Anak cocokkan item tersebut sesuai pada item yang lain. Anak bisa sebutkan satu balok karena menunjuk balok yang jumlahnya satu. Begitu juga saat angka 2 pada balok dan seterusnya, anak bisa menunjuk balok yang sesuai jumlahnya.
- 2) *Rote counting*, yaitu anak memiliki kemampuan untuk melakukan pengulangan pada angka-angka dengan cara dihapal. Cara ini bisa membantu anak untuk pahami arti pada angka tersebut.
- 3) *Rational counting*, yaitu anak memiliki kemampuan untuk melakukan penghitungan secara rasional. Kegiatan ini membuat anak meletakkan angka secara akurat. Angka itu diletakkan diantara banyak objek yang akan dihitung. Perbuatan ini bertujuan agar anak pahami makna angka. Bredekamp dan Copple memberikan penjelasan bahwa

anak yang memiliki usia 5-6 tahun, ia akan memilih balok sesuai warna, bentuk dan ukuran yang ia sukai. Anak bisa menyusun balok sesuai urutan yang terkecil sampai angka terbesar.

Maka dapat disimpulkan bahwa balok-balok tidak saja menjadi alat bermain karena memiliki fungsi sebagai filosofi belajar. Anak yang belajar tentang geometri ia akan melakukan eksplorasi untuk mengetahui ukuran. Adapun tiga bentuk dimensi dapat terjadi ketika anak bermain balok yang memiliki ukuran macam-macam. Permainan balok akan dapat melihat potensi anak seperti ketepatan, unsur pengukuran bahkan perencanaan dapat dirasakan langsung dan tidak langsung, karena perkara ini sesuai akan kecerdasan logika matematika pada anak itu.

Southern & Pasnak (1997), menjelaskan bahwa menyusun balok memiliki tingkatan yang lebih tinggi dari perbandingan. Anak pun nantinya akan memiliki kemampuan membuat barisan karena telah mampu menyusunnya. Pada saat mengikuti perkembangan pada anak, maka orang dewasa harus bisa melestarikan dan menggolongkan kemampuannya. Permainan balok dapat membantu anak memberikan identifikasi pada angka pada jumlah benda yang mereka hitung.

Conny R. Semiawan (2008) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Balok angka bisa saja menjadikan anak dapat tingkatkan daya perhatian. Daya konsentrasinya anak juga dapat meningkat. Anak juga bisa tampilkan kreativitas, mampu melatih ingatan, mengembangkan prospektif dan mengembangkan kemampuan berbahasa.

Adapun yang menjadi dasar permainan berhitung untuk anak karena:

- 1) Anak memiliki tingkat perkembangan mental yang berbeda dalam

belajar, sehingga harus disiapkan pada diri anak untuk belajar. Anak sangat butuh aktivitas fisik juga psikis ketika proses belajar berlangsung. Kegiatan belajar untuk anak juga harus sesuai dengan perkembangan mental dari anak.

- 2) Usia dini seharusnya menjadi masa peka untuk melakukan hitung pada anak. Anak usia dini dapat dikenalkan cara berhitung sesuai dengan kaidah matematika. Usia yang masih dini juga mudah menerima rangsangan yang ia dapatkan dari lingkungan. Berhitung bisa diberikan melalui permainan dan membuatnya jadi efektif disebabkan termasuk wahana belajar dan bekerja yang sesuai untuk anak.
- 3) Perkembangan yang terjadi di awal bertujuan menentukan apa yang akan dilakukan oleh anak kedepan. Pendidikan di PAUD harus bisa menjadikan anak dapat mencapai keberhasilan belajar di tingkat yang lebih tinggi. Anak usia dini memiliki kemampuan yang harus dikembangkan, seperti: (a) kenal dan dapat sebutkan angka. (b) dapat menghitung benda, (c) dapat menyusun balok angka sesuai urutan. (d) dapat berhitung.

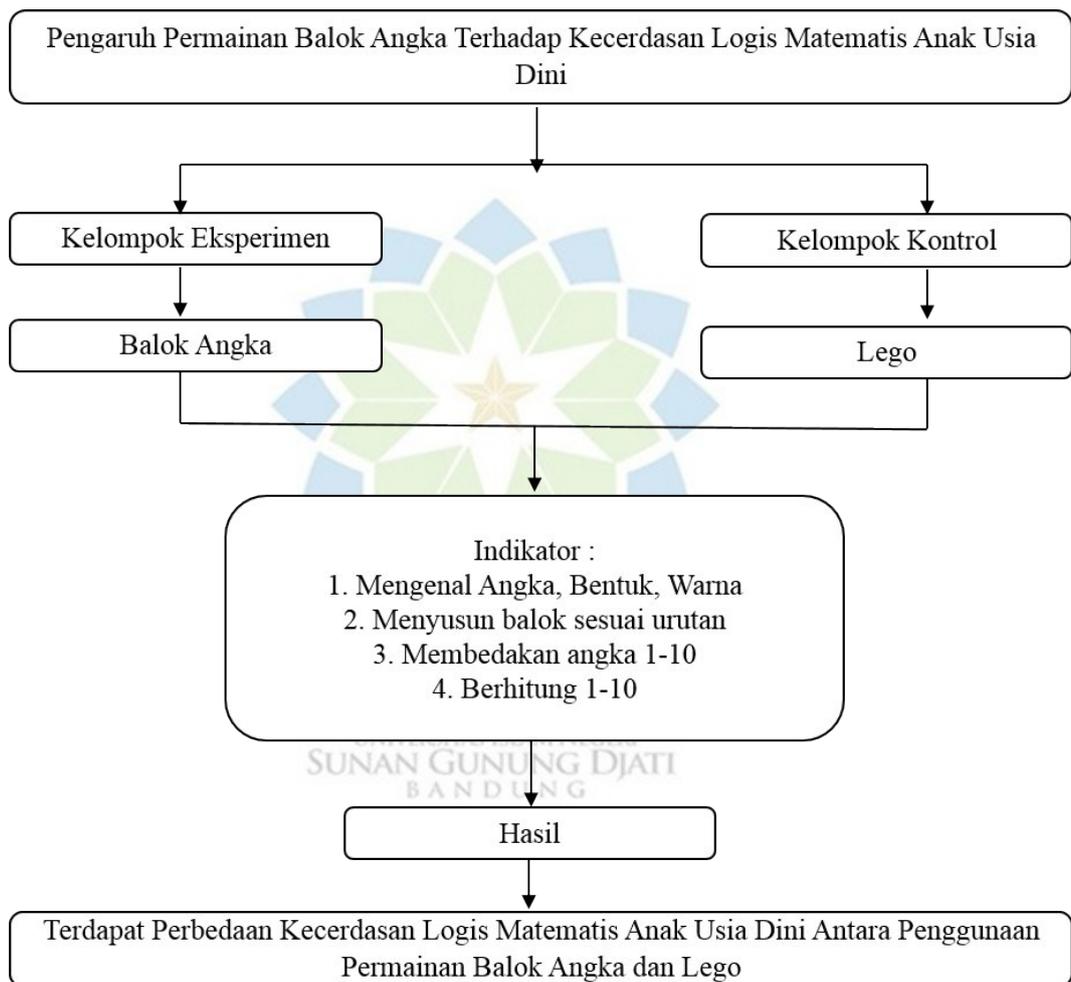
Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreatifitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan (Hurlock, 2005).

Menurut Bobbi de Porter (1999) penggagas *Quantum Learning Network*, kecerdasan logika matematika yaitu kecerdasan yang mencakup kemampuan menghitung, bereksperimen mengungkap fakta, dan menyelesaikan masalah- masalah matematika. Dengan kata lain, kecerdasan logis matematis adalah kemampuan anak dalam bernalar, menggunakan angka, mencerna pola logis atau numeris, dan menganalisis hubungan sebab akibat.

Maka penulis berasumsi untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi mengenai kecerdasan logis matematis pada anak, dengan

menggunakan aktivitas bermain balok angka pada anak di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan uraian kerangka berfikir diatas, maka dapat diuraikan dalam bagan berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka berpikir diatas, maka dapat dibuat hipotesis tindakan sebagai berikut :

Ho:  $\mu_A = \mu_B$  :Tidak ada pengaruh kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan permainan balok angka

Ha:  $\mu_A \neq \mu_B$ : Terdapat pengaruh kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan permainan balok angka

Keterangan:

$\mu_A$  = rata-rata kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan permainan balok angka

$\mu_B$  = rata-rata kecerdasan logis matematis anak usia dini di Kelompok A RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan permainan lego

Lalu untuk pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf sigifikan tertentu. Langkah pengujiannya mengacu pada ketentuan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, artinya terdapat perbedaan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan aktivitas permainan balok angka dengan yang menggunakan aktivitas menyusun balok. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak, artinya tidak ada perbedaan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Persatuan Islam Nurul Istiqomah Kabupaten Kuningan yang menggunakan permainan balok angka dengan yang menggunakan permainan lego.

## G. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Nasution(2020). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak

Kelompok A RA Ar-Rayhan Denai T.A 2019/2020”. Hasil penelitiannya adalah bahwa balok angka bisa mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bialngan 1-10 anak. Peneliti menganggap bahwa guru harus selalu membimbing dan arahkan anak saat melakukan bermain balok angka. Hal ini bertujuan anak bisa fokus dan terampil untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Permainan ini juga dapat dilakukan di luar kelas sesuai dengan potensi anak. Hasil analisis membuktikan bahwa bermain balok angka merupakan cara untuk kembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan di RA. Cara ini tepat digunakan agar kognitifnya bisa terangsang sehingga berkembang secara optimal. Persamaan sama sama menggunakan metode kuasi eksperimen. Perbedaannya jika peneitian terdahulu ini menggunakan buku tulis kotak sebagai kelas kontrol.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Veronika Ngala Bengu, dkk (2019). Universitas Kanjuruhan Malang, judul “Pengaruh Permainan balok terhadap kecerdasan logis matematis (mengetahui pola ABC-ABC pada anak kelompok di TK Gerbang Indah Malang)”. Hasil penelitiannya adalah Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan tentang pengaruh permainan balok terhadap kecerdasan logis matematis (mengetahui pola ABC-ABC) pada anak kelompok A di TK Gerbang Indah Malang terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan kecerdasan logis matematis (mengetahui pola ABC-ABC) pada anak kelompok A setelah mendapatkan perlakuan. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berdasarkan hasil uji t sebesar 0,532 dengan hasil signifikan 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan balok terhadap perkembangan kecerdasan logis matematis (mengetahui pola ABC-ABC) pada anak kelompok A di TK Gerbang Indah Malang. Persamaan sama menggunakan metode kuasi eksperimen. Perbedaan

pola permainan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Maya sari dan M. Husni Abdullah. Universitas Negeri Surabaya, PG-PAUD. Dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A”. Hasil penelitian yaitu maka dapat disimpulkan bahwa permainan balok angka berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Persamaannya menggunakan kuasi eksperimen, variabel X nya sama yaitu balok angka. Perbedaannya menggunakan penelitian *nonparametric*.

