

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses dalam mendidik, baik secara formal, informal maupun nonformal. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Melalui pemberian rangsangan pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, informal dan/atau nonformal.

Berdasarkan Mansur dalam Fitria (2020), anak usia dini dapat dipahami sebagai sekelompok anak yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang unik. Anak-anak ini menyajikan pola tumbuh kembang yang meliputi kemampuan koordinasi motorik halus dan kasar, kemampuan kognitif, kreativitas berbahasa dan komunikasi, meliputi kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ), semuanya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak itu sendiri. Kecerdasan dianggap sebagai potensi bawaan yang ada pada setiap anak sejak dini, bahkan sejak dilahirkan. Penting untuk diketahui bahwa tingkat kecerdasan antara satu anak dengan anak lainnya berbeda-beda.

Dalam al-Qur'an dalam surat Al-Isra' ayat 84 Allah SWT berfirman

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۗ

Artinya : “Katakanlah (Muhammad), “Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.”

Ungkapan ‘*ala syakilatih*’ mengacu pada kemampuan, kondisi, kepribadian, kecenderungan, karakteristik, cara dan sudut pandang yang boleh jadi berbeda-beda pada tiap individu. Menurut Abu Su’ud dalam (Hofur, 2020) setiap orang berbuat menurut cara yang membawa dia kepada petunjuk atau kesesatan, atau menurut substansi rohnya dan potensi-potensi bawaan yang menyertai fisiknya. Hal lain yang juga berpengaruh pada sikap dan tingkah laku manusia adalah tingkat dan jenis kecerdasan yang dimilikinya. Tingkat dan jenis kecerdasan manusia bersifat terberi (*gifted*), yaitu bersumber dari Yang Maha Agung. Allah SWT menciptakan manusia dan memberinya bentuk sesuai dengan kehendak-Nya.

Pada dasarnya, setiap anak memiliki kecerdasan dalam tingkat yang berbeda-beda, yang berarti bahwa setiap anak itu cerdas. Menurut Howard Gardner Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang dilihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk melihat pikiran manusia mengoperasikan lingkungannya, baik itu berhubungan dengan benda-benda yang konkret ataupun yang abstrak. Tidak ada anak yang bodoh atau pintar yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa kecerdasan (Putri, 2018).

Adapun kecerdasan yang dimiliki oleh anak, menurut teori kecerdasan majemuk ada sembilan macam kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan spasial visual, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial (Syarifah, 2019). Salah satu aspek penting dalam perkembangan kecerdasan anak usia dini

adalah kecerdasan logika matematika yang merupakan bagian dari *multiple intelligence*. Menurut Hartini dalam Mufarizuddin (2017) kecerdasan logika matematika mencakup kemampuan berpikir secara sistematis, menggunakan angka, melakukan perhitungan, mengenali pola-pola, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk berpikir secara logis, menganalisis situasi dengan baik, dan membuat klasifikasi yang tepat. Kecerdasan logika matematika juga berkaitan dengan kemampuan dalam mengelola angka dan menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, baik yang sederhana maupun kompleks. Kemampuan ini sangat berguna dalam berbagai konteks, tidak hanya dalam matematika, tetapi juga dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Adapun tujuan dari kecerdasan logika matematika adalah meningkatkan kemampuan membilang dan menyebutkan bilangan, meningkatkan kemampuan anak untuk membedakan sesuatu, seperti besar-kecil, Panjang-pendek, banyak-sedikit, meningkatkan kemampuan mengurutkan sesuatu sesuai dengan ciri tertentu, menumbuhkan kemampuan untuk mengenali pola, menumbuhkan kemampuan untuk mengenali bentuk-bentuk geometri, serta merangsang kepekaan strategi. Kecerdasan logika matematika perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik serta bermakna (Mufarizuddin, 2017).

Oleh karena itu, untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk anak. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu meningkatkan minat dan rasa ingin tahu anak, di mana anak usia dini memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang sangat tinggi, menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga membuat proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta pembelajaran pun terasa lebih interaktif dan anak tidak mudah merasa bosan (Nurhayati, 2021).

Dengan adanya media, proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak. Penggunaan media dalam

pembelajaran di harapkan menumbuhkan dampak positif bagi anak, seperti meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa penasaran anak, memberikan pengalaman belajar yang baik dan mendapatkan hasil yang optimal.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media kantong ajaib. Media kantong ajaib adalah media yang digunakan dalam pembelajaran di mana anak dapat mengenal konsep bilangan 1-10, mengenal konsep warna dan mengenal konsep bentuk geometri dan melatih anak berinteraksi dengan guru. Media kantong ajaib ini merupakan media yang sangat mudah sekali dibuat oleh guru, maka dari itu peneliti menggunakan media kantong ajaib untuk pembelajaran karena peneliti ingin membuat alat bermain yang menyenangkan sehingga anak dapat tertarik untuk belajar. Media kantong ajaib ini terbuat dari kertas karton atau bisa menggunakan *duplex* sebagai dasarnya kemudian dibuat kantong-kantong berbentuk persegi dari kain flannel atau karton kemudian di atasnya diberi tempat kosong untuk menyimpan kertas yang sudah dipotong-potong berbentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi dengan ukuran dan warna yang beragam (Fidayani, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung, diperoleh informasi bahwa di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay yang berjumlah sembilan anak terdapat enam anak yang belum mengetahui lambang bilangan 1-10. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan urutannya, tetapi anak belum mengetahui bentuk angkanya seperti apa, anak belum mengenal nama warna dan anak belum mengenal bentuk-bentuk geometri. Hal ini dibuktikan pada saat guru menunjuk angka secara acak anak belum mampu mengenali lambang bilangannya, dan pada saat guru bertanya bentuk-bentuk geometri dengan media balok mayoritas anak hanya mengetahui bentuk lingkaran dan persegi saja. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan matematika pada kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung belum optimal.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "*Hubungan Antara Aktivitas Bermain Media Kantong*

Ajaib dengan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain media kantong ajaib di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kecerdasan logika matematika kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain media kantong ajaib dengan kecerdasan logika matematika di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diarahkan pada upaya untuk mengetahui:

1. Realitas aktivitas bermain media kantong ajaib di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung
2. Realitas kecerdasan logika matematika di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung
3. Realitas hubungan antara aktivitas bermain media kantong ajaib dengan kecerdasan logika matematika di kelompok A TK Cahaya Kirana Ciparay Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini manfaat yang di harapkan adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis dalam hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu menambah pengetahuan tentang kecerdasan logika matematika anak usia dini dengan penggunaan media yang tepat. Selain itu dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dalam penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi sekolah, aktivitas bermain media kantong ajaib dapat menjadi sumber inspirasi untuk mengembangkan visi misi ke depan agar sekolah terus berinovasi dan berdaya saing tinggi serta dijadikan sebagai salah satu sarana yang dapat dipergunakan untuk perkembangan kecerdasan logika matematika.
- b. Bagi guru, dilaksanakannya aktivitas bermain media kantong ajaib diharapkan guru terus berinovasi dan terbuka dalam mengembangkan media-media pembelajaran baru sebagai peningkatan kompetensi pedagogi dan keprofesionalannya dalam rangka mewujudkan pendidikan juga untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan membantu pola dan tugas perkembangan yang telah ditetapkan.
- c. Bagi siswa/peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media kantong yang mengarah pada perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 2 dan 3 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Menurut Nuraini dalam Hasanah (2019) pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) adalah pendidikan yang diberikan untuk anak usia 4-6 tahun yang terdiri dari dua kelompok, antara lain kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam

pelaksanaan pembelajaran di TK atau RA minimal 5 hari dalam seminggu, dengan waktu 2,5 jam/hari.

Pada usia anak 0-5 tahun atau yang sering disebut masa *golden age*, merupakan periode penting dalam masa perkembangan anak. Fase ini penting untuk diperhatikan karena fase pertumbuhan anak berkembang begitu pesat. Maka pendidik di taman kanak-kanak dapat membantu untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak.

Salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan-kecerdasan anak usia dini. Kecerdasan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sempurna dalam perkembangan akal budi seseorang manusia dalam berfikir, mengerti, memiliki pikiran yang tajam dan juga sempurna pertumbuhan tubuhnya. Mustaqim dalam Syarifah (2019) menyatakan bahwa kecerdasan ialah sebagai kemampuan intelektual yang lebih menekankan logika dalam memecahkan masalah.

Banyak sekali cara untuk mengembangkan kecerdasan anak salah satunya dengan penggunaan media. Media dalam konteks pendidikan sangat penting, karena media berperan sebagai perantara dalam penyampaian informasi dan pembelajaran. Media yang digunakan dengan baik dapat memperkuat instruksi dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Asnawir, 2002).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kantong ajaib. Kantong ajaib memiliki definisi yaitu sebuah media atau alat pembelajaran yang di desain oleh guru dan digunakan untuk melakukan pembelajaran dimana dengan menggunakan media ini anak dapat mengenal konsep angka 1-10, mengenal bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi panjang, bulat), mengenal warna dan melatih interaksi antara guru dan anak (Yus, 2011). Rachmawati dalam Fidayani (2018) mengemukakan bahwa kantong ajaib memiliki tujuan untuk membuat anak berpikir imajinatif, dan kreatif serta meningkatkan kemampuan daya ingat dan pengamatan anak.

Konsep bermain kantong ajaib yaitu guru menyiapkan sebuah media papan yang telah di desain sedemikian rupa yaitu berupa gambar berbagai

bentuk geometri dengan beberapa kantong dan beberapa kartu angka, kartu warna serta kartu bergambar geometri. Cara bermainnya anak memindahkan kartu yang telah disediakan sesuai instruksi dari guru. Selain memindahkan kartu anak dapat membedakan bentuk atau warna dari bentuk geometri yang ada di papan media. Anak juga dapat mengurutkan sesuai pola AB-AB atau ABC-ABC.

Adapun indikator dari kantong ajaib adalah (1) memindahkan sesuatu sesuai dengan instruksi guru, (2) membedakan bentuk, warna dan lambang bilangan, (3) mengurutkan pola-pola tertentu (Wahdini & Yuniarni, 2014).

Setiap anak memiliki kecerdasan dalam tingkat yang berbeda-beda, dapat diartikan bahwa setiap anak itu cerdas. Merujuk pada pemikiran Gardner mengenai teori kecerdasan majemuk. Menurut Gardner dalam Suminar & Ashshidiqi (2020) kecerdasan majemuk adalah sebuah penilaian dengan melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Gardner juga menjelaskan bahwa mustahil setiap individu memiliki satu kecerdasan, melainkan memiliki beberapa kecerdasan.

Menurut teori kecerdasan majemuk ada sembilan macam kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan spasial visual, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial (Syarifah, 2019). Salah satu kecerdasan dari teori kecerdasan majemuk adalah kecerdasan logika matematika, menurut Devianti dalam Suminar & Ashshidiqi (2020) kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan individu dalam berbagai aspek penalaran ilmiah dan perhitungan yang dilakukan secara sistematis dan logis. Ini mencakup kemampuan berpikir induktif (menggeneralisasi dari kasus khusus) dan deduktif (mengambil kesimpulan dari premis), serta kemampuan untuk mengenali pola-pola abstrak dan hubungan-hubungannya. Kecerdasan logika matematika sangat berkaitan dengan kemampuan matematika dan kemampuan berfikir logis.

Adapun indikator kecerdasan logika matematika menurut Eny dalam Mufarizuddin (2017), yaitu (1) mengenal konsep bilangan, (2) mengelompokkan benda, (3) dapat memecahkan sebuah masalah dan (4) senang bereksperimen. Sedangkan menurut Permendikbud No. 05 tahun 2022 aspek perkembangan kognitif anak usia dini harus mencapai beberapa poin penting yang berkaitan dengan kecerdasan logika matematika, antara lain: (1) memiliki kesadaran bilangan, (2) menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek, (3) Mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku.

Dalam peningkatan perkembangan kecerdasan logika matematika agar menarik perhatian anak dapat mengajak anak melakukan aktivitas-aktivitas yang menarik. Menurut pendapat Lestarinigrum (2017), bermain sebagai sebuah cara dan acuan dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu pilihan efektif yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kecerdasan terkhusus kecerdasan logika matematika anak usia dini. Salah satu aktivitas bermain yang dapat dilakukan adalah bermain media kantong ajaib, dimana kegiatan tersebut mengharuskan anak untuk dapat menghitung jumlah warna dan bentuk geometri, mengenal lambang bilangan, membedakan bentuk dan warna serta mengenali pola-pola tertentu. Oleh karena itu, diperlukan indikator yang digunakan untuk mengetahui derajat korelasi mengenai hubungan antara aktivitas bermain kantong ajaib dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

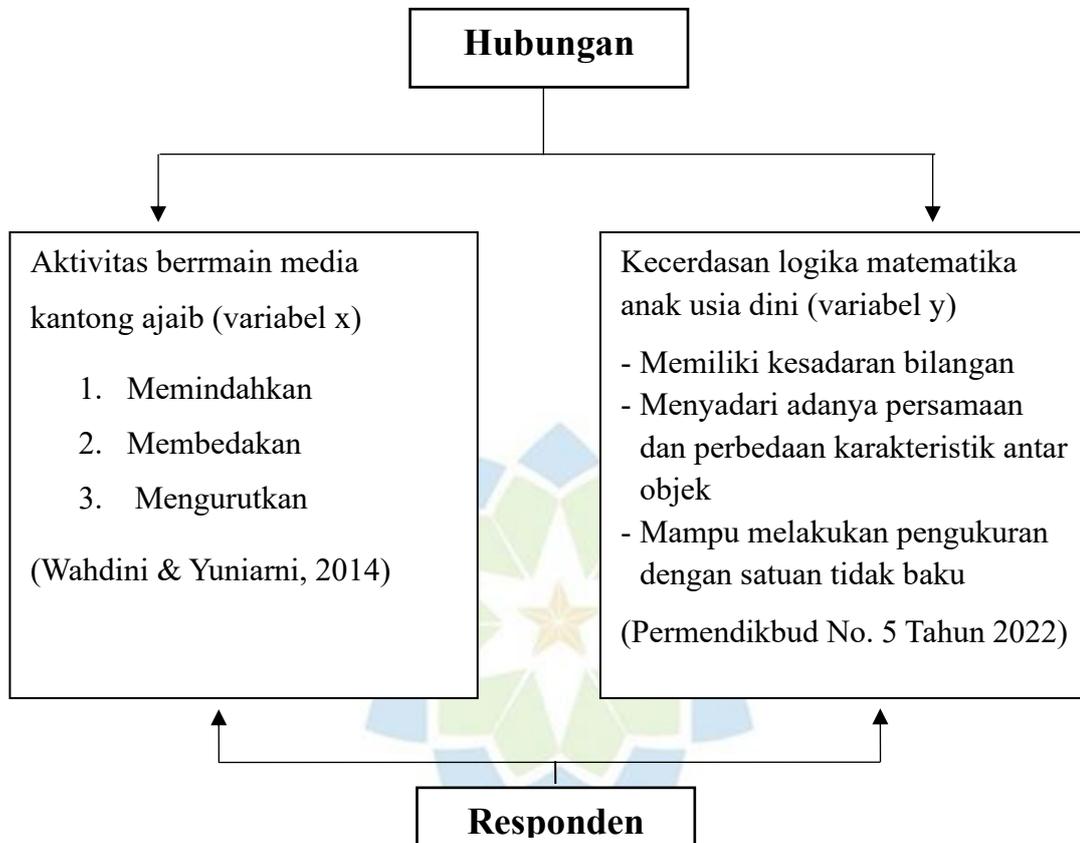
Berdasarkan uraian di atas yang mengacu pada pendapat Wahidin & Yuniarni (2014) dan Permendikbud No. 05 Tahun 2022, maka indikator variabel X (aktivitas bermain media kantong ajaib) pada penelitian ini adalah:

1. Memindahkan sesuatu sesuai dengan instruksi guru.
2. Membedakan bentuk, warna ukuran dan lambang bilangan
3. Mengurutkan pola-pola tertentu.

Sedangkan indikator variabel Y pada penelitian ini adalah:

1. Memiliki kesadaran bilangan
2. Menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek
3. Mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku.

Untuk lebih jelasnya, maka dapat dijabarkan bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1.1

Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Ini adalah pernyataan yang mencoba menghubungkan atau mengaitkan dua atau lebih variabel yang akan diteliti. Dalam kasus ini, terdapat dua variabel yang diteliti: variabel keterampilan membentuk bingkai dari media permainan kantong ajaib (variabel X) dan kecerdasan logika matematika (variabel Y). Selanjutnya, penelitian akan menguji hipotesis ini untuk melihat sejauh mana hubungan antara variabel X dan Y benar-benar terjadi berdasarkan bukti empiris yang diperoleh selama penelitian.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka dirumuskan hipotesisnya yaitu:

(H_a) : ada hubungan antara bermain media kantong ajaib dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

(H_0) : tidak ada hubungan antara bermain media kantong ajaib dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Pengujian hipotesis diatas, dilakukan dengan membandingkan harga thitung dengan harga t tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak;

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahdini & Yuniarni (2014), mahasiswa PGPAUD Universitas Tanjungpura Pontianak dengan judul “*Peningkatan Kecerdasan `Logika Matematika Melalui Media kantong ajaib Usia 4-5 Tahun Di Paud Sejahtera`*”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah Anda jelaskan, dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui media kantong ajaib pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Sejahtera Pontianak Timur telah berjalan dengan baik. Dalam analisis siklus pertama dan kedua, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan anak-anak dalam beberapa aspek matematika, seperti mengenal konsep angka, menghitung bentuk-bentuk geometri, dan menghitung jumlah warna. Secara khusus, pada siklus kedua, terlihat peningkatan yang lebih besar dalam pemahaman dan keterampilan matematika anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media kantong ajaib telah berhasil dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak-anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang Anda terapkan dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika anak-anak di PAUD Sejahtera Pontianak Timur.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu penelitian pada anak usia dini, kemudian pada variabel X atau variabel bebasnya sama yaitu media kantong ajaib, dan variabel Y atau variabel terikatnya yaitu kecerdasan logika matematika anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti adalah pada metode penelitiannya. Penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan diteliti ini menggunakan metode Kuantitatif korelasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nabighoh et al., 2022) mahasiswa Pendidikan dasar dan teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka*”. Berkesimpulan bahwa penggunaan media interaktif puzzle angka telah terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini. Selain itu, penerapan media ini juga memiliki berbagai manfaat tambahan, termasuk pengembangan keterampilan lain, pengendalian rasa cemas, peningkatan kebahagiaan, pengalaman belajar yang menyenangkan, dan kemudahan dalam penyerapan informasi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif puzzle angka dapat dianggap sebagai alat yang mendukung optimalisasi perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Ini menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada perkembangan mereka dalam berbagai aspek.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu penelitian pada anak usia dini, kemudian pada variabel Y atau variabel terikatnya yaitu kecerdasan logika matematika anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti adalah pada metode penelitiannya dan pada

variabel X atau variabel bebasnya, dimana penelitian terdahulu menggunakan media *puzzle* sebagai variabel yang mempengaruhi, sedangkan pada penelitian yang diteliti variabel yang mempengaruhinya menggunakan media kantong. Penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian kualitatif kajian pustaka, sedangkan penelitian yang akan diteliti ini menggunakan metode Kuantitatif korelasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mufarizuddin (2017), mahasiswa jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau dengan judul "*Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota*". Memiliki kesimpulan bahwa penggunaan kartu angka dalam pembelajaran di TK Pembina Bangkinang Kota memiliki dampak positif pada peningkatan kecerdasan logika matematika anak-anak. Sebelum adanya perbaikan pembelajaran (tindakan), hasil menunjukkan bahwa kecerdasan logika matematika anak-anak berada pada tingkat rendah. Ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan dengan kartu angka yang hanya mencapai 30%, di bawah ambang batas 70%. Skor tertinggi yang dicapai adalah 80, sedangkan skor terendah adalah 50. Namun, setelah diterapkan perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan logika matematika anak-anak. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 55%, dan pada siklus II, persentase ketuntasan lebih lanjut meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka sebagai alat pembelajaran telah efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan matematika anak-anak di TK tersebut.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek penelitian yang sama yaitu penelitian pada anak usia dini, kemudian pada variabel Y atau variabel terikatnya yaitu kecerdasan logika matematika anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dan

penelitian yang diteliti adalah pada metode penelitiannya dan pada variabel X atau variabel bebasnya, dimana penelitian terdahulu menggunakan media kartu angka sebagai variabel yang mempengaruhi, sedangkan pada penelitian yang diteliti variabel yang mempengaruhinya menggunakan media kantong. Penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan diteliti ini menggunakan metode Kuantitatif korelasi.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG