

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran mampu memberikan manfaat yang besar dalam aktivitas kehidupan manusia, pembelajaran juga dapat mempengaruhi pola pikir, paradigma dan kebiasaan. Lingkungan, pengalaman serta apa yang dipahami merupakan beberapa sumber untuk mendapatkan pendidikan selain dari sekolah yang berjenjang. Pendidikan berfungsi untuk memberikan kecakapan akan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehingga diharapkan dapat membuat manusia menjadi lebih sempurna.

Hakikat dari pendidikan ialah optimalisasi seluruh potensi manusia, dalam kehidupan manusia tidak akan terpisahkan dengan pendidikan, karena hal tersebut sangat erat kaitannya pendidikan mampu memberikan kecakapan dalam proses kehidupan manusia (Pidarta, 2013: 1). Pembelajaran merupakan tahapan sebuah hierarki melalui desain definit sehingga mampu memberikan kemahiran, apresiasi, dan etika yang sesuai dengan kebutuhan tertentu (Syah, 2016: 10).

Pendidikan merupakan sarana yang dapat memberikan jendela pengetahuan dan pemahaman, lembaga yang mewadahi sebuah tatanan aturan dan tahapan untuk mulai mengenal, memahami dan menafsirkan sesuatu, karena pendidikan dimaksudkan untuk membentuk dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam diri manusia baik potensi rohani, fitriyah dan potensi aqliyah. Maka lembaga pendidikan harus mampu memberikan yang terbaik dan mendayagunakan energi yang ada pada diri peserta didik khususnya kepada institusi PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Pembangunan nasional bertujuan untuk mewujudkan suatu masyarakat adil makmur yang merata material dan spritual berdasarkan pancasila, yang pada dasarnya ialah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia. Elemen yang krusial dalam tatanan masyarakat terkhusus masyarakat yang berada di Indonesia adalah anak, anak merupakan tonggak peradaban karena anak pelanjut dari estafeta kehidupan di masa mendatang. Maka dari itu sangat penting mengayomi anak dimasa sedini mungkin. (Mukhtar Latif, 2013: 1). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mukhtar Latif (2013:

1) mengungkapkan bahwa pendidikan sangat penting diberlangsungkan dari usia dini karena pendidikan anak usia dini mempunyai peran bagi perolehan kesuksesan pembelajaran pada periode yang lebih maju.

Pendidikan kanak-kanak sebagai edukasi dasar yang memiliki kelompok sasaran usia keemasan yakni 0-6 tahun, dimana anak menjumpai proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu kilat dalam rentang usia tersebut. Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi fasilitator dan perolehan eksitasi yang optimal hingga mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangannya.

Proses pembelajaran anak usia 0-6 tahun merupakan pengembangan aktivitas dengan beragam hubungan dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar anak adalah unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas merupakan tindakan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu perbuatan dan berpikir sebagai salah satu deretan yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Ketika anak melakukan kegiatan yang berhubungan langsung dengan fisik, membentuk benda, berperan, dan senantiasa beraktivitas hingga tidak hanya memperhatikan tanpa ada respon saja hal tersebut dapat dikatakan aktivitas fisik. Anak yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) ialah ketika kapabilitas kejiwaan anak berdaya guna dalam rancangan proses pembelajaran.

Kegiatan belajar termasuk kedalam aktivitas anak yang tidak lain merupakan mengonstruksikan keterampilan yang dimiliki. Anak bersungguh-sungguh membentuk konstruksi atas komplikasi ataupun hal yang diarahkan selama proses pembelajaran. Aktivitas anak dalam proses pembelajaran dapat distimulasi melalui media sehingga setiap kegiatannya pun menyenangkan. Ramai media pembelajaran yang cakap didayagunakan untuk menyagang aktivitas anak dalam proses pembelajaran, karena media dapat menambah perhatian, semangat belajar, dan motivasi anak. Penggunaan media sebagai pelengkap aktivitas pembelajaran anak sangat penting karena merupakan fasilitas atau sarana untuk menyederhanakan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi, memecahkan persoalan dan meninggikan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif.

Banyak sekali media yang dapat dijadikan sebuah aktivitas pada setiap penelaahan pendidikan anak dalam masa keemasan, satu diantaranya yakni media

audio visual. Media tersebut menggambarkan gabungan antara media *audio* dan media *visual* atau dapat diucap dengan perangkat pandang dengar. Penggunaan media *audio visual* dapat menyajikan muatan topik pada anak dengan ekstensif dan optimal. Penggunaan media yang tersebut untuk menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini merupakan hal yang cermat karena media ini diharapkan bisa memperlihatkan eksitasi yang berhasil dioperasikan dengan beraneka ragam indera. Besar kecil nya pengaruh pemahaman yang mudah dicerna oleh anak memiliki keterkaitan dengan alat atau perangkat (media) yang mengusung dalam sebuah pembelajaran karena banyaknya indera yang dimanfaatkan yang hendak digunakan dan mengadaptasi penjelasan, semakin tinggi pula penjelasan yang mampu dicerna dan dikukuhkan dalam memori.

Media yang memfokuskan perhatian pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran yakni *audio visual*. Pembelajaran dengan media tersebut dapat melalui beberapa program diantaranya memakai program film dan video pendek pendidikan intruksional, program *slide* suara, proyektor tak tembus pandang, permainan (*game*), dan stimulasi (Guslinda, 2018: 15).

Menurut Smaldino, Lowther, Russel (2014), dan Miarso (2007) dalam Putri Kumala Dewi (2018: 129) media *audio visual* diintegrasikan ke dalam teori belajar humanistik, maka penerapan media *audio visual* dapat membantu pembelajaran mencapai ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Media *audio visual* dapat membantu pembelajaran mencapai ranah kognitif saat media tersebut memberikan kesempatan pembelajaran untuk mengamati warna, suara, objek dan kejadian aktual yang ditampilkan melalui media *audio visual*.

Sesuai dengan pemaparan di atas maka, aktivitas pendayagunaan media *audio visual* menggambarkan dan mewujudkan tindakan fisik dan psikis yang menggunakan alat indera pendengaran dan penglihatan sebagai proses pembelajaran. aktivitas yang dapat dilakukan selama pembelajaran berlangsung adalah anak turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya sesuai dengan intuksi dari tayangan yang diberikan melalui media *audio visual*, anak terlibat dalam pemecahan masalah, anak aktif dan antusias ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *audio visual* sehingga mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Warna, suara, objek, dan kejadian aktual merupakan bagian dari elemen-elemen untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam konsep kecerdasan logika matematika (Suyadi, 2010: 94). Kecerdasan logika matematika merupakan bagian dari berbilang, dengan demikian kecerdasan logika matematika dan berbilang memiliki implikasi yang sangat kuat (Suryana, 2016: 109).

Kecerdasan logika matematika tidak terbatas hanya dengan kegiatan berhitung namun memiliki skema yang diantaranya terdapat perbandingan, mengamati objek, dan memaknai simbol (Suyadi, 2010: 94). Dengan menerapkan media *audio visual* dalam pembelajaran kecerdasan logika matematika diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar pada anak, hingga dalam kegiatan pembelajaran anak lebih kontemplasi, bersungguh-sungguh dan impuls untuk menyampaikan buah pikiran atau persepsinya.

Berlandaskan pengkajian pengenalan di RA Pusaka Solokanjeruk Kabupaten Bandung melalui wawancara dan observasi bahwa sekolah telah menggunakan media *audio visual* pada kegiatan belajar *online* selama pandemi *covid-19* ini. Aktivitas anak pada penggunaan media *audio visual* cukup efektif, terbukti dari antusias dan semangat anak dalam kegiatan belajar *online*. Namun di sisi lain kecerdasan logika matematika anak masih tergolong rendah. Hal ini terbukti anak belum mampu menyelesaikan beberapa percobaan latihan kecerdasan logika matematika secara mandiri. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas anak pada penggunaan media audio visual dengan dengan rendahnya kecerdasan logika matematika.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan di atas, muncul keberminatan peneliti untuk melangsungkan penelitian, melalui sebuah judul: “Hubungan antara Aktivitas Anak Usia Dini pada Penggunaan Media Audio Visual dengan Kecerdasan Logika Matematika” (Penelitian di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berasaskan eksplanasi deskripsi di atas dan amatan sececah objek penelitian di atas, hingga peneliti mengidentifikasi sejumlah poin rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas aktivitas anak pada penggunaan media *audio visual* di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana realitas kecerdasan logika matematika di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk kabupaten Bandung?
3. Bagaimana realitas hubungan antara aktivitas anak pada aplikasi media *audio visual* dengan kecerdasan logika matematika di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Bersandarkan rumusan masalah di atas, lalu tujuan penelitian ini diarahkan guna memahami:

1. Realitas aktivitas anak pada penggunaan media *audio visual* di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk Kabupaten Bandung.
2. Realitas kecerdasan logika matematika di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk kabupaten Bandung.
3. Realitas hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media *audio visual* dengan kecerdasan logika matematika di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk kabupaten Bandung?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini beroleh manfaat, baik secara akademis maupun secara Pragmatis sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis merupakan kegunaan yang bisa diperoleh secara teori dalam penelitian yang sejenis. Akan halnya manfaat akademis dalam penelitian diuraikan berikut di bawah ini:

- a. Diharapkan penelitian ini menjadi sebuah referensi bagi distribusi pendidikan, khususnya pendidikan anak seusia dini mengenai hubungan aktivitas pendayagunaan media *audio visual* dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

- b. Kebermanfaatan hasil penelitian ini untuk motif tumpuan mengenai hubungan aktivitas pemakaian media audio visual dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

2. Manfaat Pragmatis

Manfaat pragmatis yakni manfaat yang diambil secara refleksi oleh pihak yang berhubungan bersama dengan berlangsungnya penelitian ini. Berikut manfaat pragmatis diuraikan di bawah ini:

- a. Bagi guru, kemampuan menciptakan terobosan baru mengenai hubungan aktivitas penggunaan media audio visual dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.
- b. Bagi anak usia dini, dapat menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga stimulasi yang diberikan guru dapat diserap dengan ringan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan menjadi bahan evaluasi untuk melengkapi dan memaksimalkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar (KBM) ialah suatu tindakan dalam mengimplementasikan kurikulum agar dapat memberikan pengaruh kepada siswa cakup menjangkau intensi pendidikan yang telah diberlakukan. Lain halnya tujuan pendidikan yakni untuk merubah etika baik psikis, psikologi, maupun sosial agar dapat membunyai sikap mandiri atau dapat pula disebut dengan *Help Self* sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam rangka mewujudkan misi tersebut dapat distimulasi melalui proses pendidikan dan pengajaran (Nana Sudjana, 2010: 1).

Pembelajaran anak lebih berkonsentrasi terhadap tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa komponen psikologi perkembangan yang harus dirangsang agar intelektual anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Salah satu potensi intelektual anak adalah kemampuan yang berkenaan dengan angka dan penalaran, dan hal tersebut dapat distimulasi dengan pembelajaran kecerdasan logika matematika.

Menurut Howard Hardner dalam bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences* (Mind, 2019: 42) kecerdasan logika matematika sering dilabeli

dengan kecerdasan pemikiran ilmiah. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika akan mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara logis, anak mampu merancang strategi dalam sebuah permainan dan kecerdasan logika matematika juga didukung oleh kriteria empiris dimana otak anak lebih menonjol dalam perhitungan matematika. Perkembangan anak yang memiliki kecerdasan logika matematika telah didokumentasikan dengan amat seksama oleh Jean Peaget dan ahli psikolog yang lain.

Kecerdasan *math logic* (Logika Matematika) ialah kepaiawaian untuk mengetahui berbagai macam warna dan bentuk secara efisien guna meninggikan manajemen nilai serta kecerdikan menggunakan logika atau akal. Kecerdikan tersebut berasosiasi dengan perkembangan kemahiran berasumsi logis, menggunakannya, membilang, mendeteksi sebab akibat, dan membuahkan kategorisasi. (Mufarizuddin, 2017: 23).

Anak yang tertarik memanipulasi lingkungan beserta condong mempraktikkan desain coba ralat, gemar membaca suatu keadaan serta memiliki daya kritis tinggi merupakan ciri-ciri anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika (Hartini, 2003: 20). Sejalan dengan hal tersebut pembelajaran kecerdasan logika matematika perlu dukungan agar anak memiliki kepekaan terhadap angka, mempresentasikan pertanyaan pengaruh suatu kejadian atau isyarat dan sedang melakukan kegiatan permainan yang menantang berpikir logis, siasat dan adicita.

Pembelajaran anak tidak terlepas dari sebuah aktivitas yang dilakukan, baik aktivitas anak secara jasmani maupun rohani. Aktivitas atau keaktifan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan fisik maupun non-fisik (Rosalia, 2005: 2). Menurut Engestrom dalam bukunya Barab Yamagata (2002: 56) aktivitas bukan hanya suatu langkah yang sempurna, melainkan mengacu pada tindakan yang mengonversikan bentuk dengan fokus dengan sistem yang utuh. Hubungan anak dengan objek tidaklah langsung melainkan adanya faktor yang melingkupi instrumen yang terpilih melalui analisa. Untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran anak lebih efektif dan efisien maka diperlukan media sebagai alat untuk mempermudah dan menyederhanakan pesan yang disampaikan oleh

pendidik. Peran media akan memberikan kemudahan anak untuk menafsirkan dan menghafal penjelasan atau pesan yang telah disampaikan.

Dalam bahasa Arab, media merupakan penghubung (وسائل) atau penyambung pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elu (1971) dalam Arsyad (2013: 13) mengatakan bahwa media ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangkitkan keadaan yang membentuk siswa dapat menjangkau wawasan, kebiasaan dan tindakan. Lingkungan, alat-alat penunjang seperti halnya buku, guru, dan area institusi sekalipun merupakan media, namun secara eksklusif yang dikatakan media dalam proses pembelajaran adalah alat ilustratif, atau elektronik untuk menjangkau, mengoperasikan dan menyusun informasi optis ataupun oral.

Media sangat bernilai dalam kegiatan pembelajaran karena mampu berperan menjadi sumber daya tarik perhatian anak. Selain itu, dengan media guru akan mudah menyampaikan informasi sehingga akan lebih mudah dipahami. Media dapat membuat pembelajaran menjadi bersifat heterogen, tidak hanya sebatas komunikasi verbal saja sehingga anak tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan media anak dapat belajar dengan pendekatan saintifik yang memberikan keleluasaan pada anak untuk menginvestigasi, menanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan.

Media pembelajaran juga dapat memperlancar mekanisme dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks, dan media pengajaran berkaitan erat dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan (Nana Sudjana, 2010: 3).

Media memberikan manfaat kepada guru dalam menstimulasi atau memberi rangsangan yang berhasil diolah dengan berbagai indera, karena semakin banyak kemungkinan penjelasan dan pemahaman yang diberikan tersebut dicerna dan dapat dikukuhkan dalam akal ketika banyaknya indera yang dioperasikan demi memperkenankan dan mengadaptasi informasi (Arsyad, 2013: 11). Pembelajaran

mengaplikasikan media diharapkan anak akan lebih menyerap dan menginterpretasikan dengan apa yang telah disampaikan oleh guru.

Bersandarkan dengan pengertian di atas dapat disimpulkan maka media itu ialah sebuah alat yang mampu membantu menganalisis menyampaikan pembelajaran kepada anak, sehingga anak mampu menyelami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik, konsentrasi, dan menyenangkan. Media pun dapat memberikan rangsangan (stimulus) terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Cakupan Media pembelajaran sangat luas, salah satu diantaranya yakni media *audio visual*, media ini merupakan gabungan dari media *audio* dan media *visual* yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, atau media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar (Sobry Sutikno, 2009: 51). Media *audio visual* dapat membantu pembelajaran mencapai sasaran efektif ketika media tersebut menampilkan beberapa tema yang mampu memengaruhi pembelajaran menarik (Munadi, 2010: 35).

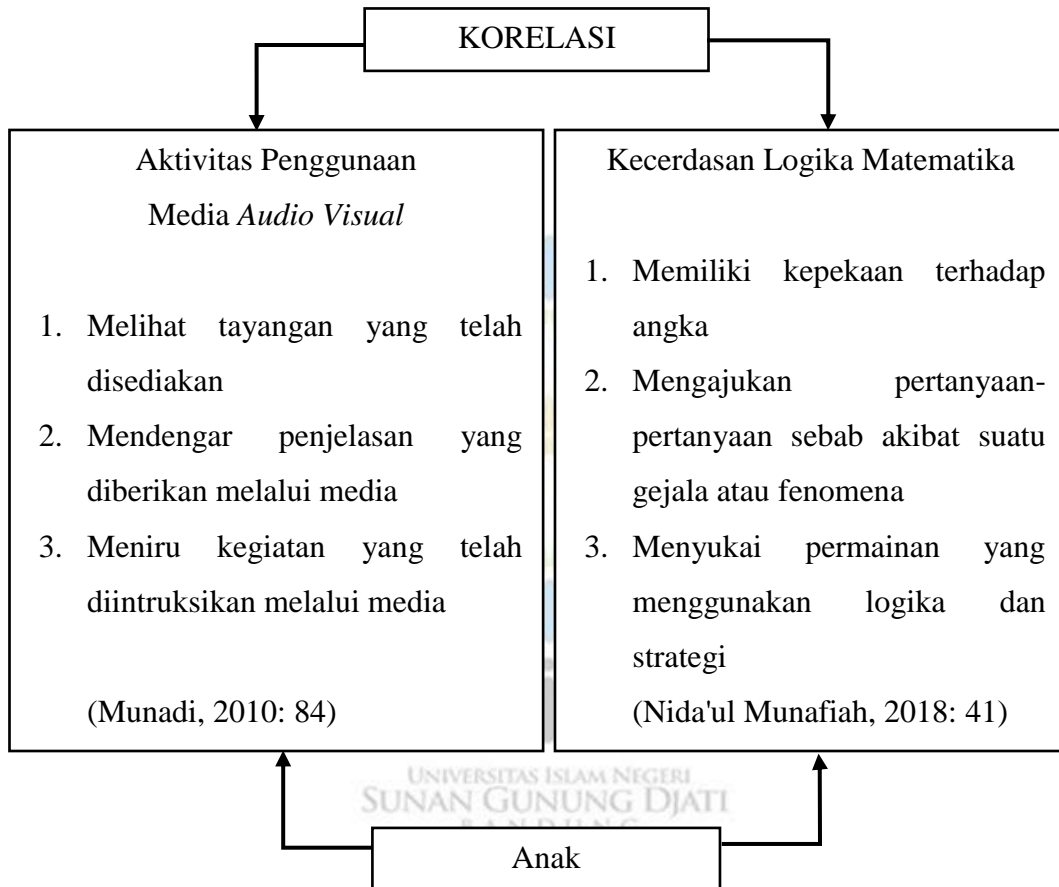
Media *audio visual* menyandang persesuaian dengan media grafis dengan kata lain mempertunjukkan rangsangan *visual*. Dismilaritasnya adalah pada media grafis dapat berhubungan secara langsung dengan pesan media yang berkaitan. Sedangkan pada proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh bidikan, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman *audio*, tetapi ada pula yang hanya *visual* saja.

Aktivitas anak usia dini pada pengaplikasian media tersebut ialah barisan aktivitas fisik dan psikis yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran. anak berperan aktif, berani bersoal, mengajukan pendapat, menyelesaikan tugas-tugas, menjawab pertanyaan dan bekerjasama dengan anak yang lain serta belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Itulah beberapa indikator dari aktivitas pendayagunaan media *audio visual*.

Penerapan aktivitas media *audio visual* dalam pembelajaran kecerdasan logika matematika dianggap relevan karena media *audio visual* dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera, mempermudah penyaluran komunikasi dan mengobservasi rekreasi dramatis. Media *audio visual* dapat

mengembangkan kecerdasan logika matematika yang menyangkut dengan daya ingat dan daya cipta anak (Fitria, 2014: 60). Beberapa program media *audio visual* untuk pembelajaran kecerdasan *audio visual* adalah proyektor tidak transparan, mikrokofis, film, video, televisi, permainan (*game*), dan replikasi (Mukhtar Latif, 2013: 65).

Sebagai ilustratif, berikut ilustrasi bagan sesuai dengan eksplanasi di atas:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis serupa alternatif respon yang dipandang jitu untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditetapkan untuk menjadi bahan penelitian. Hipotesis yakni reaksi menyamping terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam formasi kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010: 96). Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yakni nol (H_0) dan kerja (H_a)

yang dilakukan di Kelompok B RA Pusaka Solokanjeruk Kabupaten Bandung, berikut di bawah ini:

Ho: Tidak adanya hubungan yang relevan antara aktivitas anak pada penggunaan media yang digunakan yaitu *audio visual* dengan kecerdasan logika matematika.

Ha: Ada hubungan yang relevan antara aktivitas anak pada penggunaan media yang digunakan yaitu *audio visual* dengan kecerdasan logika matematika.

Seterusnya, verifikasi hipotesis di atas, dilakukan dengan cara menganalogikan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} , mengguakan taraf signifikan tertentu. Mekanisme pengujiannya berpegang atas ketentuan:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, menandakan bahwa hipotesis alternatif (Ha) berstatus diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, menandakan bahwa hipotesis nol (Ho) berstatus diterima dan hipotesis alternative (Ha) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini berikut diantaranya:

1. Hasil penelitian Destila Permata Fury (2018) Universitas Lampung, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang berjudul: “Hubungan Penggunaan Media *Audio Visual* dengan Pemahaman Konsep Ukuran pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cut Mutia Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan media *audio visual* dengan pemahaman konsep ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cut Mutia Bandar Lampung.

Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media yang sama yaitu media *visual audio* dan menggunakan pendekatan metode yang sama yaitu kuantitatif. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terlihat pada bagian tujuan. . Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui korelasi antara digunakannya media *Audio Visual* untuk memberikan pemahaman pola pengukuran pada anak.

2. Hasil penelitian Komang Eva Mudita, Ni Ketut Suami, Luh Ayu Tirtayani (2016) Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Jurusan

Pendidikan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, yang berjudul: “Penerapan Media *Puzzle* Gambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak kelompok B PAUD Pradnya Paramita Panarungan Singaharja”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak pada kelompok B tahun pelajaran 2016/2017 di PAUD Pradnya Paramita Panarungan Singaharja. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan logika matematika anak pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak pada kelompok B PAUD Pradnya Paramita Panarungan Singaharja Tahun Pelajaran 2016/2017.

Persamaan dengan penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan *puzzle* sebagai media dan metode pendekatannya menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Hasil penelitian Nurlina Jalil (2018) Jurusan Pendidikan AUD (Anak Usia Dini) Universitas Muhammadiyah Parepare, yang berjudul: “Penerapan *Audio Visual* (Laptop) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *audio visual* (laptop) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Cemara Hasri Parepare berkembang sangat baik dan memuaskan, dalam observasi pertama hanya tiga anak dari 15 anak yang dapat mengoperasikan laptop, kemudian pada penelitian pertama selama satu bulan kognitif anak bertambah menjadi sembilan dari 15 anak yang dapat mengoperasikan laptop, dan pada penelitian II selama dua bulan kognitif anak berkembang sangat pesat dan signifikan menjadi 15 anak tingkat perubahan kognitif. Semua anak yang diteliti dapat membuka (mengoperasikan) laptop dengan baik tanpa mengalami hambatan, hal tersebut disebabkan oleh pendidikan yang sabar serta giat dalam

membimbing dan mengarahkan anak, juga ditunjang oleh adanya sarana pendukung berupa laptop dan pembelajaran yang mudah bisa dimengerti oleh anak.

Persamaan dengan penelitian ini yakni penggunaan media yang sama. Sedangkan perbedaannya ialah untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sumber data yang menggunakan paduan kualitatif dan kuantitatif.

