

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual/Teoritis

1. Grand Teori

a. Teori Kecerdasan Majemuk (Howard Gardner)

Menjelaskan bahwa kecerdasan logis-matematis adalah salah satu dari delapan kecerdasan manusia. Individu dengan kecerdasan ini unggul dalam penalaran, pemecahan masalah, dan berpikir abstrak.

b. Teori Perkembangan Kognitif (Jean Piaget)

Piaget menekankan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas), di mana anak sudah mampu berpikir logis, abstrak, dan sistematis, yang menjadi dasar perkembangan Logic Smart.

c. Teori Konstruktivisme (Lev Vygotsky)

Menyatakan bahwa kemampuan logis berkembang melalui interaksi sosial dan zone of proximal

development (ZPD), di mana siswa dapat mengasah logika lewat bimbingan guru atau teman sebaya.

d. Teori Pemrosesan Informasi (Robert Gagné)

Logika berkembang karena otak bekerja seperti komputer: menerima input, memproses, menyimpan, dan menghasilkan output. Siswa dengan Logic Smart unggul dalam mengolah data numerik dan simbolik.

e. Teori Belajar Eksperiensial (David Kolb)

Kecerdasan logis meningkat melalui pengalaman belajar langsung (hands-on), percobaan, dan refleksi, terutama dalam mata pelajaran sains dan matematika.

f. Teori Belajar Bermakna (David Ausubel)

Logika berkembang bila siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada, bukan hanya menghafal.

g. Teori Problem Solving (John Dewey)

Kecerdasan logis muncul ketika individu berhadapan dengan masalah nyata, kemudian melewati tahapan

identifikasi masalah, hipotesis, eksperimen, hingga kesimpulan.

h. Teori Metakognisi (Flavell)

Menekankan kemampuan mengontrol proses berpikir sendiri. Orang dengan Logic Smart mampu merencanakan strategi berpikir, memantau, dan mengevaluasi solusi.

i. Teori Gestalt (Max Wertheimer)

Menekankan bahwa logika berkembang ketika seseorang mampu melihat pola keseluruhan, bukan hanya bagian-bagiannya, sehingga memudahkan pemecahan masalah kompleks.

j. Teori Transfer Belajar (Thorndike)

Menjelaskan bahwa keterampilan logis di satu bidang (misalnya matematika) bisa ditransfer ke bidang lain (sains, teknologi, atau ekonomi).

k. Teori Penguatan Operan (B. F. Skinner)

Kemampuan logis dapat ditingkatkan melalui reinforcement (penguatan). Ketika siswa diberi penghargaan atas jawaban logis, maka mereka akan terdorong untuk berpikir lebih sistematis.

l. Teori Humanistik (Abraham Maslow)

Menekankan bahwa potensi logika berkembang jika kebutuhan dasar (fisik, rasa aman, cinta, harga diri) terpenuhi, hingga siswa bisa mencapai aktualisasi diri melalui pemikiran logis.

m. Teori Multiple Representation (Jerome Bruner)

Bruner menjelaskan tiga tahap berpikir (enaktif, ikonik, simbolik). Logic Smart berkembang kuat pada tahap simbolik, di mana siswa mampu berpikir dengan lambang, angka, dan bahasa formal.

n. Teori Triarchic Intelligence (Robert Sternberg)

Kecerdasan logis termasuk dalam analytical intelligence, yaitu kemampuan menganalisis, membandingkan, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah.

o. Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura)

Logic Smart berkembang melalui observasi, modeling, dan self-efficacy. Siswa akan lebih percaya diri menggunakan logikanya jika memiliki keyakinan bahwa ia mampu menyelesaikan masalah.

2. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang berkembang dengan pesat baik secara fisik maupun psikis, sejak anak dilahirkan sampai berusia 6 tahun anak di katakan anak usia dini. Banyak yang mengatakan masa itu disebut masa *golden age* karena pada masa ini akan menentukan bagaimana anak kelak dia menjadi dewasa baik dari segi fisik, psikis maupun kecerdasan yang dimiliki anak (Mulyasa 2017). Anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani individu yang sedang mengalami proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan

selanjutnya (Fahrudin, Asef Umar 2018). Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun (Suryadi dan Dahlia 2013).

Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mulyasa 2017).

Menurut Yusuf dan Sughandi mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan pertumbuhan selanjutnya. Dalam perkembangan anak menjadi anak yang dewasa pasti banyak yang mempengaruhi perkembangan anak menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan diajarkan kepada mereka sejak dini akan tetap

membekas dan akan memiliki pengaruh yang dominan dalam setiap mereka menentukan pilihan dan langkah dalam menjalani hidup (Fahrudin, Asef Umar 2018).

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini sebagai berikut : (Mulyasa 2018)

1) Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan

lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang disiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak

memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor yaitu tahap dimana anak berumur sejak lahir hingga sekitar dua tahun.

Pada tahap ini merupakan periode dimana bayi dapat mengkoordinasikan input sensor dan kemampuan geraknya untuk membentuk skema perilaku yangmemungkinkannya bergerak dalam lingkungan dan mengetahui lingkungannya.

Pada dua tahun pertama, bayi berkembang dari makhluk yang berkembang dengan reflek dan dengan pengetahuan yang sangat terbatas. Piaget membagi periode sensorimotor menjadi 6 sub tahap yang menggambarkan transisi bertahap dari organism yang menggunakan reflek menjadi organism yang bercermin pada diri sendiri.

2) Perkembangan Ketrampilan Memecahkan Masalah

Piaget memberi ciri pertama dalam hidup bayi sebagai tahap kegiatan reflek, yaitu suatu periode dimana perilaku bayo terbatas pada latihan reflek yang alami, menambahkan obyek baru ke dalam skema refleksif, dan menghantarkan reflek kepada benda nyata. Pada tahap ini merupakan permulaan dari perkembangan kognitif.

3) Perkembangan Imitasi (Peniruan)

Piaget menemukan adanya adaptasi peniruan yang bermakna dimana bayi tidak mampu meniru respon asli yang ditunjukkan oleh orang

dewasa hingga usia 8-12 bulan. Pada usia 18-12 bulan terdapat peniruan yang tertunda, yaitu kemampuan melakukan kembali perilaku yang telah lama dicontohkan karena mereka sedang membangun mental simbolis, atau imajinasi dari perilaku contoh yang tersimpan dan dimunculkan di lain waktu. Tetapi, menurut pendapat para ahli lainnya menyatakan bahwa kapasitas untuk penundaan peniruan yang memungkinkan bayi untuk menyusun, menyimpan, dan kemudian memunculkan kembali mental simbolis ditunjukkan jauh lebih awal dari yang telah dikemukakan Piaget.

4) Perkembangan Ketetapan Benda

Pada tahap ini merupakan suatu pemikiran bahwa benda tetap ada ketika benda tersebut tidak lagi dapat terlihat oleh indera lainnya, tetapi karena pada bayi usia 4-8 bulan sangat tergantung pada panca indera dan kemampuan motorik untuk

memahami suatu benda, maka ia akan berpikir bahwa suatu benda ada apabila dapat diinderai.

d. Faktor perkembangan anak usia dini

Adapun perkembangan anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1) Perkembangan anatomis

perkembangan anatomis ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang tulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara menyeluruh.

2) Perkembangan psikologis

Pada anak usia dini otot berfungsi untuk pengontrol motorik, peningkatan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi tangan, mata, dan kaki. perkembangan motorik akan berkembang dengan baik jika mempunyai kesempatan melakukan aktivitas dalam membentuk gerakan dengan menggunakan seluruh anggota tubuh.

3. Kecerdasan Anak Usia Dini

a. Pengertian Kecerdasan

Anak usia dini memiliki beberapa karakter yang membentuk kepribadiannya diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk social (Widami, 2014).

Menurut Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Secara terperinci menurut Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan (Yuli A, 2016) :

- 1) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
- 2) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
- 3) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Gainder, kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan pada saringan untuk pembelajaran, pemerosesan dan komunikasi.

Menurut Gardner memahami bahwa yang disebut dengan kecerdasan itu adalah mempunyai kemampuan sebagai berikut

(Elizabeth, 2015) :

- 1) Kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) Kemampuan untuk menciptakan suatu masalah baru untuk dipecahkan
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat.

Kecerdasan yaitu kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang rumit dalam situasi apapun. Kecerdasan juga merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu produk yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Kecerdasan senantiasa berkembang dengan berjalanya kehidupan seseorang. Oleh karena itu pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan, hanya tingkatannya yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah untuk menemukan jalan

keluar dari masalah-masalah dengan menggunakan pemahaman yang baru.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan, yaitu: (Suyadi, 2019) :

1) Faktor Bawaan atau Biologis (Hereditas)

Faktor hereditas atau genotip ini disebut juga sebagai faktor bawaan dari keturunan. Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda.

2) Faktor lingkungan

Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca indera mulai berfungsi, anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan.

3) Faktor asupan nutrisi pada zat makanan

Nutrisi merupakan salah satu faktor yang mendukung pertumbuhan kecerdasan anak. Dalam zaman modern ini banyak sekali tawaran-tawaran

untuk nutrisi balita dengan zat-zat makanan yang mendukung untuk memaksimalkan kecerdasan anak. Namun yang perlu diperhatikan, jumlah nutrisi dalam jenis-jenis tertentu harus memiliki batasan kemampuan tubuh untuk menyerapnya.

4) Faktor kematangan

Dimana tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan.

c. Jenis-jenis Kecerdasan

Kecerdasan dalam *Multiple Intelligence* meliputi: (Robert A, 2014)

1) Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan ini ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi lisan dan tulisan.

2) Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencari pola tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang.

3) Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat dan mentranspormasi persepsi awal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai arsitektur, bangunan, dekorasi, apresiasi seni, desain, atau denah.

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapersepsi irama, pola titi nada, dan warna nada; juga kemampuan mengapresepsi bentuk-bentuk ekspresi musikal. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal

menyusun/mengarang melodi dan lirik, bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul.

5) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengekspresikan dalam mimik atau gaya, atletik, menari, dan menata tari kuat dan trampil dalam motorik atau gaya, koordinasi tangan dan mata, motorik kasar dan daya tahan.

6) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain.

7) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan ini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan

hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal.

d. Ciri-ciri Kecerdasan

Ciri-ciri kecerdasan adalah sebagai berikut: (Ngalim Purwanto, 2014)

- 1) Masalah yang dihadapi banyak sedikitnya merupakan masalah yang baru bagi yang bersangkutan.
- 2) Perbuatan intelijen sifatnya serasi tujuan dan ekonomis.
- 3) Masalah yang dihadapi, harus mengandung suatu tingkat kesulitan bagi yang bersangkutan.
- 4) Keterangan pemecahannya harus dapat diterima oleh masyarakat.
- 5) Dalam berbuat intelijen sering kali menggunakan daya mengabstraksi.
- 6) Perbuatan intelijen bercirikan kecepatan.
- 7) Membutuhkan pemusatan perhatian dan menghindarkan perasaan yang mengganggu jalannya pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

a. Teori-teori Kecerdasan

Ada beberapa teori tentang kecerdasan, yaitu sebagai berikut: (Abin Syamsuddin, 2014).

1) Teori “*Uni-Factor*”

Pada tahun 1911, Wilhelm Stern memperkenalkan suatu teori tentang inteligensi yang disebut “*uni-factor theory*”. Menurut teori ini, inteligensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum. Karena itu, cara kerja inteligensi juga bersifat umum.

2) Teori “*Two-Factors*”

Pada tahun 1904 yaitu sebelum Stern, seorang ahli matematika bernama Charles Spearman, mengajukan sebuah teori tentang inteligensi. Teori Spearman itu terkenal dengan sebutan “*Two Kinds of Factors Theory*”. Spearman mengembangkan teori inteligensi berdasarkan suatu faktor mental umum yang diberi kode “g” serta faktor-faktor spesifik yang diberi tanda “s”. Faktor “g” mewakili kekuatan

mental umum yang berfungsi dalam setiap tingkah laku mental individu, sedangkan faktor-faktor “s” menentukan tindakan-tindakan mental untuk mengatasi permasalahan.

3) Teori “*Multi-Factors*”

Teori inteligensi multi faktor dikembangkan oleh E.L Thorndike, Teori ini tidak berhubungan dengan konsep *general ability* atau faktor “g”. Menurut teori ini, inteligensi terdiri dari bentuk hubungan-hubungan neural antara stimulus dan respon. Hubungan-hubungan neural khusus inilah yang mengarahkan tingkah laku individu.

4) Teori “*Primary-Mental-Abilities*”

L.L Thurstone telah berusaha menjelaskan tentang organisasi inteligensi yang abstrak, ia dengan menggunakan tes-tes mental serta teknik-teknik statistik khusus membagi inteligensi menjadi tujuh kemampuan primer, yaitu 1) kemampuan numerical/ matematis, 2) kemampuan verbal atau berbahasa, 3)

kemampuan abstraksi berupa visualisasi atau berpikir, 4) kemampuan membuat keputusan, baik induktif maupun deduktif, 5) kemampuan mengenal atau mengamati, dan 6) kemampuan mengingat. Menurut teori ini, inteligensi merupakan penjelmaan dari ke tujuh kemampuan pribadi di atas.

5) Teori “*Sampling*”

Untuk menjelaskan tentang inteligensi, Godfrey H. Thomson pada tahun 1916 mengajukan sebuah teorinya yang disebut teori sampling. Menurut teori ini, inteligensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Berbagai bidang pengalaman itu dikuasai oleh pikiran manusia tetapi tidak semuanya. Masing-masing bidang hanya dikuasai sebagian-sebagian saja dan ini mencerminkan kemampuan mental manusia. Inteligensi beroperasi dengan terbatas pada sampel dari berbagai kemampuan atau pengalaman dunia nyata.

e. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada seluruh aspek perkembangan dan kepribadian anak. Maka dari itu, Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi anak secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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. Selanjutnya, pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa

- 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar;
- 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal dan/atau 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 anak usia dini jalur pendidikan informal; pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan;

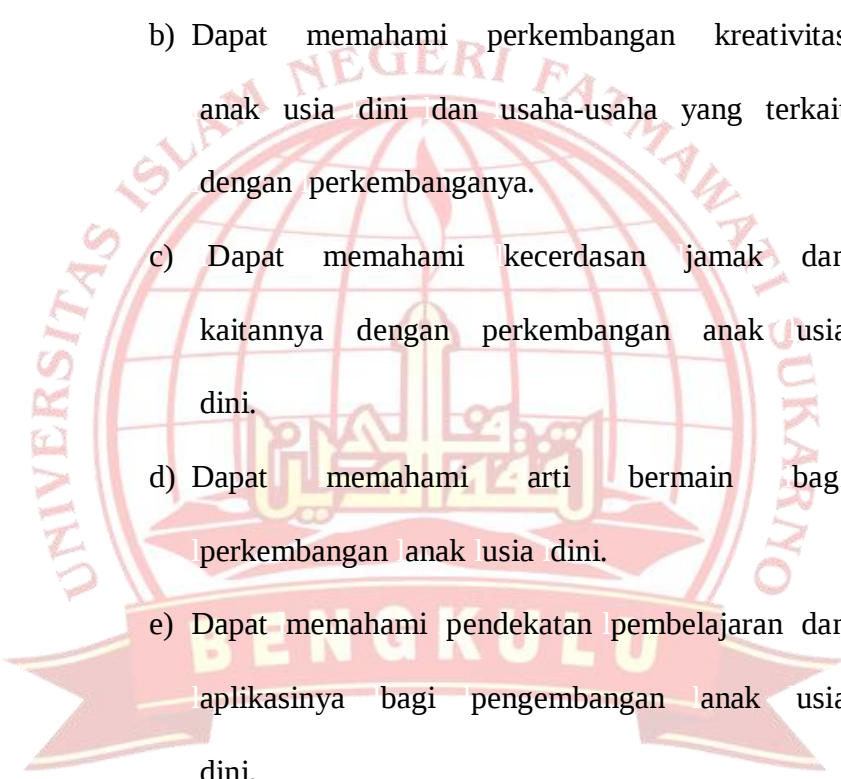
6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.²⁰ Secara Institusional, Pendidikan anak usia dini juga dapat di artikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan tahap pertumbuhan dan keunikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pemberian pendidikan pada anak usia 0-6 tahun agar dapat

mengembangkan potensi-potensi pada diri anak, karena seorang anak diibaratkan seperti kertas putih yang kosong dan lingkungan pendidikan lah yang akan memberikan warna-warna serta goresan-goresan tinta pada kertas tersebut. (Khadijah & Nurul Amelia, 2021). Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang harus di tempuh anak sebelum memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), dimana pendidikan anak usia dini dimulai saat usia 0-6 tahun, dan pendidikan ini menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan anak untuk mengembangkan keenam aspek pertumbuhan dengan memperhatikan tingkat pertumbuhan anak sesuai dengan usia nya.

f. Tujuan dan Fungsi Pendidikan anak usia dini

- 1) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3

Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, sehat, kritis, mandiri, percaya diri, kreatif, inovatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Adapun tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus nya yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 
- a) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologi yang bersangkutan.
- b) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya.
- c) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- d) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- e) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia dini.
- f) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- g) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan

motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.

Menurut Wahyudin dan Agustin ada beberapa tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus, yaitu:

- a) Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan pra sekolah
- b) Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal.

2) Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang penting, banyak fungsi yang dapat diambil dari proses pendidikan ini. Ada beberapa fungsi pendidikan anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang sangat banyak dan bervariasi, pendidikan di sini fungsinya adalah untuk mengembangkan potensi-potensi anak supaya dapat lebih terarah dan mampu berkembang secara optimal supaya akan memberikan dampak yang positif bagi kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dapat menjadi jalan menuju kesuksesan dan kebahagiaan yang dicita-citakan.

b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar Tidak dapat dipungkiri bahwa anak merupakan bagian dari suatu masyarakat. Anak akan hidup di masyarakat dan segala kebutuhannya dapat terpenuhi melalui masyarakat pula. Masyarakat di sini memiliki arti yang luas. Setiap lingkungan sekitar dimana ia berada itu

juga merupakan masyarakat bagi dirinya dan ia secara otomatis tidak akan bias terlepas begitu saja dengan masyarakat. Untuk itu fungsi pendidikan anak usia dini adalah dalam rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil hingga yang lebih luas, seperti keluarga, sekolah, maupun masyarakat umum disekitarnya.

- c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Dalam setiap kehidupan pasti ada suatu aturan atau tata tertib yang wajib diikuti dan ditaati, tanpa kecuali oleh anak usia dini. Peraturan-peraturan tersebut dalam rangka untuk menciptakan kedisiplinan dalam diri seseorang. Tentunya untuk membentuk kedisiplinan dalam membentuk diri seseorang tidaklah mudah, selain harus ditanamkan sejak dini, juga membutuhkan proses yang lama dan berkelanjutan. Di

sinilah salah satu fungsi pendidikan anak usia dini, yaitu mengenalkan peraturan-peraturan pada diri anak sehingga kedisiplinan akan ditanamkan pada dirinya. Misalnya peraturan yang sederhana di sekolah ialah anak harus berangkat pagi, berpakaian yang rapi, dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya Fungsi pendidikan anak usia dini yang terakhir adalah untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Hal ini tidak dapat terlepas karena anak usia dini memang masanya bermain sesuai dengan prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Dalam pendidikan anak usia dini bermain merupakan hal yang utama yang wajib diberikan supaya anak dapat menikmati masa kecilnya dengan menyenangkan.

4. Media Pembelajaran

Azhar Arsyad, menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Azhar Arsyad 2013). Hamzah juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah B Uno 2011).

Sri Widayati, dkk, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk belajar. media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Pada era sekarang dalam menggunakan media pembelajaran telah banyak dilakukan, terutama pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan. Menggunakan media pembelajaran pada anak usia dini akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan memberi kesan yang menyenangkan (Sri Widayati 2021).

Rupnidah dan Dadan Suryana, menyatakan bahwa media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Media pengajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja (R. Rupnidah and Dadan Suryana 2022).

1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis Media Ada tiga jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya (Mochamad Arsad Ibrahim 2022) :

a. Media visual/media grafis

Media visual/media grafis media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flannel, dan papan bulletin.

b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat

perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Contoh Media audio berkaitan dengan indera pendengaran.

2. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Media pembelajaran digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pada proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan di sekolah. Dengan demikian ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada penggunaannya :

- a. Penggunaan media pembelajaran seharusnya dilihat sebagai bagian yang penting dan harus ada dari suatu sistem pembelajaran. Karena selama ini media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu tambahan dan dipergunakan ketika dibutuhkan saja.

b. Seharusnya media pembelajaran dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan untuk pemecahan masalah ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, yang dimana guru mampu menguasai teknik dari media pembelajaran tersebut. Akan tetapi, dalam penggunaan media pembelajaran lebih baik diperhitungkan untung dan ruginya. Karena pada prinsipnya media pembelajaran yang mudah dijangkau serta tidak terlalu mahal.

c. Dalam penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara terstruktur, bukan sembarang menggunakannya, yang mana pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, kemudian anak tinggal mengikuti instruktur dari guru.

d. Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan serta memperlancar proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat mendorong anak aktif dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan multimedia juga

dapat digunakan ketika pokok bahasan lebih dari satu macam media pembelajaran (R. Rupnidah dan Dadan Suryana 2019).

3. Fungsi dan Manfaat Media

- a. Secara garis besar ada beberapa fungsi media apa dalam kegiatan pembelajaran antara lain (R. Rupnidah dan Dadan Suryana 2019) :
 - b. Menghindari terjadinya verbalisme
 - c. Membangkitkan minat/ motivasi
 - d. Menarik perhatian peserta didik
 - e. Mengatasi keterbatasan; ruang, waktu, dan ukuran
 - f. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar
 - g. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar

Selain terdapat banyak fungsi, banyak manfaat yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya

dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa (R. Rupnidah dan Dadan Suryana 2019).

5. Permainan Edukatif

Permainan Edukatif merupakan permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak-anak di usia dini untuk berlatih awal dalam berfikir dan belajar memahami, menganalisa, mengamati berbagai jenis maupun bentuk dari beberapa jenis permainan edukatif yang ada.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan

tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahgunakan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa (Suryadi dan Maulidya Ulfah 2015).

Manfaat Alat Permainan Edukatif Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orangtua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan

bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak.

Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat mainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

6. Fungsi Permainan Anak Edukatif

Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi

dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah: (Sutarman, Maman dan Asih 2016).

a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan

berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa

percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat, permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga

mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara beramasama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu. Ada

dua hal yang menjadi perhatian ketika anak bermain, Pertama, bermain hendaknya tidak menyebabkan kecapaian yang berlebihan (menambah capai), dan kesulitan yang menyakitkan. Sebab, dalam hal seperti itu terdapat bahaya bagi fisik dan melemahkan jasmani (Yus and Anita 2011).

7. Pasak Geo

Pasak geo adalah kotak berlubang yang berisi potongan balok geometri berwarna-warni. Mainan Pasak Geometri Bertingkat ini cocok dijadikan sebagai mainan edukasi montessori sekolah paud tk anak laki-laki dan perempuan usia 1 tahun ke atas. Mainan kayu Geo merupakan mainan sekaligus alat peraga untuk mnstimulasi motorik anak.

8. Langkah Bermain Pasak Geo

Mainan kayu Geo 5 Bentuk. Geo 5 bentuk merupakan mainan sekaligus alat peraga untuk mnstimulasi motorik anak. Bermain dengan geo 5 bentuk

ini sangat mudah dan banyak variasi permainannya. Sebagai salah satu contoh adalah dengan membongkar dan membuka setiap bentuk geometri dari pasak nya masing masing. Mainan edukasi ini terbuat dari bahan kayu pilihan, setiap bentuk geometri terbuat dari bahan kayu MDF dan alasnya terbuat dari bahan kayu pinus natural.

Lepaskan setiap bentuk geometri mulai dari bentuk lingkaran (yang paling mudah) yang memiliki 1 pasak hingga bentuk segi 5 (bentuk paling sulit) memiliki 5 buah pasak. Pada tahap pertama ajak anak anda untuk memasang geometri paling mudah yang hanya memiliki 1 buah pasak, setelah lancar bisa melanjutkan dengan bentuk selanjutnya hingga setiap bentuk terpasang dengan rapih.

9. ***Logic smart***

Logic smart merupakan kemampuan seseorang dalam menghitung, mengukur, dan menyelesaikan hal-hal yang bersifat matematis. Secara bahasa, logika berasal

dari kata logos (bahasa Yunani), yang artinya kata, ucapan, pikiran (Charner, Kathy 2009).

Pengertian *Logic smart* Istilah kecerdasan bukanlah sesuatu yang baru. Ilmu tentang kecerdasan pun berkembang dengan berjalannya dan berkembangnya ilmu pengetahuan. Dari berbagai disiplin ilmu banyak berbagai ahli yang melakukan penelitian tentang otak manusia secara fisik maupun potensinya (Kusmayadi, Ismai 2011). Logika adalah ilmu untuk berpikir dan menalar dengan benar. Secara bahasa, logika berasal dari kata “*logos*” (bahasa Yunani), yang artinya kata, ucapan, pikiran. Kemudian pengertian itu berkembang menjadi ilmu pengetahuan. Logika dalam pengertian ini adalah berkaitan dengan argumen-argumen, yang mempelajari metode-metode dan prinsip-prinsip untuk menunjukkan keabsahan (sah atau tidaknya) suatu argumen, khususnya yang dikembangkan melalui penggunaan metode-metode matematika dan simbol-simbol matematika dengan tujuan untuk menghindari makna ganda dari bahasa yang biasa

kita gunakan sehari-hari. *Logic smart* di perkenalkan oleh Prof. Howard Garner, yaitu seorang psikolog dan professor utama di Cognition and Education, Harvard graduate school of education dan juga professor di bidang neurology, boston University School Of Medicine. Prof. Howard Gardner mengatakan bahwa tidak boleh menganggap tinggi ataupun rendahnya kecerdasan seperti halnya tekanan darah 9 manusia, dan tes-tes kecerdasan bukanlah alat ukur yang mutlak (Wijayani, Novan Ardy 2013). *Logic smart* (kecerdasan logis) didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran, cerdas secara matematis-logis berarti cerdas angka dan cerdas dalam hukum logika berpikir (Yaumi, Muhammad dan Nurdin Ibrahim 2013) *Logic smart* adalah kemampuan berfikir dalam penalaran atau menghitung, Seperti kemampuan dalam mengamati

masalah secara logis, ilmiah dan matematis. *Logic smart* menjadikan anak mempunyai kemampuan dalam mengenali pola-pola suatu kejadian dan susunannya, mereka senang bermain dengan angka, ingin mengetahui bagaimana cara kerja suatu benda (Muliawati, Nita Nur 2014). Kecerdasan logika adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berfikir logis untuk menganalisa permasalahan atau kasus dan juga melakukan perhitungan matematis. *Logic smart* (kecerdasan logis) adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. *Logic smart* ini menunjukkan tentang sensitivitas terhadap dan kemampuan mendeteksi, pola-pola logik. Selain itu juga kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau mempelajari angka mengelompokkan membuat hipotesa dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, pemrogram komputer, ahli matematik dan saintis. kecerdasan logika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah 10 secara

logis menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah. Teori yang menunjang kecerdasan logika (*Logic smart*) antaranya adalah (Trianto 2011).

- a. *Teori Bronfenberenner* yang menyatakan bahwa setiap manusia mempunyai bakat cara belajar kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan kemampuan masing masing individu tergantung pada latar belakang sosial, budaya dimana mereka dibesarkan.
- b. *Teori Gardner* atau *Gardner's Theory of Multiple Intelligences*. Gardner membagi aspek kecerdasan menjadi 8 yang salah satunya adalah kecerdasan *Logic smart* (logika matematika), selain *Logic smart* ini yang termasuk dalam multiple intelligences/kecerdasan majemuk yaitu *word smart* (kecerdasan linguistic), *Logic smart* (kecerdasan logika matematika), *body smart* (kecerdasan fisik), *picture smart* (kecerdasan visual spasial), *self smart*

(kecerdasan intrapersonal), *people smart* (kecerdasan interpersonal), *music smart* (kecerdasan musical) dan *nature smart* (kecerdasan naturalis). Kecerdasan ini dapat saja dimiliki individu hanya saja dalam taraf yang berbeda. Selain itu kecerdasan ini tidak berdiri sendiri, kadang bercampur dengan kecerdasan yang lain.

10. Kemampuan *Logic smart* Anak

a) Pengertian Kemampuan *Logic smart* Anak

Berikut ini beberapa pengertian kecerdasan *Logic smart* dari beberapa sumber buku (Sundayana, Rostina 2011).

Kecerdasan *Logic smart* (logis matematis) merupakan kecerdasan yang mencakup kemampuan menghitung, bereksperimen mengungkap fakta dan kemampuan memecahkan masalah-masalah matematika.

Logic smart (kecerdasan logis) adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik dan

melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran, cerdas secara matematis-logis berarti cerdas angka dan cerdas dalam hukum logika berpikir penalaran

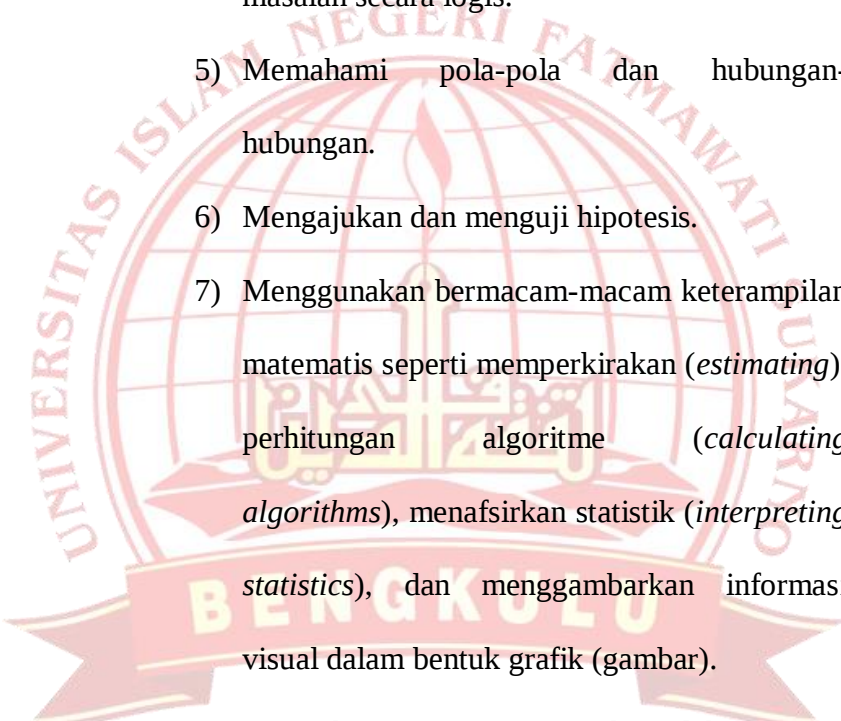
Kecerdasan logika adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berfikir logis untuk menganalisa permasalahan atau kasus dan juga melakukan perhitungan matematis. Kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir. Kecerdasan logika-matematika merupakan kemampuan untuk menangani bilangan, perhitungan, pola, pemikiran logis, dan ilmiah.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika-matematika merupakan kemampuan seseorang dalam menghitung, mengukur, menggunakan angka-angka, memecahkan soal-soal matematis, berpikir secara deduktif dan induktif, serta membuat pola-pola dan hubungan-hubungan yang logis dalam kehidupan sehari-hari.

b) Ciri-ciri Kecerdasan *Logic smart* Anak

Kecerdasan *Logic smart* mempunyai karakteristik atau ciri-ciri yang dapat membedakan dengan jenis-jenis kecerdasan lainnya, yaitu sebagai berikut (Aziz, Safrudin 2017).

- 1) Merasakan berbagai tujuan dan fungsi mereka dalam lingkungannya.
- 2) Mengenal konsep-konsep yang bersifat kuantitas, waktu dan hubungan sebab dan akibat.

- 
- 3) Menggunakan simbol-simbol abstrak untuk menunjukkan secara nyata (*konkret*), baik objek maupun konsep-konsep.
 - 4) Menunjukkan keterampilan pemecahan masalah secara logis.
 - 5) Memahami pola-pola dan hubungan-hubungan.
 - 6) Mengajukan dan menguji hipotesis.
 - 7) Menggunakan bermacam-macam keterampilan matematis seperti memperkirakan (*estimating*), perhitungan algoritme (*calculating algorithms*), menafsirkan statistik (*interpreting statistics*), dan menggambarkan informasi visual dalam bentuk grafik (gambar).
 - 8) Menyukai operasi yang kompleks seperti kalkulus, fisika, pemrograman komputer, atau metode penelitian.
 - 9) Berpikir secara matematis dengan mengumpulkan bukti, membuat hipotesis,

merumuskan berbagai model, mengembangkan contoh-contoh tandingan dan membuat argumen-argumen yang kuat.

10) Menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah matematis.

11) Mengungkapkan ketertarikan dalam karir-karir seperti akuntansi, teknologi komputer, hukum, mesin dan ilmu kimia.

12) Menciptakan model-model baru atau memahami wawasan baru dalam ilmu pengetahuan alam dan matematika.

Anak yang memiliki kecerdasan *logis-matematis* yang tinggi cenderung menyukai kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadi sesuatu. Ia menyukai berfikir secara konseptual, misalnya menyusun hipotesis, mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya. Anak semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan

tinggi dalam menyelesaikan problem matematika (Fadillah 2017).

c) Indikator kecerdasan berpikir logis (*Logic smart*) sebagai berikut (Tangyong, Agus 2009).

- 1) Anak mampu membilang dengan menunjuk benda dan mengenal konsep bilangan 1 sampai 5
- 2) Anak mampu menghubungkan lambang bilangan atau angka dengan benda yang berjumlah sama
- 3) Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometrinya
- 4) Anak mampu mengkategorisasi berbagai barang berdasarkan kriteria tertentu.

d) Komponen Kecerdasan *Logic smart*

Kecerdasan matematika dibedakan dalam enam komponen, yaitu: (1) kemampuan abstraksi, (2) kemampuan logika berpikir, (3) pemahaman yang spesifik, (4) kekuatan intuitif, (5) kemampuan

menggunakan rumus/formula, (6) daya ingat/imajinasi berpikir matematika. Prinsip dasar dari pola pikir matematika terbagi kedalam empat komponen, yaitu (Mulyasa 2017). Komponen spasial yang terdiri dari (a) memahami bentuk bangun ruang dan kompleksitasnya; (b) ingatan terhadap bentuk bangun ruang; (c) abstraksi spasial/kemampuan dalam menggeneraliasi bentuk dalam ruang dan objek; (d) kombinasi spasial/ruang yakni memahami dan memiliki kemandirian dalam menemukan generalisasi, koneksi dan relasi antara objek bangun ruang (Fadillah, Muhammad 2012).

1. Komponen logika yang terdiri dari (a) menyusun/memahami konsep dan keterkaitan antar konsep; (b) memahami, mengingat dan mandiri dalam memberikan konklusi/kesimpulan dan membuktikan berdasarkan bukti formal yang logis.

2. Komponen numerik yang terdiri dari (a) memahami/ menyusun konsep bilangan (b) ingatan mengenai bilangan/ pola dan mencari solusi yang berkaitan dengan bilangan.
3. Komponen simbolisasi yang terdiri dari (a) memahami simbol; (b) mengingat simbol (c) mengoperasikan dan menggunakan simbol.

Kecerdasan *Logic smart* biasanya melibatkan beberapa komponen, yaitu perhitungan secara matematis, pemecahan masalah, pertimbangan induktif (penjabaran ilmiah dari khusus ke umum), pertimbangan deduktif (penjabaran ilmiah secara umum ke khusus), dan ketajaman pola-pola serta hubungan-hubungan (Muliawati, Nita Nur 2014).

e) Cara Melatih Kecerdasan *Logic smart*

Kecerdasan *Logic smart* adalah kemampuan dalam penalaran, mengurutkan, berfikir dalam pola sebab-akibat, menciptakan hipotesis, mencari keteraturan konseptual dan pola numerik, dan pandangan

hidupnya umumnya bersifat rasional. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk merangsang kecerdasan *Logic smart* adalah sebagai berikut (Suryadi dan Maulidya Ulfah 2015).

1. Tempelkan poster-poster matematika, seperti perkalian, penjumlahan, pengurangan, dan lain-lain.
2. Ajarkan kepadanya cara hitung yang menyenangkan dan mudah dilakukan di mana saja, misalnya dengan jari.
3. Beri dia alat untuk menghitung seperti sempoa bila ia belum lancar menghitung.
4. Belikan komik-komik matematika dan pelajaran lainnya untuk mengatasi kelemahannya pada pelajaran lain.
5. Stimulasi dengan program komputer yang mengajarkan teknik membaca logis.
6. Jika mempunyai waktu luang, ajak anak bermain permainan yang menggunakan logika untuk

menenangkannya, misalnya catur, teka-teki, tebak-tebakan, dan lain-lain.

11. Bermain Anak Usia Dini

c. Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan social (Suryadi dan Maulidya Ulfah 2015).

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock

mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”. Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”. Sedangkan menurut Masitoh bahwa “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK” Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

d. Karakteristik bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu (Sutarman, Maman dan Asih 2016).

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

- d. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

12. Tema Penelitian

Kemampuan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan angka, huruf, dan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Konsep bilangan: Himpunan benda atau angka yang dapat memberikan pengertian. Bilangan merupakan ide abstrak yang memberikan keterangan mengenai banyak.
- 2) Lambang bilangan: Notasi dari bilangan yang juga disebut angka. Lambang bilangan merupakan simbol yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan.
- 3) Huruf: Salah satu komponen yang perlu dipelajari. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan komponen penting dalam pemikiran matematis. Oleh

karena itu, anak perlu dikenalkan lambang bilangan sejak dini agar dapat menguasai konsep matematika yang lebih rumit di masa mendatang.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Yut Tri Winarsih, dengan judul; “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok ADI TK AL Islam Kadipiro Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2011/2012. Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak melalui kegiatan Bercerita dengan buku cerita pada kelompok A di TK Al Islam Kadipiro, Sambirejo, Sragen. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, penerima tindakan adalah anak kelompok A. Pelaksana tindakan adalah peneliti, sedangkan guru kelas bertindak sebagai kolaborator. Data dikumpulkan melalui observasi dan

catatan lapangan. Analisis data secara deskriptif kualitatif dengan model alur yang terdiri atas pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bercerita. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase kecerdasan interpersonal anak, yakni sebelum tindakan nilai rata-rata kelas 9,05, dengan prosentase 37,%, peningkatan siklus I nilai rata-rata kelas 10,25, dengan prosentase 42,5%, pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 15,95, dengan prosentase 66,5%, dan pada siklus III nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 20,3, dengan prosentase 84,2%. Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan bercerita dengan buku cerita dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak (Yut Tri Winarsih 2012).

2. Yuni Lestari NIM. "Pengaruh Permainan Edukatif Pasak Geo Terhadap Kemampuan *Logic smart* Anak Di

PAUD Negeri Pembina Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

Terdapat pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di PAUD Negeri Pembina Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang dimana hasil paire sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest adalah -11,950 dengan standar deviasi 8,703 dan t-obtained adalah - 6,141. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 19. Dapat dilihat bahwa tobtained diperoleh nilai lebih tinggi dari pada t-tabel. Dari hasil tersebut terlihat bahwa meningkat atau menurunnya kemampuan *Logic smart* anak salah satunya dipengaruhi oleh metode bermain pasak geo dengan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } \alpha \text{ yaitu } 0,05$ (Yuni Lestari 2019).

3. Hani Hashipah, Lutfi Nur, Purwati, dengan judul Pemanfaatan APE Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan 3M (Mengenal, Menyebut, dan

Mencocokkan) Pada Anak Di TK PGRI Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya. Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2025.

Penelitian ini berfokus pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri di TK PGRI Sariwangi, di mana banyak anak yang menunjukkan kurangnya minat dan ketidaktertarikan dalam pembelajaran. Akar masalahnya terletak pada penggunaan metode pengajaran yang kurang efektif dan belum dapat menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari bentuk-bentuk geometri.

Pengenalan konsep geometri pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar dalam pembelajaran bentuk yang mendukung perkembangan kognitif anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) geometri berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan APE geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M (mengenal, menyebut, dan

mencocokkan) anak di TK PGRI Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang mengacu pada paradigma konstruktivis. Subjek penelitian terdiri dari empat anak berusia 5-6 tahun, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Lokasi penelitian berada di TK PGRI Sariwangi, Kecamatan Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya. Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa tujuan utama riset, yaitu untuk mengeksplorasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) anak di TK PGRI Sariwangi, telah tercapai.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE geometri memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenali dan memahami bentuk-bentuk geometri dasar. Pendekatan

bermain yang menyenangkan memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah mengenali, menyebutkan, serta mencocokkan bentuk-bentuk tersebut secara tepat. Penelitian ini juga menghasilkan konsep baru bahwa pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan media konkret dan visual, seperti APE, mampu mempercepat dan memperdalam pemahaman anak usia dini mengenai konsep matematika. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, APE juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Meskipun temuan yang didapat cukup memuaskan, masih terdapat banyak potensi pengembangan di masa depan. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penggunaan APE dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih (Hashipah, H., & Nur, L. 2025).

4. Nurul Annisa dan Dadan Suryana, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Smart Geoboard Terhadap Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartini Kabupaten Kerinci. Pendidikan Guru

Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Padang tahun 2024. Rendahnya pengenalan konsep matematika oleh anak-anak antara usia 4 dan 5 tahun menjadi pendorong penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pengenalan matematika pada anak TK Kartini Kabupaten Kerinci usia 4-5 tahun melalui penggunaan alat permainan edukasi smart geoboard. Cluster sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain quasi eksperimen. Kelas A1 dan A2 yang masing-masing berjumlah 24 orang siswa dijadikan subjek sampel. Dengan menggunakan SPSS versi 29.0 untuk analisis data, uji Mann-Whitney menghasilkan nilai asimtotik, Sig. (2-tailed), sebesar $0,030 < 0,05$. Akibatnya, terdapat perbedaan penting antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang menunjukkan dampak menguntungkan dari penggunaan geoboard pintar pada pendidikan aritmatika anak-anak antara usia empat dan lima tahun.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif smart geoboard yang digunakan di kelas eksperimen memiliki dampak yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan lembar kerja anak di kelas kontrol terhadap matematika anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Kartini Kabupaten Kerinci. Rata rata penggunaan smart geoboard pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu rata-rata 42,4 dibandingkan 39,6 pada kedua kelas. Berdasarkan temuan Asymp. Sig (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa anak-anak berusia antara 4 dan 5 tahun mendapat manfaat dari penggunaan alat permainan smart geoboard pintar dalam hal matematika (Annisa, N., & Suryana, D. 2024).

5. Nurfadillah Putri Tri Batarisaf, Azizah Amal, dan Herman dengan judul Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun. Pendidikan

Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar tahun 2024. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pelatihan pra sekolah yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap menerima pendidikan, yaitu melalui jalur formal, saluran non-formal dan informal.

Penelitian ini bertujuan untuk yaitu mengetahui pengaruh memory game menggunakan geometric shapes terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 tahun di taman kanak – kanak Bowong Cindea sebelum dan setelah diberi perlakuan permainan Memory game menggunakan geometrik shapes di taman kanak – kanak Bowog Cindea. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperiment. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Memory game menggunakan geometrik shapes

sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir logis. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 anak yaitu seluruh anak didik kelompok A. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Sampling Jenuh. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 anak, 10 anak kelompok eksperimen dan 10 anak kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis statistik non parametrik.

Hasil analisis data yang diperoleh peningkatan rata – rata pada kelompok eksperimen sebesar 5,9 sedangkan pada kelompok control sebesar 2,9. Hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,5$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan memory game menggunakan geometric shapes terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia 4 – 5 tahun di Taman Kanak – Kanak Bowong Cindea (Batarisaf, N. P. T., Amal, A., & Herman, H. 2024).

6. Andi Aslindah, Reni Ardiana, dan Nurul Paramita, dengan judul penelitian Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Pohon Pintar di TK Cahaya Harapan Desa Muara Gusik. Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Kecerdasan logika matematika merupakan salah satu aspek kecerdasan kongnitif yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini. Kecerdasan ini berkenaan dengan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami simbol-simbol dan angka-angka matematik.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Cahaya Harapan Desa Muara Gusik, Kecamatan Bongan, Kab. Kutai Barat Tahun Ajaran 2022/2023 pada semester 1. Subjek penerima tindakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelompok B berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) Observasi, Observasi yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan yaitu mengamati kemampuan

anak Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10, Mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dan jenis, Menyebutkan bilangan 1 sampai 20 Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda dan anak mengambil sesuai angkanya 1-10.

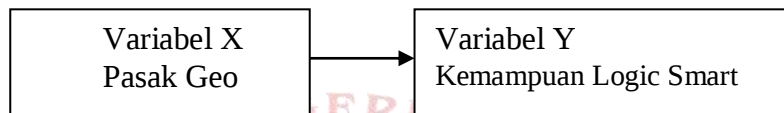
2). Dokumentasi, dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi Dokumentasi terkait dengan aktivitas anak dalam melaksanakan peningkatan kecerdasan logika matematika melalui penggunaan media pohon pintar pada anak kelompok B TK cahaya harapan. Analisis data kuantitatif menggunakan deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul peningkatan kecerdasan logika matematika melalui penggunaan media pohon pintar pada kelompok B di TK Cahaya Harapan Kampung Muara Gusik melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada

tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan media pohon pintar dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Harapan tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil pembelajaran logika matematika anak melalui penggunaan media pohon pintar, terlihat pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebagaimana yang diharapkan, terlihat pada prasiklus dengan skor rata-rata 59 dengan persentase 24%, siklus I 42% dan siklus II terjadi peningkatan dengan skor rata-rata mencapai 75 dengan persentase 88%. Dengan demikian, maka peneliti berhasil dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK cahaya harapan melalui penggunaan media pohon pintar, kondisi ini telah melebihi target yang dicapai pada indikator kinerja anak yaitu 80% (Aslindah, A., Ardiana, R., & Paramita, N. 2024).

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka Berfikir

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Kota Bengkulu.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha: Terdapat pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Kota Bengkulu

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Kota Bengkulu.

