

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan karunia terindah yang diberikan oleh Allah kepada orang tua, anak juga suatu penerus bagi keluarga maupun negara dan bangsanya. Pada umumnya anak dilahirkan secara fitrah atau suci, dan tidak mengetahui apa-apa terkait segala macam hal di dunia ini. Sehingga peran orang tua dan pendidik sangat diperlukan dalam mendidik dan menempa anak sebagai penerus bangsa agar menjadi generasi yang cerdas, kreatif, mandiri, dan berpotensi untuk memajukan bangsa. Adapun pengertian anak usia dini yaitu seorang yang berbeda, unik, dan mempunyai karakteristik sendiri berdasarkan dengan tingkat usianya. Pada masa itu merupakan masa emas bagi anak, yang mana stimulasi semua aspek perkembangan anak berperan penting untuk tahapan perkembangan berikutnya. Pada tahap itu perkembangan otak anak juga sangat berkembang dengan pesat.¹

Rentang usia yang dimaksud pada anak usia dini yaitu antara usia 0-8 tahun dimana pada usia itu memiliki peluang emas atau pase efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Peran penting taman kanak-kanak sangat diperlukan pada usia itu, karena bertujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang aspek perkembangan anak, dan membentuk

¹Anton Komaini, *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018), h. 2.

perilaku serta kemampuan dasar yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.¹

Salah satu ayat Alquran menjelaskan bahwa manusia (anak) dalam keadaan fitrah, dan tidak mengetahui segala sesuatu apapun dimuka bumi ini, yang terdapat dalam Surat An-Nahl ayat 78 berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ أَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ.

Ayat di atas mengandung makna bahwasanya manusia (anak) terlahir dalam keadaan yang fitrah (suci) dan tidak mengetahui suatu apapun, sehingga Allah memberikan anugrah berupa telinga untuk anak mendengar, mata untuk anak melihat yang ada di muka bumi, hati nurani dan akal untuk manusia berpikir, maka dari itu anak sangat memerlukan peran orang tua, keluarga dan lingkungan masyarakat baik itu teman ataupun guru selaku pendidik di sekolah untuk memberikan stimulus yang tepat dan benar sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga anugrah yang diberikan Allah kepada manusia (anak) dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan fungsinya. Stimulus juga diberikan kepada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dan sesuai dengan tahapan usianya, serta dapat menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak.

Membahas stimulus kepada anak tidak luput dengan peran orang tua sebagai pendidik di rumah dan guru sebagai pendidik di sekolah, dimana orang tua sebagai pendidikan pertama bagi anak yang bertugas meletakkan pondasi

¹Suyadi & Dahlia, *Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Persada, 2015), h. 77.

awal dari anak dalam kandungan, lahir kedunia hingga anak dewasa. Semua yang diajarkan, diucapkan, dan dilakukan oleh orang tua akan juga melekat menjadi kepribadian anak, dimana terdapat istilah bahwa anak merupakan cerminan dari orang tuanya. Sebagaimana yang terdapat dalam alquran surat An- Nahl: 125

أَدْخِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْئِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۚ

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia harus diajarkan atau diberikan pendidikan (pengetahuan) oleh orang tuanya, lingkungannya baik itu teman ataupun guru sebagai pendidik di sekolah, tentang kebaikan, perilaku baik dan mengenal ciptaannya serta pendidikan untuk anak itu harus dimulai sejak usia anak masih dini bahkan masih dalam kandungan. Selain memberikan pendidikan di rumah bagi anaknya, orang tua juga berkewajiban untuk memfasilitasi agar anak dapat menempuh pendidikan yang ada di sekolah dengan layak, untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan anak yang tidak dapat diajarkan oleh orang tua mereka.

Peran guru sebagai pendidik di sekolah sangat penting untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Guru melaksanakan proses belajar dengan menggunakan pendekatan tematik dan dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat, sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep

pada anak, sehingga enam aspek perkembangan anak dapat tercapai sesuai dengan tahapannya.²

Selain enam aspek perkembangan anak terdapat pula kecerdasan setiap anak, dimana kecerdasan itu tidak hanya selalu berfokus kepada intelegensi anak saja atau pada kepintaran seseorang saja, akan tetapi kecerdasan itu juga beragam yang sering disebut dengan *Multiple Intelligence* atau kecerdasan majemuk (sembilan kecerdasan). Dimana dalam kecerdasan tersebut setiap anak memiliki kecerdasannya masing-masing. Mereka memiliki cara dan keunikan tersendiri untuk mengungkapkan apa yang mereka ketahui. Menurut Gardner teori kecerdasan majemuk dimana berbunyi semua anak memiliki kelebihan masing-masing.³ Salah satu dari kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan logis matematik.

Kecerdasan logis matematika itu sangat diperlukan dan sangat penting untuk diajarkan sebagai bekal anak dalam kehidupannya kelak karena dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari matematika. Kebanyakan orang beranggapan bahwa konsep matematika itu selalu berhubungan dengan angka-angka. Padahal tidak semua matematika itu berkaitan angka, khususnya matematika untuk anak usia dini. Konsep matematika pada anak usia dini lebih berkaitan dengan keadaan yang ada disekitar dan dalam kegiatan bermain, seperti pengenalan warna, bentuk geometri, ukuran, pola, petunjuk arah, dan lainnya.

²Mutiah Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) h. 13.

³Yuliani Nurani Sujiono, *Buku Kerja Guru Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*, (Bekasi: Yayasan Yebefo, 2015), h. 10.

Salah satu konsep pemahaman matematika yang harus dicapai oleh anak usia dini adalah tentang mengenal pola ab-ab/abc-abc, bentuk dan ukuran. Kemampuan mengenal bentuk dan ukuran ini dapat menstimulus kemampuan berpikir logis anak sehingga dapat membantu anak untuk mengeksplorasi kecerdasan logis matematik anak.

Lestari sebagaimana dikutip oleh Rurin Istadinata menyatakan bahwa pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini (0-6 tahun). Menurutnya matematika itu salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pada anak-anak usia di bawah tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya. Sedangkan Clements & Sarama sebagaimana dikutip oleh Rurin Istadinata mengatakan bahwa konsep matematika pada anak merupakan sesuatu yang tidak asing, karena sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti mengenal bentuk, warna, ukuran, dan pola.⁴

Mengenalkan pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematika pada anak usia dini tenaga pendidik memerlukan media pembelajaran yang dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan kemampuan atau keterampilan anak usia dini, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru secara efektif dapat diserap dan diterima oleh anak. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pendidikan anak usia dini salah satunya bagi

⁴Rurin Istadinata, dkk., “Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, Dan Pola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah 2 Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015”, dalam *Jurnal Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, Vol. 5 No. 2 Agustus, 2015, h. 2-3.

pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematika anak, dimana dengan adanya media pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan anak dalam proses belajar dan juga dapat membuat anak lebih semangat lagi dalam proses belajar. Adanya media pembelajaran akan membuat anak lebih menyenangkan dalam belajar, dimana dengan menggunakan media anak tidak akan merasa sedang melaksanakan proses belajar akan tetapi anak merasa sedang bermain dengan teman- temannya, padahal secara tidak langsung dengan bermain sambil belajar tersebut anak memperoleh pengetahuan yang baru.

Menurut *Association Of education Communication (AECT)* menyatakan media pembelajaran itu berupa sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan atau maksud tertentu. Sedangkan Gagne mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk komponen yang ada disekitar peserta didik yang mana berguna untuk merangsang siswa dalam proses belajar.⁵

Peran penggunaan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan kepada anak. Anak akan lebih mudah menerapkan suatu pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Anak melihat secara langsung benda yang guru jelaskan, sehingga akan memudahkan anak dalam menangkap bagaimana bentuk atau ukuran benda yang sedang disampaikan oleh guru. Suasana belajar yang dilakukanpun akan lebih terasa menyenangkan bagi anak didik, sehingga materi pembelajaran akan lebih

⁵Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), h. 11-12.

mudah diterima oleh anak serta secara tidak langsung lebih mudah untuk merangsang aspek perkembangan anak.

Menggunakan media dalam suatu pembelajaran tidak luput dengan kata bermain, dimana anak akan merasa sedang bermain daripada sedang belajar. Menurut M. Tedjasaputra kegiatan bermain akan jauh memudahkan anak untuk belajar pengetahuan akan konsep-konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pada masa prasekolah anak akan memiliki rentang perhatian yang minim dan anak masih sulit diatur untuk belajar serius. Akan tetapi jika guru mengenalkan konsep belajar sambil dengan kegiatan bermain, maka akan membuat anak merasa senang dalam proses belajar, sehingga tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar dari kegiatan bermain tersebut.⁶ Mengenai penjelasan di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan matematika untuk anak usia dini bukan hanya berfokus pada pengajaran angka-angka saja kepada anak, akan tetapi juga terdapat pengetahuan tentang ukuran besar kecil, jenis warna, bentuk geometri, arah, dan lainnya.

Bermain merupakan suatu hak asasi bagi anak usia dini, dimana memiliki nilai yang utama dan hakiki pada masa kanak-kanak. Kegiatan bermain suatu yang sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak usia dini, dimana bermain bagi anak itu bukan hanya sekedar mengisi waktu luang saja akan tetapi

⁶Karina, "Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di Paud Elfa Pirak Beureunuen", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2018, h v.

sebagai media atau alat untuk anak belajar.⁷ Jadi istilah lainnya kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat melekat dalam dunia anak-anak, dimana dengan bermain aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh anak akan terasa lebih menyenangkan, suasana hati riang gembira, dan tempat anak untuk mengekspresikan perasaan, keinginan, kemampuan, serta kelebihan anak. Dalam kegiatan bermain anak dapat mengasah enam aspek perkembangan pada anak, selain hal itu bermain juga dapat mengasah kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

Salah satu metode yang dapat diberikan kepada anak yaitu metode bermain kooperatif. Dimana anak dapat bekerjasama dan membuat hubungan sosial dengan teman-temannya.⁸ Permainan kooperatif merupakan salah satu jenis permainan dimana untuk mencapai suatu tujuan bersama, memerlukan adanya kerjasama atau pembagian peran antar anak-anak yang sedang terlibat dalam permainan tersebut.⁹ Selain dengan permainan, guru juga dapat menggunakan media yang menarik minat anak agar menambah semangat anak dalam belajar matematika dan dapat membuat anak tertarik belajar matematika secara tidak langsung.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin menggunakan media kubus warna sebagai media pembelajaran dengan metode bermain kooperatif untuk

⁷Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktik*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 3.

⁸Hilda Indriani, dkk., "Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4 No. 2 Januari, 2016, h. 5.

⁹Anissa Dewi Rahayu, dkk., "Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Kematangan Sosial Kelompok A Di Tki Al Azhar 21 Pontianak", dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak*, Vol. 7 No. 2 November, 2011, h. 3.

meningkatkan kecerdasan logis matematika anak kelompok A. Kubus adalah suatu bangun ruang yang terdiri dari enam sisi yang sama berbentuk persegi dan memiliki 12 rusuk yang semua rusuknya juga sama panjang.¹⁰ Kubus warna yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bangun ruang yang memiliki 6 sisi dan 12 rusuk yang sama panjangnya serta setiap sisinya memiliki warna yang sama ataupun warna yang berbeda-beda. Dimana dengan menggunakan media kubus warna dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kecerdasan logis matematika anak.

Guru dapat mengenalkan pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematika kepada anak melalui media kubus warna. Pada umumnya anak usia dini tidak dapat belajar lebih dari 10 menit maka untuk menghindari kebosanan anak dalam belajar atau proses pembelajaran akan lebih efektif, yaitu dengan guru melakukan pembelajaran sambil dengan bermain apalagi bermain berkelompok. Anak yang belajar sambil bermain berkelompok dapat saling membantu temannya yang tidak bisa, dimana dengan bermain berkelompok anak yang belum mengenal bentuk, dan ukuran dapat melihat dengan temannya yang sudah mengenal bentuk, dan ukuran sehingga secara tidak langsung anak dapat mengenal bentuk, dan ukuran melalui bermain dengan teman-temannya. Dimana dengan menggunakan media kubus warna akan membuat anak tertarik untuk belajar apalagi pembelajar tersebut dilakukan sambil bermain berkelompok dengan temannya sehingga anak tidak mudah bosan dan jenuh serta dapat memotivasi anak yang belum mengenal bentuk, dan ukuran ataupun belum bisa

¹⁰Ardi Suryadi, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kubus Dengan Metode Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Kubus Di MTs.NW Banyumulek Tahun 2016/2017", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram, 2017, h. 12.

pola ab-ab/abc-abc karena anak akan melihat dari anak yang sudah mengenal pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di RA Ar-Rasyid Kabupaten Hulu Sungai Tengah, dimana anak-anak menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan matematika pada anak. Hal tersebut dibuktikan pada observasi awal, dimana hanya ada sedikit orang anak yang bisa mengenal jenis bentuk dan ukuran. Anak lainnya menyebutkan ukuran tanpa urutan dan masih terbalik-balik dalam penyebutannya dan untuk bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, trapesium, segitiga, dan lingkaran masih ada beberapa yang tahu dan banyak yang tidak mengetahui. Sedangkan untuk mengenal pola ab-ab/abc-abc anak rata-rata tidak bisa dan tidak tahu aturan bermain pola tersebut.

Hal tersebut dikarenakan pembelajaran di RA seringkali menggunakan lembar kerja, pemberian tugas, dan hanya menuntut anak berhitung secara hafalan saja, tetapi mengabaikan kemampuan anak dalam mengenal lambang angka, jenis warna, dan bentuk geometri, dan ukuran, tanpa menggunakan media atau metode yang membantu stimulus dan dapat menarik minat anak,. Media yang digunakan masih sederhana belum adanya pengembangan. Sehingga anak hanya mampu mengenal dan menghafal bilangan tanpa mengerti makna dari bilangan tersebut. Guru juga menampilkan pembelajaran terlihat monoton dan kurang kreatif serta tidak bervariasi dalam memilih metode pengajaran dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru hanya mengandalkan alat tulis saja sebagai media pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan dalam kegiatan

pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang efektif sehingga kecerdasan matematika anak tidak dapat berkembang.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti alami dipenjajakan lapangan dengan mempertimbangkan manfaat dari penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak sebagaimana teori di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kubus Warna Dengan Metode Kooperatif Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Kelompok A Di RA Ar-Rasyid Kabupaten Hulu Sungai Tengah”**.

B. Definisi Operasional

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini, maka peneliti memberikan penjelasan dengan kata-katanya sendiri, yaitu:

a) Penggunaan Media Kubus Warna

Media kubus warna adalah suatu bangun ruang yang terdiri dari enam sisi yang sama berbentuk persegi dan memiliki 12 rusuk yang semua rusuknya juga sama panjang serta memiliki berbagai macam warna. Dalam penelitian ini menggunakan media kubus warna yang terbuat dari kertas warna sampul penjilid fotokopian yang dilipat kemudian dirangkai menjadi sebuah kubus berwarna. Seperti kubus yang satu warna saja atau kubus yang 3 warna, dan kubus yang kecil ataupun yang besar dengan berbagai ukuran. Dimana

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media kubus warna bagi kelompok eksperimen.

b) Metode Kooperatif

Permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana untuk mencapai suatu tujuan secara bersama. Metode Kooperatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berfokus kepada metode dalam bermain berkelompok, dimana anak diminta bermain kubus warna secara berkelompok, seperti: bermain berkelompok dengan media kubus warna “membentuk bangunan piramida dengan mengurutkan balok besar-kecil secara berkelompok”, permainan “membentuk pola persegi, persegi panjang, trapesium, lingkaran, dan segitiga dengan menggunakan kubus warna”, dan permainan “mengurutkan kubus warna berdasarkan pola ab-ab/abc-abc secara berkelompok”. Penelitian ini selain untuk mengetahui pengaruh media kubus warna juga ingin mengetahui penggunaan metode kooperatif dalam pembelajaran kelompok eksperimen.

c) Kecerdasan Logis Matematika

Konsep matematika pada anak usia dini lebih berkaitan dengan keadaan yang ada disekitar dan dalam kegiatan bermain, seperti pengenalan warna, bentuk geometri, ukuran, pola, petunjuk arah, mengenal pola ab-ab/abc-abc dan lainnya. Kecerdasan logis matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berfokus kepada pengenalan bentuk geometri 2D (persegi, persegi panjang, trapesium, segitiga, dan lingkaran), dan ukuran benda seperti: (besar-

kecil, tinggi-rendah, banyak-sedikit), mencocokkan gambar geometri 2D, serta memahami konsep ab-ab/ abc-abc. Dalam penelitian ini penggunaan media dan metode untuk meningkatkan kecerdasan logis matematika anak kelompok eksperimen.

d) Anak Usia Dini

Anak usia dini yaitu antara usia 0-8 tahun dimana pada usia itu memiliki peluang emas atau fase efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berfokus kepada semua anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu semua anak kelompok A yang bersekolah di RA Ar-Rasyid Kabupaten Hulu Sungai Tengah yang berjumlah 25 orang. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud dalam penelitian ini berdasarkan judul penelitian, yaitu berfokus pada pengaruh penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak kelompok A di RA Ar Rasyid Kabupaten Hulu sungai Tengah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak kelompok A di RA Ar-Rasyid Kabupaten Hulu Sungai Tengah?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak kelompok A di RA Ar-Rasyid Kabupaten Hulu Sungai Tengah.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul dalam penelitian yang disebutkan diatas adalah:

1. Dalam pendidikan Anak Usia Dini selalu berkembang dan berubah sesuai dengan perkembangan zaman, terutama Penggunaan media dan metode

untuk menarik minat dan menstimulus AUD agar dapat meningkatkan kecerdasan logis matematika anak, akan tetapi masih ada sebagian tenaga pendidik yang tidak menggunakan media ataupun metode dalam pembelajaran.

2. Tidak penggunaan media dan metode dalam proses belajar mengajar akan menyebabkan suasana belajar yang tidak menarik, monoton, dan kurang dapat menstimulus kecerdasan logis matematika anak usia dini.
3. Berdasarkan penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, penggunaan media kubus warna dan metode kooperatif dapat menambah minat anak dalam belajar, menjadikan suasana belajar menarik seperti bermain bukan belajar, dan dapat mentimulus kecerdasan logis matematika anak.
4. Berdasarkan dari skripsi yang ada di internet dan jurusan PIAUD fakultas tarbiyah di UIN antasari, masih belum terdapat yang meneliti penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak, jadi untuk melengkapi dari penelitian terdahulu maka peneliti tertarik menggunakan media dan metode tersebut untuk sebagai bahan penelitian.

F. Signifikansi Penelitian

Setelah penelitian dilakukan oleh peneliti, diharapkan nantinya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan diantaranya, yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk mengkaji dan memperdalam pengetahuan terkait pengaruh dari penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak.
- b. Untuk mengembangkan pengetahuan baru yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang pengaruh penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan untuk bekal terjun langsung ke lapangan ketika menjadi seorang pendidik, serta dapat memahami permasalahan yang ada ketika menjadi seorang pendidik terutama yang berhubungan dengan penggunaan media atau metode dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik dan Lembaga Pendidikan/ sekolah

- 1) Menjadi masukan dan pertimbangan dalam proses belajar mengajar bagi pendidik atau guru-guru anak usia dini, terkait permasalahan penggunaan media dan metode yang menarik minat serta dapat menstimulus anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, sehingga tidak selalu monoton dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

- 3) Meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, khususnya kecerdasan logis matematika anak dengan menggunakan media dan metode yang tepat.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menambah referensi bagi peneliti yang akan datang terutama berkaitan dengan penggunaan media kubus warna dengan metode kooperatif terhadap kecerdasan logis matematika anak.
- 2) Menjadi bahan acuan untuk melakukan peneliti yang serupa.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan kesamaan dan perbedaan penelitian pada masalah yang peneliti teliti, yaitu:

1. Skripsi Renta sari dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Bengkulu pada tahun 2018, yang berjudul "*Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Nurul Iman Kota Bengkulu*". Adapun hasil penelitian ini berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS dari perhitungan thitung dengan nilai tabel maka didapatkan nilai thitung yaitu $3,961 >$ nilai ttabel yaitu $1,753$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh permainan dadu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini (Studi Kasus PAUD Nurul Iman) dengan nilai signifikansi $0,001 <$ nilai α

yaitu 0,05.¹¹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada variable terikatnya atau terhadap peningkatan kecerdasan matematika anak usia dini, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variable bebasnya atau yang mempengaruhinya dan nama sekolahnya.

2. Skripsi Karina dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh pada tahun 2018, yang berjudul "*Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di Paud Elfa Pirak Beureunuen*". Adapun hasil penelitiannya yaitu: (1) Proses penerapan permainan lempar dadu dapat dilaksanakan dengan baik, anak dapat melempar dadu, menyebutkan angka, menunjuk wadah angka dan menghitung koin buah; (2) Hasil belajar anak menggunakan permainan lempar dadu berkembang sangat baik. Pada pra tindakan yaitu 49,16%, meningkat pada siklus I sebesar 68,16% dan kembali meningkat pada siklus II dengan persentase 88,33%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lempar dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen.¹² Persaman dalam penelitian ini yaitu terletak pada titik penelitiannya yaitu untuk meningkatkan matematika pada anak atau variabel terikat, sedangkan

¹¹Renta Sari, "Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Nurul Iman Kota Bengkulu", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018, h. viii.

¹²Karina, "Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di Paud Elfa Pirak Beureunuen"..., h v.

perbedaannya terletak pada variable bebasnya atau yang mempengaruhinya dan nama sekolahnya.

3. Skripsi Ani Yulianda, dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin pada tahun 2018, yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Dalam Kecerdasan Logic Mathemattik Kelompok A Di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal UIN Antasari Banjarmasin Kota Banjarmasin*". Hasil penelitiannya yaitu implementasi model pembelajaran sentra balok di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal mengembangkan kecerdasan logic matematik anak kelompok A sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep angka, bentuk, klasifikasi, dan pemecahan masalah secara logistik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam implementasi sentra balok untuk merangsang perkembangan kecerdasan logika matematika anak meliputi media, metode, materi, dan peserta didik dalam kegiatan bermain disentra balok. Faktor yang mempengaruhi implementasi sentra balok kelompok A di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal meliputi faktor pendukung dan penghambat.¹³ Persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada titik penelitiannya yaitu untuk meningkatkan matematika pada anak, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, serta yang mempengaruhinya dan nama sekolahnya.

¹³Ani Yulianda, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Dalam Kecerdasan Logic Mathemattik Kelompok A Di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal UIN Antasari Banjarmasin Kota Banjarmasin", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2018, h. v.

4. Skripsi Farida dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin pada tahun 2020, yang berjudul “*Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A1 Di Raudhatul Athfal Samudera Raya Banjarmasin*”. Adapun hasil penelitiannya yaitu: pengenalan bentuk geometri dalam permainan balok pada anak kelompok A1 di RA Samudera Raya Banjarmasin berjalan dengan baik . guru telah mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dan membuat media pembelajaran yang sesuai.¹⁴ Persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada titik penelitiannya yaitu untuk meningkatkan matematika pada anak, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, serta yang mempengaruhinya dan nama sekolahnya.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, dimana para peneliti banyak meneliti tentang konsep bilangan untuk anak, dan ada yang meneliti bentuk geometri tetapi menggunakan media yang berbeda dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian terdahulu tersebut pada dasarnya sama meneliti tentang kecerdasan logis matematika anak. Perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu salah satunya ada yang meneliti pengenalan konsep bilangan untuk anak, sedangkan peneliti mengenal bentuk geometri, ukuran, dan mengenal pola ab-aba/abc-abc. mengenai media yang digunakan ada yang menggunakan balok, permainan sentra balok, menggunakan dadu atau dadu

¹⁴Farida, “Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A1 Di Raudhatul Athfal Samudera Raya Banjarmasin”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2020, h. v.

angka, sedangkan peneliti menggunakan media kubus warna dengan metode kooperatif untuk meningkatkan kecerdasan logis matematika anak.

H. Sistematika Penulisan

Agar dapat memudahkan pemahaman mengenai penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori yang terdiri dari pengertian anak usia dini, kecerdasan logis matematika anak, media kubus warna, dan metode kooperatif.

Bab III. Metode Penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitin, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pedoman penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prodesur penelitian.

Bab IV. Laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, penyajian data, dan analisi data.

Bab V. Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.