

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pasal 28 ayat 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa ”(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal; (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat; (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan”.

Kewajiban menuntut ilmu telah diterangkan dalam Al-Quran dan Hadits. Belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia, karena dengan belajar manusia bisa meningkatkan kemampuan dirinya. Dengan belajar, manusia juga dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak di ketahui. Allah menerangkan anjuran untuk menuntut ilmu dalam Q.S. Al-Mujadalah Ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Kutipan ayat tersebut menerangkan bahwa betapa Allah akan mengangkat derajat mereka yang menuntut ilmu beberapa kali lebih tinggi dari pada yang tidak menuntut ilmu. Isyarat ini menandakan bahwa dengan ilmu lah manusia bisa menjadi lebih mulia, tidak dengan hartanya apalagi nasabnya. Dalam sebuah hadits disebutkan tentang keutamaan mempelajari ilmu pengetahuan dalam Islam, Rasulullah SAW bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: *“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”* (HR. Muslim, no. 2699).

Dari kedua dalil di atas menerangkan bahwa umat Islam diwajibkan untuk menuntut ilmu, karena Allah telah berjanji di dalam Al-Qur'an bahwa barang siapa yang pergi untuk menuntut ilmu maka Allah akan mengangkat derajatnya, dan Rasulullah juga menjelaskan bahwa dengan belajar atau berjalan untuk mencari ilmu maka Allah akan memudahkan jalannya menuju surga. Di dalam kata-kata mutiara orang arab juga menjelaskan tentang belajar:

أَطْلُبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya: *“Tuntutlah ilmu dari buaian (bayi) hingga liang lahat.”*

Untaian tersebut menyatakan bahwa kewajiban menuntut ilmu itu sepanjang hidup kita dimulai dari kita dilahirkan sampai akhir hayat kita. Kewajiban ini akan terus ada dan tidak akan terlepas hingga akhir hayat kita.

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang baik. Anak sebagai makhluk individu yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya (Istiana, Y., 2017). Dalam UU NO. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa ”Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”. Dengan demikian pendidikan yang diberikan diharapkan anak dapat tumbuh sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan tujuan

umum pendidikan yaitu untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Struktur kegiatan pembelajaran dalam kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini dibagi dalam tiga elemen capaian pembelajaran, yang pelaksanaannya dilakukan secara terpadu dalam kegiatan bermain sambil belajar. Adapun tiga elemen capaian pembelajaran (CP) pada pendidikan anak usia dini yaitu: (1) nilai agama dan budi pekerti; (2) jati diri; (3) dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni. Tiga elemen utama ini merupakan hasil elaborasi dari aspek-aspek perkembangan yang sebelumnya ada dalam kurikulum 2013 yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai pancasila serta bidang lain yang berhubungan dengan optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U., 2022)

Kemampuan yang perlu dikembangkan salah satunya adalah kemampuan kognitif. Menurut Afidah Khairunnisa (2014), kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Sujiono, dkk dalam (Amin, Q., Wijayanti, E., & Irmaidah, I., 2019), aspek perkembangan yang berhubungan erat dengan kemampuan mengenal angka atau menghitung sederhana adalah aspek kognitif.

Banyak upaya dalam mengembangkan aspek kognitif anak, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan rangsangan tersendiri bagi anak sehingga perhatian anak akan

terpusat pada penyampaian materi dari guru. Namun demikian, penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Anriani, R., 2022).

Dadu merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya materi pengenalan angka atau menghitung sederhana. Dadu merupakan alat permainan dengan bentuk kubus mempunyai enam sisi yang berisikan titik mulai dari satu hingga enam titik. Modifikasi dari sisi dadu menjadi angka-angka yang dikehendaki untuk penyampaian materi pengenalan angka akan sangat membantu dalam keberhasilan perkembangan kognitif tersebut (Amin, Q., Wijayanti, E., & Irmaidah, I., 2019).

Potensi permainan dadu untuk dimanfaatkan pada penyampaian materi yang berkaitan dengan matematika anak masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, maka penelitian ini bermaksud menerapkan permainan edukatif berupa permainan dadu dalam pembelajaran matematika anak usia dini pada materi pengenalan angka dengan meninjau pengaruhnya pada aspek perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti temukan di kelompok A RA Al-Falah Bojongsambir Tasikmalaya, tepatnya dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa adanya keterlambatan dalam perkembangan kognitif matematis anak. Hal ini terlihat ketika kegiatan permainan dadu dilakukan terdapat 9 anak yang bersemangat dan 8 anak yang kurang semangat, selain itu ketika kegiatan permainan dadu dilakukan menyatakan bahwa anak kurang memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung, anak kurang mampu dalam mengenal angka dan menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, memasangkan jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Hal ini dibuktikan pada observasi awal, yang menyatakan bahwa hanya ada 4 anak yang dinyatakan memiliki kemampuan kognitif matematis yang dalam kategori cukup atau Mulai Berkembang, sedangkan 13 anak kemampuan kognitif matematisnya dalam kategori kurang atau Belum Berkembang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Sesuai dengan perkembangannya, oleh sebab itu diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar (Sari, R., 2018). Dengan adanya pernyataan tersebut peneliti mencoba menggunakan media permainan dadu dalam pembelajaran matematika anak usia dini. Permainan dadu ini dilaksanakan di kelompok A RA Al-Falah Kecamatan Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya. Dengan permainan dadu dan menggunakan sistem pendekatan bermain, diharapkan akan tercapainya aspek kognitif matematis pada anak. Selain menerapkan media pembelajaran berupa permainan dadu, peneliti juga menganalisis pengaruhnya terhadap aspek perkembangan kognitif matematis anak, sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Permainan Lempar Dadu Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Matematis Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perkembangan kognitif matematis anak usia dini sebelum menggunakan permainan lempar dadu angka di Kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya?
2. Bagaimana perkembangan kognitif matematis anak usia dini sesudah menggunakan permainan lempar dadu angka di kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya?
3. Bagaimana pengaruh permainan lempar dadu angka terhadap perkembangan kognitif matematis anak usia dini di Kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Perkembangan kognitif matematis anak usia dini sebelum menggunakan permainan lempar dadu angka di Kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya
2. Perkembangan kognitif matematis anak usia dini sesudah menggunakan permainan lempar dadu di Kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya
3. Pengaruh permainan lempar dadu angka terhadap perkembangan kognitif matematis anak usia dini di Kelompok A RA Al-Falah Bojonggambir Tasikmalaya

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, adapun di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Di harapkan melalui hasil penelitian ini, dapat menambah wawasan betapa pentingnya memahami karakteristik anak sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu dengan permainan lempar dadu angka, dengan permainan dadu angka ini dapat menjadi salah satu pedoman untuk mengembangkan kemampuan kognitif matematis anak.

2. Manfaat Praktis

Selain memberi manfaat secara teoretis, kegiatan penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis, di antaranya sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan perkembangan kognitif matematis pada anak
- b. Bagi pendidik, dapat menciptakan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan
- c. Bagi lembaga, dapatdi jadikan sebagai rujukan dan pertimbangan dalam pengembangan kualitas belajar

- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah rujukan yang lebih kongkrit apabila nantinya berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan kurikulum bagi pendidikan anak usia dini
- e. Bagi pembaca, umumnya dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan mengenai materi dan metode dalam pembelajaran bagi pendidikan anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Permainan merupakan suatu bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama yang akan memberikan pengalaman belajar bagi anak (Ardin, P.P & Anik. L., 2018). Fadlillah (2017) menyatakan bahwa tujuan permainan secara umum dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu untuk eksplorasi, ekspresimen, *imitation* (peniruan), dan adaptasi anak. Bermain merupakan kegiatan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran, maupun kognitif setiap anak.

Permainan dadu angka merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak, dapat meningkatkan imajinasi anak dan juga berpengaruh dalam perkembangan kognitif bagi anak. Tujuan dari permainan dadu angka ini dapat menstimulasi anak terhadap pemahaman dalam mengenal angka, simbol matematika dan juga dalam penjumlahan matematika (Anriani, R., 2022). Dadu merupakan suatu objek kecil yang berbentuk kubus yang memiliki enam sisi acak, yang berfungsi untuk menghasilkan angka atau simbol acak yang berbeda. Permainan dadu angka merupakan permainan yang diatur sebagai pusat permainan anak dengan dadu angka dimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-6, anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-6. Dengan permainan dadu angka akan membuat anak lebih semangat dalam belajar (Ikhlasiah Iik, 2018).

Sejalan dengan pendapat diatas permainan dadu merupakan sebuah objek kecil yang berbentuk kubus dan digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak, dadu digunakan dalam permainan anak. Dadu digunakan dalam sebuah permainan, memiliki bentuk kubus yang setiap sisinya terdapat simbol yang memiliki jumlah berbeda disetiap sisinya. Permainan dadu merupakan salah satu kegiatan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai permainan dalam proses pembelajaran untuk mengasah kemampuan kognitif matematis anak (Bekti, 2017).

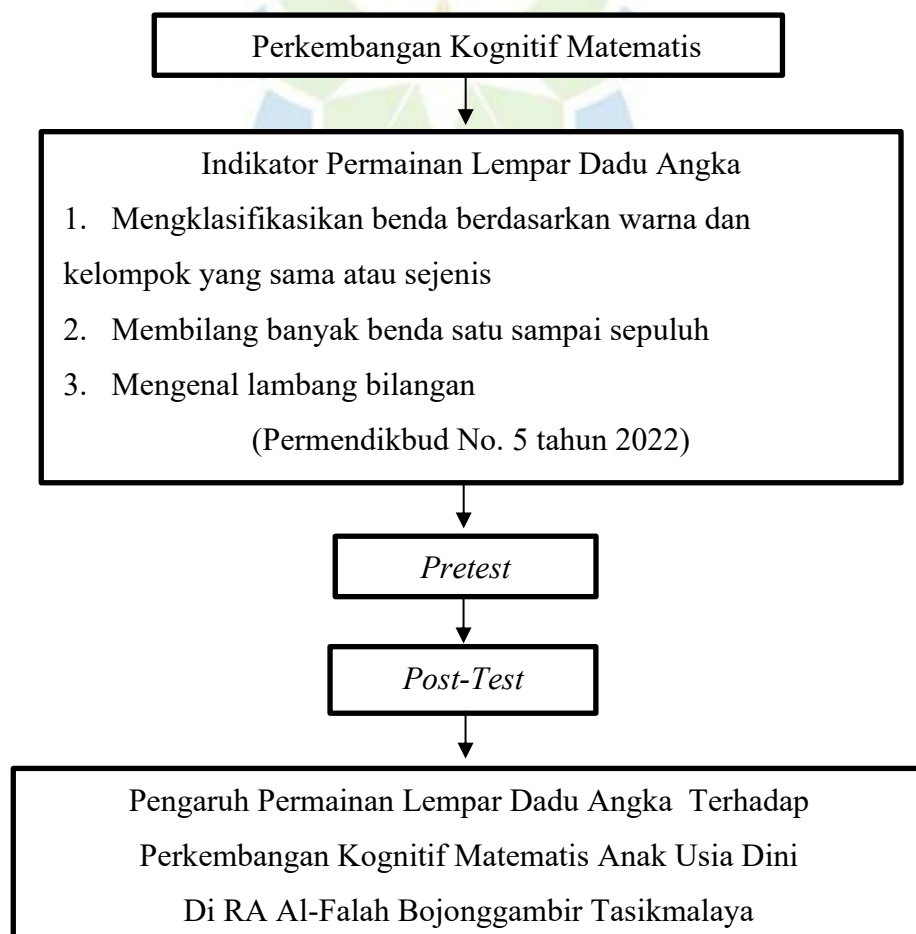
Novita (2019) menyatakan bahwa kecerdasan matematis merupakan suatu kemampuan yang efektif dalam menggunakan bilangan untuk berhitung dan penalaran secara kritis. Kecerdasan matematis ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal angka serta erat kaitannya dengan pemikiran, dalam pengenalan angka membutuhkan logika yang kuat, sehingga dapat membuktikan kebenaran angka.

Kecerdasan matematika akan membiasakan anak dalam menghadapi masalah dalam berhitung sehingga akan meningkatkan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam perkembangan kecerdasan matematika anak. Kecerdasan matematika merupakan kecerdasan yang dapat melibatkan kemampuan dalam mengelola angka dengan baik atau kelancaran dalam menggunakan penalaran dan pengetahuan yang benar (Hidayati, K., 2015). Kristina (2018) menyebutkan kecerdasan matematika merupakan aspek kecerdasan kognitif yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini sejak dia lahir sampai berusia enam tahun. Kecerdasan ini berkenaan dengan kemampuan anak dalam memahami berbagai simbol, angka-angka matematika.

Pada usia 4-5 tahun, anak-anak memasuki fase penting dalam perkembangan mereka, dengan kemajuan signifikan dalam berbagai aspek. Berikut ini adalah ringkasan dari pencapaian perkembangan kognitif kunci pada anak usia 4-5 tahun mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Permendikbud No. 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD, tingkat pencapaian perkembangan kognitif untuk usia 4-5 tahun yaitu:

1. Pemikiran simbolik: berkembangnya kemampuan untuk bermain peran dan menggunakan imajinasi. Anak mungkin memiliki teman khayalan atau dapat menceritakan kisah sederhana.
2. Pemahaman konsep: mulai mengerti konsep dasar seperti ukuran (besar atau kecil), perhitungan sederhana, dan warna
3. Penyelesaian masalah: mulai menggunakan pemikiran logis untuk menyelesaikan masalah sederhana dan melakukan tugas yang membutuhkan langkah-langkah.

Penulis mengambil tiga indikator aspek perkembangan kognitif untuk usia 4-5 tahun sebagai turunan yang mengacu berdasarkan STTPA Permendikbud No. 5 tahun 2022. Dengan demikian, berdasarkan kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



F. Hipotesis Penelitian

Penelitian semula istilah hipotesis dari Bahasa Yunani yang mempunyai dua kata “*hupo*” (sementara) dan “*thesis*” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya. Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya (Taniredja, T., & Mustafidah, H., 2011). Jadi hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya, hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Rumusan Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh antara kegiatan permainan lempar dadu angka terhadap perkembangan kognitif matematis anak di kelompok A RA Al-Falah Kecamatan Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya.

2. Rumusan Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh antara kegiatan permainan lempar dadu angka terhadap perkembangan kognitif matematis anak di kelompok A RA Al-Falah Kecamatan Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Lempar Dadu Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Matematis Anak Usia Dini (Penelitian dikelompok A RA Al-Falah Kecamatan Bojonggambir Kabupaten Tasikmalaya) antara lain:

1. Hasil penelitian Afandi dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Jember pada tahun 2017 yang berjudul “**Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini 5-6 Tahun**”. Sampelnya TK Amanah kecamatan sumbersari kabupaten jember. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan diterapkannya kegiatan permainan balok mulai dari observasi awal dengan presentasi siklus I 69% dan siklus II meningkat menjadi 80% kecerdasan logika matematika anak dapat meningkat dari belum berkembang sampai berkembang. Dengan

demikian dapat dinyatakan bahwa permainan balok memiliki pengaruh signifikan terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Afandi sama-sama membahas tentang kecerdasan logika matematika, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya yaitu dengan metode tindakan kelas, sedangkan peneliti sendiri menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre experimental design* bentuk *one grup pre test post test design*

2. Hasil penelitian Setyawati dari Universitas Muhammadiyah Magelang pada tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul **“Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”**. Hasil uji beda peningkatan skor kecerdasan logika matematika anak antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh hasil Z sebesar -2,627 dengan asymp sig (2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan kecerdasan logika matematika anak usia (*pretest*) dengan sesudah pengukuran akhir (*posttest*) secara signifikan. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Setyawati sama-sama meneliti tentang kecerdasan logika matematika anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainannya, yaitu permainan dakon geometri, sedangkan peneliti menggunakan permainan dadu angka.
3. Hasil penelitian Zubaidah dari Universitas Bengkulu pada tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul **“Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B1 Tk Negri Pembina Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong”**. Berdasarkan penelitian terlebih dahulu minat berhitung anak belum optimal, dapat diketahui kepekaan anak mencapai 48,74%, pemahaman anak mencapai

52,21% dan komunikasi anak 51,53%. Total kecerdasan logika matematika 50,82%. Hasil tersebut belum tercapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75% . Hasil tindakan siklus II diperoleh data bahwa keinginan berhitung anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Kepekaan anak terhadap pembelajaran pada siklus II menjadi 77,59% pemahaman anak terhadap angka 77,62% dan komunikasi sosial anak menjadi 82,78% dengan kriteria baik. Adapun persamaannya dengan peneliti sama-sama meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini, sedangkan perbedaannya terdapat pada permainan, peneliti di atas menggunakan permainan ular tangga, sedangkan peneliti menggunakan permainan dadu angka.

4. Hasil penelitian Aisa dari IAIN Ponorogo pada tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul **“Peningkatan Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok Di TK Muslimat Nur 001 Ponorogo”**. Pada studi awal hanya 6 orang anak atau 40% dari 15 anak didik yang berkembang sangat baik dalam konsep bilangan dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 32%. Adapun persamaannya dengan peneliti adalah sama-sama meneliti kecerdasan logika matematika, sedangkan perbedaannya terdapat pada permainan, peneliti di atas menggunakan permainan balok, sedangkan peneliti menggunakan permainan dadu angka.
5. Hasil penelitian Novi Hayati Rizki dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul **“Hubungan Antara Kegiatan Bermain Balok *Cuisenaire* Terhadap Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini”**. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan rumus *spearman rank* diperoleh koefisien korelasi antara kegiatan bermain balok *cuisenaire* dengan kecerdasan logis-matematika anak usia dini

sebesar 0,966 angka tersebut berada pada interval 0,800-1,000 dengan kategori sangat kuat. Hal ini ditunjukkan pula oleh hasil pengujian hipotesis diperoleh harga t_{hitung} yaitu 15,826 dan t_{tabel} dengan db=18 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,101. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 15,826 > t_{tabel} = 2,101$ maka dapat diinterpretasikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain kegiatan bermain balok *cuisenaire* memiliki hubungan positif yang signifikan terhadap kecerdasan logis-matematis anak usia dini di kelompok B RA-Arahman kadipaten majalengka. Selain itu hasil perhitungan koefesien determinasi, disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok *cuisenaire* memberi kontribusi sebesar 93,3% terhadap kecerdasan logis-matematis anak usia dini di kelompok B RA-Arahman kadipaten majalengka. Sedangkan 6,7% kecerdasan logis-matematis anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain. Adapun persamaannya dengan peneliti adalah sama-sama meneliti kecerdasan logika-matematika, sedangkan perbedaannya terdapat pada permainan metodenya, peneliti di atas menggunakan permainan balok *cuisenaire*, sedangkan peneliti menggunakan permainan dadu angka. Peneliti di atas menggunakan metode deskriptif analitik sedangkan peneliti menggunakan metode quasi eksperimen dengan bentuk rancangan *one group pretest-posttest*.