



## **PENGARUH MEDIA LEGO TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK**

Sri Mulyati<sup>1</sup>, Dewi Siti Aisyah<sup>2</sup>, Nancy Riana<sup>3</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Universitas Singaperbangsa Karawang

email: 1810631130003@student.unsika.ac.id<sup>1</sup>, dewi.siti@fai.unsika.ac.id<sup>2</sup>,  
nancy.riana@fai.unsika.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh media Lego dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok B di RA Nihayatul Amal Purwasari. Pada penelitian ini Metode yang digunakan yaitu jenis penelitian Kuasi Eksperimen. Sasaran pada penelitian ini yakni kelompok B RA Nihayatul Amal Purwasari. Subjek penelitian ini berjumlah 26 siswa, terdiri atas 13 siswa kelompok eksperimen dan 13 siswa kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan media Lego sementara kelompok kontrol diberi pembelajaran seperti biasa. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan di lakukan uji Wilcoxon dan Mann Whitney untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil yang didapat pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak pada kelompok B di RA Nihayatul Amal Purwasari. Uji Hipotesis pertama melalui Uji Wilcoxon pada Asymp. Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,034 dan Uji Mann Whitney pada Asymp. Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,016.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Berpikir Logis, Lego

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of Lego media in improving the logical thinking ability of group B children at RA Nihayatul Amal Purwasari. In this study, the method used is a quasiexperimental type of research. The target of this research is group B RA Nihayatul Amal Purwasari. The subjects of this study were 26 students, consisting of 13 students in the experimental group and 13 students in the control group. The experimental group was given treatment with Lego media while the control group was given learning as usual. Instruments in data collection using observation sheets and documentation. The data obtained were then analyzed and tested by Wilcoxon and Mann Whitney to determine the difference between the experimental group and the control group. The results obtained in this study indicate that there is an influence of Lego media on the logical thinking ability of children in group B at RA Nihayatul Amal Purwasari. The first hypothesis test is through the Wilcoxon Test on Asymp. Sig. (2-tailed) with a value of 0.034 and Mann Whitney Test on Asymp. Sig. (2-tailed) with a value of 0.016*

*Keywords : Early Childhood, Logical Thinking, Lego*

*Submitted: 4 Agustus 2022 Accepted: 25 September 2022 Published: 15 Februari 2023*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal penting dalam mencerdaskan karakter bangsa khususnya dalam jenjang Pendidikan pada anak usia dini atau lebih sering disebut dengan istilah PAUD. PAUD ialah sebuah pendidikan yang menjadi prioritas dan dasar utama sebelum anak melanjutkan ke jenjang pendidikan Dasar. Pendidikan anak usia dini memiliki arti sebagai sebuah usaha dalam pendidikan yang ditujukan kepada anak yang memiliki usia 0 hingga 6 tahun, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak tersebut (Khadijah & Nurul Amelia, 2020). Dalam pendidikan anak usia dini harus menjadi fokus utama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Menurut Dahlia (2018;1) bahwa anak usia dini ialah anak yang sedang berada pada fase tumbuh dan berkembang yang memiliki keunikan dalam segala sifat dan karakternya yang meliputi aspek motorik kasar dan halus, kecerdasan, sosem, bahasa, serta cara berkomunikasi yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya .

Salah satu lingkup perkembangan dalam perkembangan kognitif ialah berpikir logis. Menurut Puspitasari dalam (Hanifah,2019) berpendapat bahwa aspek perkembangan dasar utama pada anak ialah perkembangan kognitif. Aspek kognitif ini memiliki tujuan utama dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir untuk dapat

mengolah perolehan belajarnya juga memberikan bantuan kepada anak agar terus mengembangkan kecerdasan logis dan pengetahuan terhadap lingkungannya, dan memiliki kemampuan untuk dapat memilih dan mengklasifikasikan, tentunya untuk mempersiapkan anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir dengan benar dan teliti. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis tentu tidak hanya sekedar mengembangkan dengan hanya pemberian materi kepada anak saja, namun harus melalui pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan harus diberikan saat pembelajaran dalam jenjang pendidikan Anak usia dini. Zubaedi (2016;179) mengemukakan bahwa pembelajaran menyenangkan memiliki arti sebuah pembelajaran di kelas ataupun diluar kelas yang menggunakan proses pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian, menyenangkan dan mengasyikkan, dan menjadikan siswa merasa ingin memiliki keingintahuan untuk memahami materi dalam pembelajaran, dapat menumbuhkan kreativitas anak dan membuat anak lebih bersemangat dalam kegiatan belajar dan hasil prestasinya dapat meningkat. Pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta apabila seorang guru dapat menguasai berbagai metode pembelajaran dan dapat mencari serta mengumpulkan

bahan ajar dan menjadi sebuah metode pembelajaran yang bervariasi.

Hal ini menjadi dasar utama peneliti memilih kemampuan berpikir logis sebagai masalah yang harus diselesaikan karena berpikir logis akan menjadi bekal anak dalam menjalani proses tumbuh kembangnya. Piaget mengemukakan dalam (Yuliani Nurani Sujiono, 2013;5.4) bahwa sebuah Pengetahuan logis ialah pengetahuan yang mencakup kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan dapat berpikir secara logis. Pendapat lain yang dikatakan oleh Albrecht dalam (Pratiwi, 2019) bahwa Berpikir logis merupakan sebuah proses dalam mencapai sebuah kesimpulan dengan menggunakan cara yang konsisten. Adapun seseorang yang mempunyai kemampuan dalam berpikir logis memiliki ciri bahwa orang tersebut mampu berpikir menurut aturan logika, berpikir secara runtun dan sesuai, mampu mengklasifikasikan dan dapat menganalisis kelompok angka serta memiliki kecerdasan dalam berpendapat melalui logikanya. Kemampuan berbikir logis sangat lah penting dan harus ditingkatkan dalam perkembangan anak usia dini seperti yang dijelaskan oleh Miftakhuddin dan Rony Harianto (2020;96) menurut hasil penelitiannya dalam bidang psikologi bahwa kemampuan berpikir logis berkaitan dengan kesehatan mental dan kebahagiaan batin seseorang. Seorang anak yang memiliki

kemampuan berpikir logis yang baik mempunyai pola pemikiran yang teratur dan melihat sebuah masalah dengan pikiran yang bersih serta tidak mudah emosi dan mampu menjelaskan peristiwa melalui cara yang dapat diterima oleh akal. Oleh karena itu, kemampuan berpikir logis harus ditingkatkan sejak dini karena kemampuan dalam berpikir logis ialah salah satu aspek yang mendukung keberlangsungan dalam kehidupan anak dimasa mendatang.

Kemampuan berpikir logis menjadi prioritas utama dalam pengajaran di sekolah. Karena dengan kemampuan berpikir logis anak akan mempunyai ide-ide yang beragam. Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan oleh Andriawan & Budiarto dijelaskan bahwa Anak yang memiliki pemikiran logis yang baik ialah anak yang mempunyai tiga indikator: (1) Anak mampu menyelesaikan sebuah masalah yang sulit untuk anak ayng seusianya melalui pemikiran yang sesuai, (2) anak mampu memberikan pendapat dari hasil penyelesaian masalah tersebut, serta (3) anak mampu menyimpulkan pokok permasalahan tersebut. Seorang anak yang memiliki pemikiran yang baik dalam memecahkan masalah ialah anak yang mampu menghubungkan dua permasalahan dalam situasi yang dihadapi melalui penalaran yang dapat dipahami orang lain. Sehingga dapat

memberikan argumen yaitu anak mampu memberikan alasan secara jelas terhadap pernyataan yang disampaikan. Serta dapat menarik kesimpulan yang tepat memiliki maksud bahwa anak mampu menarik kesimpulan dari beberapa pernyataan berdasarkan logikanya.(Miftakhuddin & Rony Harianto, 2020;97)

Menurut Yuliani (2013) disebutkan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan logis biasanya memiliki ciri antara lain:

- 1) Mempunyai kemampuan dalam memahami konsep perhitungan dengan sangat baik.
- 2) Mempunyai kemampuan yang baik dalam menyampaikan argumen dengan alasan yang masuk akal.
- 3) Mempunyai kemampuan dalam menpresentasikan ide-ide secara konseptual.
- 4) Memiliki keberanian dalam menjalankan tugas dengan tuntas dan bertanggung jawab..
- 5) Memiliki usaha dalam menjalani sebuah percobaan untuk melakukan perubahan.

Dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir logis anak tentunya tidak hanya sekedar memberikan pengajaran melalui materi yang disampaikan. Namun seorang pengajar harus menggunakan

metode atau media pembelajaran yang dapat mengembangkan pemikiran logis tersebut yang menarik minat belajar anak. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses kegiatan pembelajaran dan menjadi sesuatu yang tidak boleh dipisahkan dalam kegiatan belajar anak usia dini. Melalui media pembelajaran anak akan belajar melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak tentu menjadi hal yang biasa bagi mereka. Menurut Piaget bermain dapat diartikan sebuah kegiatan yang dilakukan secara beruntun yang dapat menciptakan kesenangan bagi seseorang (Fadlillah, 2017). Dalam hal ini anak dapat bermain dan belajar dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat melatih dan mendorong anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Arief S. Sudiman media pembelajaran yaitu suatu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, sehingga melalui pesan tersebut akan dapat melatih pola pikir anak, merangsang perasaan, menciptakan perhatian dan minat bagi anak, dan melalui proses itulah akan terjadinya proses belajar (Fadlillah, 2017). Menurut pendapat Annisa Forina (2016) Media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa digunakan didalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar dapat menginformasikan segala pesan yang disampaikan oleh guru terhadap siswa. Dari

kedua definisi diatas maka pengertian media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menginformasikan pesan dalam pembelajaran dari guru terhadap siswa.

RA Nihayatul Amal Purwasari secara umum sudah melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. Akan tetapi dalam mengembangkan dan meningkatkan pemikiran logis anak masih belum mencapai target yang baik. Hal ini terlihat saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas yakni guru hanya memberikan materi dan melalui lembar kerja anak saja tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran yang disampaikan gurupun tidak *variative* sehingga kemampuan dalam berpikir logis anak kurang optimal. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut kurang melatih kemampuan berpikir logis anak. Saat kegiatan belajar di kelas, guru hanya mengajarkan hal-hal yang dianggap penting saja seperti membaca, menulis ataupun kegiatan lainnya yang hanya sekedar menggunakan alat tulis yakni buku dan pensil. Begitupun dalam mengembangkan kemampuan berhitung guru hanya memberikan materi melalui kegiatan berhitung dengan angka tanpa adanya media dalam pembelajaran yang digunakan satupun dalam menunjang proses belajar tersebut. Hal ini tentu hanya akan membuat anak merasa bosan dan yang didapat oleh guru

hanya hasilnya saja bukan dari proses bagaimana anak memperoleh pengetahuannya.

Dalam permasalahan ini, peneliti mencoba menggunakan Lego dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Lego berarti Alat Peraga Edukatif (APE) yang biasanya terbuat dari bahan plastic. Alat ini berbentuk potonganpotongan persegi ataupun persegi Panjang yang masing-masing persegi tersebut memiliki lubang-lubang untuk dapat ditancapkan dan disusun satu sama lain sehingga dapat dibentuk sesuai keinginan. Dalam permainan ini dibutuhkan sebuah kreativitas anak. Sebab dengan lego anak dapat Menyusun bebas setiap persegi berdasarkan daya imajinasinya. Adapun manfaat bermain lego ini bagi perkembangan anak usia dini yaitu: (1) Dapat menstimulasi kreativitas anak (2) Meningkatkan imajinasi anak, (3) Melatih konsentrasi anak dan (4) meningkatkan ketelitian pada anak. Selain itu, dengan bermain lego bermanfaat dalam melatih dan mengembangkan motorik halus serta aspek kognitif anak (Fadlillah, 2017). Permainan lego digunakan dan dipilih sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak karena dengan bermain lego dinilai dapat melatih anak dalam mengenal pola, mengaplikasikan benda serta anak dapat berinisiatif dalam bermain.

Melihat sangatlah pentingnya meningkatkan kemampuan dalam berpikir logis pada anak sejak usia dini, maka proses belajar yang diberikan kepada anak seharusnya melalui kegiatan bermain dan sesuai dengan perkembangannya. Seperti halnya menanamkan sebuah karakter pada anak usia dini kegiatan belajarpun dilakukan melalui bermain. Maka untuk masalah ini diarahkan pada kemampuan berpikir logis anak melalui bermain lego.

## METODE

Metode yang peneliti ambil dalam penelitian yang dilakukan yaitu jenis Kuasi Eksperimen dengan Desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design* yakni satu metode penelitian yang memberikan *pretest* sebelum memberikan perlakuan dan *Posttest* setelah memberikan perlakuan. Keadaan pertama saat *pretest* dan *posttest* dapat menjadi pembanding ketercapaian tersebut karena dapat memberikan hasil yang lebih real dari *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini dilakukan melalui 2 kelompok sebagai sampel penelitian yakni terdiri dari kelompok Eksperimen yaitu (B2), dan Kelompok Kontrol yaitu (B1). Kelompok eksperimen tersebut diberikan kegiatan belajar melalui bermain lego dan kelompok kontrol diberikan kegiatan belajar konvensional.

**Tabel 1. Desain Eksperimen**

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2

Kontrol	O3	-	O4
---------	----	---	----

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Observasi awal kelas eksperimen yaitu sebelum adanya perlakuan.

O<sub>2</sub>: Observasi akhir kelas eksperimen yaitu setelah adanya perlakuan.

X : Perlakuan menggunakan media Lego

O<sub>3</sub>: Observasi awal kelas kontrol yaitu sebelum adanya perlakuan.

O<sub>4</sub>: Observasi akhir kelas kontrol yaitu setelah adanya perlakuan.

RA Nihayatul Amal

Purwasari memiliki 3 kelompok belajar yakni 1 kelompok A dan 2 Kelompok B. Adapun sampel dalam penelitian yaitu 2 kelompok B yakni B1 sebagai kelas Kontrol dan B2 sebagai kelas Eksperimen. Setiap kelompok B masing-masing memiliki 13 siswa. Setelah dilakukan *Pretest* maka dapat ditentukan dan diperoleh bahwa Kelompok B2 menjadi Kelompok eksperimen yang akan diberikan

*treatment*/Perlakuan melalui bermain Lego, dan kelompok B1 menjadi kelompok kontrol sebagai pembanding dan diberikan kegiatan belajar seperti biasa atau konvensional.

Teknik penelitian ini dalam mengumpulkan data Observasi dan dokumentasi. Observasi ialah sebuah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap peristiwa-peristiwa yang diamati baik secara langsung ataupun tidak langsung (Poppyriyana, 2020).

Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pengumpul data yang berupa gambargambar dari hasil kegiatan yang telah dilakukan. Dokumentasi ini biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya yang lainnya.

Uji Validitas dan juga reliabilitas instrumen pada penelitian ini melalui hasil teori para ahli (*judgment experts*) didalam menguji kevalidan instrumen tersebut. Sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen yang berisi aspek-aspek tersebut harus dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli teori tersebut dan barulah dilakukan Uji validasi menggunakan SPSS yang nantinya akan menunjukkan instrumen tersebut valid atau tidak. Analisis data berguna untuk mengolah data yang sudah didapat dari hasil penelitian. Teknik Analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Statistik. Untuk Uji Normalitas berguna agar dapat mengetahui populasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah terdapat data yang sesuai dan termasuk data yang berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian dalam kenormalan data ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*.

Pendapat Triton dalam (Poppyariana 2020) mengatakan bahwa data yang termasuk kategori normal jika  $(sig) > 0,05$ .

Pengujian Hipotesis dalam penelitian ini melalui hasil data *pretest* dan *posttest* pada kemampuan berpikir logis anak. Uji hipotesis yang digunakan yaitu *Uji Wilcoxon* dan *Uji*

*Mann Whitney* yang terdapat pada Program SPSS 16.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini yang dilakukan pada Kelompok B RA Nihayatul Amal Purwasari dengan jumlah siswa pada 2 kelompok B sebanyak 26 siswa yakni 13 siswa kelompok B1 dan 13 siswa kelompok B2. Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa kelompok B2 yang dijadikan kelas Eksperimen dan Kelompok B1 sebagai kelas kontrol.

**Tabel 1. Deskriptive Statistics**  
*Descriptive Statistic*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	13	16	48	25.38	10.405
Post-Test Eksperimen	13	19	40	30.92	7.017
Pre-Test Kontrol	13	16	35	22.00	6.455
Post-Test Kontrol	13	16	35	24.31	6.537
Valid N (listwise)	13				

Dari tabel 1 digambarkan hasil *pretest* menggunakan *Deskriptive Statistics* kemampuan berpikir logis pada kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata kemampuan berpikir logis pada anak sebesar 25,38 dengan nilai standar deviasi 10,405. Nilai minimum sebesar 16 dan nilai maksimum sebesar 48. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata adalah 22,00 kemampuan berpikir logis anak yaitu dengan standart deviasi 6,455. Nilai minimum 16 dan nilai maksimum 35. Adapun data hasil *PostTest* pada kelompok Eksperimen memiliki nilai rerata 30,92

dengan standar deviasi 7,017 dan nilai minimum 19 dan maksimum 40. Sementara hasil *postTest* kelas kontrol didapat nilai rerata sebesar 24.31 dengan standar deviasi 6,537. Nilai minimum sebesar 16 dan nilai maksimum 35.

Untuk melakukan uji Normalitas pada penelitian ini yang diambil adalah *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Untuk uji normalitas dikatakan jika (Sig) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil data yang ada di tabel 2 uji normalitas didapat (sig) pada *Pretest* kelas Eksperimen yaitu  $0,007 < 0,05$  dan *pretest* kelas kontrol sebesar  $0,011 < 0,05$ . Adapun hasil *posttest* pada kelas eksperimen sebesar  $0,066 > 0,05$  dan *posttest* kelas kontrol sebesar  $0,133 > 0,05$ . Dari hasil *Pretest* dan *posttest* baik itu kelas eksperimen hanya terdapat 2 hasil yang menunjukkan distribusi normal. Sementara 2 hasil lainnya berdistribusi tidak normal karna (sig) < 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan uji normalitas data dalam penelitian ini menunjukkan tidak normal karena (sig) < 0,05.

Dari uji normalitas didapat data yang berdistribusi tidak normal. Apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka yang dilakukan melalui *Uji Wilcoxon* dan *Uji Mann Whitney*. Kedua pengujian ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan

dan pengaruh media Lego untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Agar lebih dipahami maka hasil uji hipotesis pertama digambarkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Kelas	KolmogorovSmirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Logis Eksperimen (Lego)	.278	13	.007	.841	13	.022
Post-Test Eksperimen (Lego)	.227	13	.066	.897	13	.120
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.269	13	.011	.827	13	.015
Post-Test Kontrol (Konvensional)	.207	13	.133	.882	13	.076

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam memutuskan hipotesis pada

Uji *Wilcoxon* maka apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 berarti Hipotesisnya tersebut diterima. Namun apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 berarti Hipotesisnya ditolak. Adapun hasil Uji *Wilcoxon* yang terdapat di tabel 3 nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,034 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara kemampuan berpikir logis anak untuk hasil *pretest* dan *posttest*. Maka kesimpulan yang tepat pada hasil tersebut bahwa ada pengaruh penggunaan media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak.

Untuk mengetahui hipotesis kedua maka digunakan uji *Mann Whitney* untuk dapat mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Pada uji *Mann Whitney* terdapat ketentuan atau dasar yang dapat menentukan hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Jika Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima. Namun jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesisnya ditolak. Dari tabel 4 uji *Mann Whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,016 < 0,05 maka hipotesis nya diterima artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis antara kelas B1 dan B2. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak.

**Tabel 3. Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Post-Test - Pre-Test
Z	-2.121 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.034

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Dari penjelasan diatas, bahwa terdapat masalah terhadap kemampuan berpikir logis pada anak kelompok B RA Nihayatul Amal Purwasari. Kemudian peneliti melakukan pretest pada kelompok B dengan melakukan pembelajaran secara konvensional atau melalui metode ceramah.

Hasil Pretest tersebut menunjukkan bahwa

**Tabel 4. Uji Mann Whitney**

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Kemampuan Berpikir Logis
Mann-Whitney U	38.000
Wilcoxon W	129.000
Z	-2.404
Asymp. Sig. (2-tailed)	.016
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.016 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelas

nilai pretest pada kelompok B2 memiliki nilai lebih rendah dari B1. Sehingga kelompok B2 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelompok B1 dijadikan sebagai pembanding atau kelas Kontrol.

Setelah ditentukan kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2) maka kegiatan

pembelajaran diberikan perlakuan dengan media Lego pada kelas eksperimen.

Kegiatan tersebut untuk dapat mengetahui apakah hipotesisnya tersebut diterima atau ditolak. Setelah dilakukannya analisis data untuk hipotesis melalui uji *wilcoxon* maka hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan pada kemampuan berpikir logis anak melalui *pretest dan posttest*, maka dapat disimpulkan ada pengaruh media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak. Adapun menurut hasil uji melalui *Mann Whitney* menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis antara kelompok B1 dan B2, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa melalui media Lego memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5 - 6 tahun. Anak mengalami peningkatan kemampuan berpikir logisnya setelah diberikan perlakuan dengan media Lego. Anak terlihat lebih aktif dalam pembelajaran juga lebih mudah memahami konsep perbandingan serta dapat mengaplikasikan benda. Tentunya dengan bermain Lego anak terlatih untuk lebih berinisiatif dalam kegiatan bermain tersebut. Melihat hasil dari penelitian tersebut melalui media lego dalam pembelajaran dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media Lego dapat berpengaruh terhadap

peningkatan kemampuan berpikir logis anak.

## **SIMPULAN**

Kemampuan berpikir logis pada anak usia dini menjadi hal yang penting untuk ditingkatkan. Berdasarkan data - data yang telah dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, untuk analisis data serta pembahasan mengenai masalah pada kemampuan berpikir logis anak dan cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak tersebut, maka dari hasil perhitungan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis anak saat dilakukannya *Pretest* dan *Posttest*. Dan terdapat perbedaan pula antara 2 kelas yaitu kelas Eksperimen (B2) dan kelas Kontrol (B1) dalam kemampuan berpikir logis. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pada media Lego terhadap kemampuan berpikir logis anak pada kelompok B di RA Nihayatul Amal Purwasari

Penelitian ini juga memberikan referensi baru bagi para pembaca bahwa dengan bermain Lego dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji yang telah dilakukan oleh peneliti yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kelompok eksperimen yang diberi kegiatan belajar melalui bermain Lego. Pengaruh media Lego ini terhadap kemampuan berpikir logis

anak terbukti dari adanya perubahan pemahaman anak terhadap pola dan ukuran.

Pemahaman anak dan peningkatan rerata/mean saat pretest atau sebelum adanya perlakuan dan posttest sesudah adanya perlakuan.

Dari hasil penelitian diatas, maka disarankan bagi Guru khususnya dalam jenjang pendidikan pada anak usia dini agar lebih menciptakan pembelajaran sehingga membuat ketertarikan pada anak dalam belajar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Annisa Forina Putri. (2016). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 15(2), 1–23.
- Dahlia. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Fadlillah. (2017). *Bermain & Permainan* (Pertama). Kencana.
- Hanifah, M. & S. K. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B. *Jurnal Ceria*, 2(6), 271–4107.
- Khadijah & Nurul Amelia. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (1st ed.). Kencana.
- Miftakhuddin & Rony Harianto. (2020). *Anakku Belahan Jiwaku* (Prima Putra Pradana (ed.); Cetakan Pe). CV Jejak.
- Poppyariyana, A. A. (2020). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24235/awladay.v6i1.5779>
- Pratiwi, R. S., Kustati, M., & Susanto, A. (2019). Strategi Belajar Think Talk Write dan Kemampuan Berpikir Logis Matematis. *Math Educa Journal*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/10.15548/mej.v3i1.264>

Yuliani Nurani Sujiono. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif* (1st ed.). Universitas Terbuka.

Zubaedi. (2016). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter*. Raja Grafindo Persada.