



**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TKIT BAITUSSALAM
TAHUN AJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh :

MAWADDAH PASARIBU

NIM. 38.15.3.020

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TKIT BAITUSSALAM
TAHUN AJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh :

MAWADDAH PASARIBU

NIM. 38.15.3.020

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

Fauziah Nasution M.Psi
NIP. 19750903 200501 2 004

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Psr.V Medan Estate, Telp.6622925, Medan 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITUSSALAM TAHUN AJARAN 2018/2019 .” yang disusun MAWADDAH PASARIBU yang telah diMunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal :

16 April 2019 M
10 Sya’ban 1440 H

Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Medan, 16 April 2019

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN SU Medan

Ketua

Dr. Hj. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sekretaris

Sapri, S.Ag. M.A
NIP. 19701231 199803 1 023

AnggotaPenguji

1. Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

2. Fauziah Nasution, M.Psi
NIP. 19750903 200501 2 004

3. Sapri, S.Ag. M.A
NIP. 19701231 199803 1 023

4. Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

Medan 02 April 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 6 sks
Perihal : Skripsi

Kepada Yth:
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN SU Medan
Di -

Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Setelah membaca, menganalisa, dan memberi saran-saran seperlunya skripsi mahasiswa:

Nama	:Mawaddah Pasaribu
NIM	:38.15.3.020
Jurusan/Program Studi	:Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam Tahun Ajaran 2018/2019

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian saudara diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

Fauziah Nasution M.Psi
NIP. 19750903 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Mawaddah Pasaribu
NIM :38.15.3.020
Fakultas :Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Program Studi :Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul :PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TKIT BAITUSSALAM TAHUN AJARAN
2018/2019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang di atas adalah benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang didalamnya telah disebutkan sumbernya.

Dengan surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2019

Penulis

Mawaddah Pasaribu

NIM: 38.15.3.020

ABSTRAK



Nama : Mawaddah Pasaribu
NIM : 31.15.3.020
Fak/Jur : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
PembimbingI : Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
PembimbingII : Fauziah Nasution M.Psi
Judul : **Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Baitussalam Tahun Ajaran 2018/2019.**

Kata Kunci: Metode Bermain, Kecerdasan Logika Matematika

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan; (1) Untuk mengetahui metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam. (2) Untuk mengetahui pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam. (3) Untuk mengetahui metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam. (4) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi *uji crealibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektifitas).

Dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa metode bermain anak di TKIT Baitussalam sudah dilakukan oleh guru sebelum memasuki kelas dilakukan di luar ruangan melalui berbagai kegiatan yang dapat mengasah kemampuan anak. Pengembangan kecerdasan logika matematika anak sebagian besar anak sudah berkembang dan masih ada terdapat anak yang belum berkembang dalam kecerdasan logika matematikanya. Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak menggunakan media yang disediakan oleh sekolah maupun media yang dibuat sendiri oleh anak. Adapun faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak adalah alat yang digunakan guru dalam dan penghambatnya sikap anak yang mengganggu temannya sehingga membuat anak-anak yang lain marah dan permainan tersebut tidak berjalan dengan lancar.

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mesiono, S.Ag. M.Pd
NIP. 19710727 200701 2 031

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil'alamin, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Ilahi Rabbi yang telah memberikan nikmat, hidayat, serta karunianya yang tiada henti-hentinya kepada seluruh hambanya. Berkat itu pulalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam Tahun Ajaran 2018/2019".

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan serta kekurangan yang ada dalam skripsi ini sehingga perlu perbaikan untuk kesempurnaan karya ilmiah ini kedepannya.

Buat yang pertama penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada kedua orang tuaku **Munawar Pasaribu** dan **Maisaroh Siregar**. Terima kasih atas doanya, kasih sayangnya, serta selalu berusaha dan berjuang dengan ikhlas tanpa letih demi untuk memperjuangkan kehidupan anak-anakmu yang akan datang. Semoga Allah SWT membalas segala pengorbanan yang selalu kalian berikan. Serta terima kasih banyak atas doa dan dukungannya buat abang Muhammad Ali Ibrahim Pasaribu, Ahmadi Has Silitongah dan juga kakak Nurul Ansyuraini Nasution, Nur Basariah Pasaribu, dan adek-adekku tersayang Rizki Wahyudi, dan putri Amalia. Terima kasih atas segala motivasi dan doa yang kalian berikan.

Pada kesempatan ini juga penulis juga mengucapkan terima kasih serta penghargaan yang besar, kepada:

1. Bapak Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd selaku pembimbing skripsi I. Terima kasih ananda ucapkan atas ketulusan bapak membimbing ananda dengan penuh kesabaran, membimbing ananda dalam menyelesaikan skripsi atau tugas akhir ini dengan sebaik mungkin hingga selesai. Semoga bapak dan keluarga selalu berada dalam lindungan Allah SWT dan selalu diberi kesehatan.
2. Ibu Fauziah Nasution M.Psi selaku pembimbing skripsi II. Terima kasih ananda ucapkan kepada ibu, terkhususnya sebagai pembimbing skripsi ananda yang telah mengenalkan ananda dengan ilmu baru, mengajarkan ananda banyak hal sehingga begitu banyak memperoleh informasi yang sebelumnya belum ananda dapatkan. Terima kasih atas jasa ibu dan segala yang ibu berikan kepada kami semoga Allah balas dengan kebaikan dan keberkahan ibu bersama keluarga.
3. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan juga sebagai Pembimbing Akademik. Terima Kasih atas ilmu, didikan nasihat serta arahan yang telah ibu berikan kepada ananda.
4. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M. Ag. Selaku rektor UIN Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Wakil Dekan dan para staf serta seluruh dosen yang telah berupaya meningkatkan situasi kondisi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
6. Ibu Istianah, S.Pd. selaku Kepala TKIT Baitussalam Kecamatan Bandar Hulan beserta para Guru dan Staf karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada peneliti selama melakukan penelitian.
7. Terkhusus pada Sahabat tersayang, Nur Awal hasibuan, Nur Sakdiah Pane, Mansyur Habibi Siregar, dan Siti Hawa. Terima kasih ananda ucapkan atas ilmu,

waktu pelajaran hidup, perhatian, serta bantuan yang telah diberikan. Saling bertukar pikiran, saling memberikan nasihat kepada ananda. Membantu ananda baik di dalam maupun di luar perkuliahan. Semoga dapat menjalin silaturahmi dengan baik. Dan semoga sahabat dan keluarga dalam keadaan yang baik, berada dalam lindungann Allah SWT.

8. Terkhusus Sahabat dan Teman Seperjuangan lainnya, Nur Leli Sitorus, Riska Choiriyah Nasution, Mila Arunia, Moncot Komariah, Reane Regeta Sukmalangut, Reka Zahara, Utami Handayani, Winda Winastri Siregar, Siti Khadijah. Terima kasih untuk waktu berdiskusi, yang selalu membantu jika ananda dalam kesulitan dan semangat yang diberikan kepada ananda. Semoga kita menjadi orang yang sukses kedepannya dengan cita-cita dan harapan masing-masing, Aamiin.
9. Teman-teman seperjuangan keluarga besar PIUD-1 Stambuk 2015, terimah kasih kepada sahabat-sahabat PIAUD-1 (ikha, asrida, atika, lusi, winda, hikmah, maisarah, umairoh, teti, reka indriani, reka zahara, dila, kiki ar,sohmo, behel, leli, dije, susi, ummu, rizka, riska, mila, meidi, mide, moncot, raudah, geta, aulia, devia), penulis ucapkan semoga Ukhuwah kita tetap terjaga hingga nanti, sukses kedepannya, dan menjadi kaum *intelektual* yang haus akan ilmu.
10. Sahabat KKN *The Ceking 92* Desa Cinta Damai (Utami handayani, Fitri Sihombing, Meidy Utami, bang khoir, rizka, reka, geta, fina, fatma, ulfa, naumi, arfah, saufa, yeni, adik, alwi, nawi, mail, rani, dian, maulana, pane) terima kasih ananda ucapkan kepada semuanya atas waktu, tenaga, ilmu, kesan pesan yang diberikan selam kita bersama. Semoga Ukhuwah kita tetap terjaga.
11. Ibu kost, teman-teman dan adik-adik kost, (ibu, nita, kak ana, ummi, fifah, dea, yuli, juli, pita, tia, indah, eka,) untuk ibu terima kasih sudah menyediakan tempat

tinggal selama ananda duduk di bangku kuliah, atas nasihat, perhatian, layaknya orang tua kami selama kami berada di medan.

Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan dari semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis tidak dapat membalasnya selain mengucapkan terima kasih, semoga Allah yang membalas semua kebaikan kalian semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki.

Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memperkaya Khazanah ilmu.

Medan, April 2019

Penulis

Mawaddah Pasaribu
NIM: 38.15.3.020

DAFTAR ISI

Abstrak

Kata pengantar	i
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat anak usia dini	8
1. Pengertian anak usia dini	8
2. Karakteristik anak usia dini	12
3. Prinsip-prinsip Pendidikan anak usia dini	14
B. Metode Bermain	17
1. Pengertian Metode Bermain	17
2. Jenis-jenis Metode Bermain	22
3. Manfaat Metode Bermain	23
4. Strategi Pembelajaran Melalui Metode Bermain	24
C. Kecerdasan Logika Matematika	26
1. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika	26
2. Indikator Kecerdasan Logika Matematika	29

3. Cara Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika	31
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Logika Matematika	32
D. Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODO PENELITIAN	
A. Pendekatan Metode Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Pengumpulan Data	39
D. Analisis Data	47
E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Temuan Umum	52
B. Temuan Khusus	60
C. Pembahasan Penelitian	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Implikasi	75
C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	
Lembar Observasi Kecerdasan Logika Matematika	40
Tabel 4.1	
Data Guru TKIT Baitussalam	50
Tabel 4.2	
Data Siswa.....	51
Tabel 4.3	
Sarana Dan Prasarana.....	51
Tabel 4.4	
Hasil Observasi Langsung	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya pendidikan merupakan hal yang sangat mutlak dilakukan untuk mendukung potensi yang dimiliki oleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui pendidikan yang dilakukan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, agar dapat memajukan potensi yang ada pada individu.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain sambil belajar ialah merupakan cara mereka untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai-nilai. Yang teraktualisasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka guru dituntut agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran yang baik.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup. memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut dengan masa emas perkembangan.

Setiap anak yang lahir ke dunia ini memiliki kemampuan atau kecerdasan, kecerdasan itu berbeda-beda, tetapi melalui latihan, seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan

¹ Khadijah, Armanila, (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal.1.

kelemahan-kelemahan. Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut akan saling bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang.²

Gardner berpendapat bahwa ada 9 kecerdasan yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika matematik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial.³

Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak yaitu kecerdasan logika matematika adalah bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan angka, dan logika. Dalam hal ini seseorang memiliki kepekaan pada memahami pola-pola logis dan numaris, dan kemampuan mengolah alur pikir yang panjang, biasanya dikembangkan melalui berbagai alat permainan edukatif, yang berhubungan dengan angka dan logika.⁴

Kecerdasan matematik adalah kemampuan yang berkenaan dengan mengenal pola-pola dan aturan. Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis matematik yang tinggi sangat menyukai bermain dengan bilangan dan menghitung, suka mengumpulkan dan mengklasifikasikan sesuatu, suka teka-teki, sangat teratur dalam tulis tangan, menyukai permainan matematika dan lain sebagainya.⁵

² Khadijah. (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 134

³ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 222.

⁴ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 220.

⁵ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, (2013), *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, hal.

Cara menstimulasi kecerdasan logis-matematis tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data dan bermain dengan benda-benda. Adapun anak yang cerdas dalam logika matematika, pola pikirnya menggunakan angka dan alasan. Biasanya anak tersebut menyukai kegiatan bereksperimen, bertanya, memecahkan teka-teki, dan menghitung.⁶

Oleh karena itu, Kecerdasan logika matematika perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, guru harus memahami dan mempertimbangkan berbagai strategi yang sesuai dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika. Salah satu cara mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui metode bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Suasana yang nyaman dan aman saat bermain membuat anak mudah menyerap informasi dan pengetahuan yang anak dapatkan pada saat anak bermain.

Fakta dilapangan bahwa perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam Kecamatan Bandar Huluan, perkembangan kecerdasan logika matematika anak tersebut belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari anak yang tidak mengetahui bentuk-bentuk geometri, ukuran panjang pendek, dan menghitung angka dan sebagainya.

⁶ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal 10.

Maka, peneliti mencoba menggali data tentang perkembangan kecerdasan logika matematika dan melihat bagaimana guru menerapkan metode bermain sebagai upaya dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di TKIT Baitussalam.

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya.⁷

Metode bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila metode bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini.⁸

Bermain melatih kecerdasan intelektual anak walaupun masih sederhana, sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang berlangsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain. Selanjutnya mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, berhitung, serta mengenal bentuk benda.⁹

Dikecamatan Bandar Hulan salah satu TK yang sudah menerapkan metode bermain adalah TKIT Baitussalam. Metode bermain yang digunakan adalah bermain bola, bermain balok, bermain tulisan angka di tanah, yang

⁷ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal.168.

⁸ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 169.

⁹ Khadijah, Armanila. (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, hal. 28.

dapat mengasah kemampuan berpikir logis dan melatih perkembangan kecerdasan logika matematika.

Di TKIT Baitussalam itu sendiri metode bermain sudah dilakukan dan dilaksanakan oleh guru. Ketika guru dan anak-anak berbaris di depan kelas sebelum memasuki kelas biasanya selalu dilakukan kegiatan bermain dan dalam pembelajaran juga dilakukan metode bermain yang dapat meningkatkan antusias anak dalam belajar melalui bermain dalam kelas berhitung, tebak-tebakan yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak sesuai dengan yang diharapkan.

Perkembangan kecerdasan logika matematika yang dimaksud adalah anak dapat menghitung angka 1-20, anak dapat membaca grafik sederhana, anak dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang tepat, anak dapat mengelompokkan bentuk geometri, mengelompokkan bola berdasarkan warna, melalui metode bermain yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam Tahun Ajaran 2018/2019.**

B. Fokus Penelitian

Dalam suatu penelitian kualitatif, mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan dalam penelitiannya tidak terlalu luas. Oleh karena itu, dengan melihat dari latar belakang yang telah terurai di awal maka fokus penelitian ini tentang penerapan metode bermain dalam

mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam tahun ajaran 2018/2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam?
2. Bagaimana pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam?
3. Bagaimana metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam?
4. Apa faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan maka tujuan masalah yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.
2. Untuk mengetahui pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.
3. Untuk mengetahui metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.

4. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.

E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Secara konseptual hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam upaya memahami secara lebih jauh tentang metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.
- b. Sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas tentang metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan informasi tentang metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam.
- b. Sebagai landasan empiris atau kerangka acuan bagi peneliti berikutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian anak usia dini

Dalam pasal 28 Undang-Undang sistem pendidikan nasional no 20 tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya, di beberapa Negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun.¹⁰

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.¹¹

Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.¹²

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi bagi generasi masa depan yang berkualitas. Pada masa ini anak berada pada usia terpenting dalam hidupnya, masa dimana anak cepat belajar dan proses tumbuh kembang

¹⁰ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 18.

¹¹ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 19.

¹² Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 3.

berlangsung begitu pesat. Kecepatan ini tidak terjadi pada masa selanjutnya. Pada masa ini pulalah, pembiasaan sikap dan karakter positif dibentuk. Keberhasilan pada masa awal ini menjadi mendasar terhadap keberhasilan dimana-mana selanjutnya, sebaliknya juga kegagalan pendidikan anak usia dini akan berdampak besar terhadap kegagalan tahap selanjutnya.¹³

Agama islam sangat memperhatikan pendidikan dalam hadist yaitu:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَاللَّهُ يُحِبُّ إِغَاثَةَ اللَّهْفَانَ (البيهقي)

Artinya: “Mencari ilmu wajib terhadap setiap orang islam dan Allah mencintai orang teraniaya yang minta pertolongan”. (HR. Al-Bayhaqiy).¹⁴

Dari hadist tersebut bahwa pendidikan sangat penting, maka pendidikan harus dimulai sejak dini agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Hal ini dikarenakan pada masa usia dini adalah masa-masa keemasan yakni masa yang paling penting untuk mengembangkan semua aspek perkembangan. Dan pada masa ini pula otak anak mengalami perkembangan dengan sangat pesat.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan kemampuan anak ataupun potensi yang dimiliki anak agar berkembang tanpa batas, berkaitan dengan hal ini, Allah SWT berfirman dalam (QS. An-Nahl/16:78) yaitu:

¹³ Adib Machrus, dkk, (2017), *Fondasi Keluarga Sakinah*, Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah, hal. 97.

¹⁴Al-Maqdisiy, (2008), *Al-Fawaid al-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawadhu'ah*, Kairo: Beirut, hal. 142.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Tafsir dari ayat 78 tersebut adalah bahwa Allah Ta'ala menyebutkan karunianya atas hamba-hambanya, dimana dia mengeluarkan mereka dari perut ibu mereka dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, lalu setelah itu Allah Ta'ala memberikan mereka reziki berupa indera pendengaran dan dengannya dia dapat mendengar berbagai macam suara, dan indera penglihatan yang dengannya dia dapat melihat banyak hal, serta hati yaitu akal nalar yang bersumber dan berpusat pada hati dapat melihat banyak hal, serta hati yaitu akal nalar yang bersumber dan berpusat pada hati, menurut hati yang shahih. Ada juga yang berpendapat bahwa yang dimaksud adalah otak dan berpikir dengannya, yaitu indera membedakan antara perkara yang berbahaya dan perkara yang bermanfaat. Kekuatan dan indera-indera tersebut akan terbentuk pada seseorang secara bertahap sedikit demi sedikit. Setiap kali dia bertambah usianya, maka bertambah pula indera pendengarannya, indera penglihatannya, dan kekuatan berpikir sehingga dia sampai pada usia dewasa.

Sesungguhnya Allah Ta'ala menjadikan kekuatan dan indera-indera tersebut pada diri seseorang hanyalah agar dia dapat menggunakan untuk

beribada kepada Rabbnya Ta'ala, sehingga dia dapat meminta bantuan dengan anggota tubuh dan kekuatannya untuk mengerjakan ketaatan kepada Allah Ta'ala.¹⁵

Setiap anak yang dilahirkan di dunia ini terlahir dalam keadaan fitrah, bagaimana keadaannya kelak dimasa datang tergantung pada orang tuanya. Hal ini sesuai dengan hadits Rasulullah SAW:

يُنْصَرَانِهِ أَوْ يُمَجَّسَانِهِ أَوْ يُهَوِّدَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِطْرَةَ، عَلَى يَوْلَدٍ مَوْلُودٍ كُلِّ

“Seorang bayi tak dilahirkan (ke dunia ini) melainkan ia berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orangtuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi.” (H.R. Bukhari).¹⁶

Hadits di atas menjelaskan bahwa betapa besarnya pengaruh orangtua terhadap anak-anaknya. Apalagi pada masa ini merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian dibidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama, setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.¹⁷

Dari pendapat sebelumnya yang telah dikemukakan, maka peneliti berpendapat bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang disebut dengan masa keemasan baik dalam pertumbuhan maupun perkembangan anak.

¹⁵ Syaikh Ahmad Syakir, *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir, jilid 4*. Jakarta timur: Darus Sunnah Press, hal.125-126.

¹⁶Maftuh Ahnan, (2012), *Kumpulan Hadits-hadits Pilihan Shahih Bukhari*, Surabaya: Terbit Terang, hal. 260.

¹⁷Slamet Suyanto, (2005), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, hal. 6.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada beberapa karakteristik anak usia dini, khususnya anak TK yaitu sebagai berikut:

a. Anak bersifat unik

Anak bersifat unik yaitu anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapasitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

b. Anak mengekspresikan perilakunya relative spontan

Anak mengeksplorasi perilakunya secara relatif spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada di dalam perasaan dan pikiran.

c. Anak bersifat aktif dan energik

Anak bersifat aktif dan energik yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan dan tak pernah berhenti dari beraktivitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.

d. Anak itu egosentris

Anak bersifat egosentris yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

Bagi anak yang masih bersifat egosentris, sesuatu itu akan sangat penting sepanjang hal tersebut terkait dirinya.

- e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan hantusias terhadap banyak hal

Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan hantusias terhadap banyak hal yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia TK banyak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.¹⁸

- f. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang yaitu terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat. Anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.

- g. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak umumnya kaya dengan fantasi yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.

- h. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan berbagai kemampuan

¹⁸ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 6.

dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru, namun tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda atau orang lain dari pada belajar dengan simbol.¹⁹

3. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini

Berdasarkan Permendikbud No. 146 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, adapun prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran AUD yaitu:

a. Belajar melalui bermain

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

b. Berorientasi pada perkembangan anak

Pendidikan harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.

Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surah Nuh ayat 13-14:

مَا لَكُمْ لَا تَرْجُونَ لِلَّهِ وَقَارًا ﴿١٣﴾ وَقَدْ خَلَقَكُمْ أَطْوَارًا ﴿١٤﴾

Artinya: mengapa kamu tidak percaya akan kebesaran Allah?, Padahal Dia Sesungguhnya telah menciptakan kamu dalam beberapa tingkatan kejadian.

¹⁹ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 7-8.

Ayat di atas menunjukkan bahwa manusia tumbuh dan berkembang mengikuti tahapan tertentu. Tahapan ini secara khusus dinyatakan dalam berbagai ayat Al-Qur'an yang lain dengan cara yang lebih rinci. Adapun tahapan yang terjadi dalam pertumbuhan dan perkembangannya bukan karena suatu kebetulan melainkan merupakan sesuatu yang telah dirancang, ditentukan dan ditetapkan oleh Allah SWT.

c. Berorientasi pada kebutuhan anak

Pendidikan harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.

d. Berpusat pada anak

Pendidikan harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.

e. Pembelajaran aktif

Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

f. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak.²⁰

²⁰ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 14.

- g. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak.
- h. Didukung oleh lingkungan yang kondusif
Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuhan dan anak lain.
- i. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis
Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.
- j. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber
penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.²¹

²¹ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 15.

B. Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hados*. *Meta* artinya “melalui”, sedangkan *hodos* berarti “jalan atau cara”. Jadi, metode bisa dipahami sebagai jalan yang harus ditempuh atau dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bahasa arab metode disebut *tariqah* “jalan”, “cara”, “sistem” atau “ketertiban” dalam mengerjakan sesuatu.²²

Sedangkan Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.²³

Montessori menyatakan bahwa melalui bermain anak akan mengeksplorasi imajinasinya, berimajinasi selain diminati anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasannya. Hal ini juga ditekankan oleh Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.²⁴

Dalam konsep islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah saw. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain

²² Salminawati, (2015), *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 150.

²³ Mukhtar latif, dikk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, hal. 77.

²⁴ Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 139.

bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkreaitivitas dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah.

Nabi Muhammad saw sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah hasan, hingga Hasan pun tertawa.²⁵

Menurut Ratna dengan bermain otot-otot anak akan menjadi maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus. Sebagaimana dalam surah Al-Mu'minin ayat 13-14 telah dijelaskan mengenai perkembangan fisik anak.

ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ

مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ﴿١٤﴾

فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

Artinya: Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan dalam tempat yang kokoh (rahim). kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu

²⁵ M. Fadlillah, dkk. (2014) *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 28

Kami bungkus dengan daging. kemudian Kami jadikan Dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik.²⁶

Tafsir dari surah Al-Mu'minun ayat 13-14 tersebut adalah bahwa Ahmad meriwayatkan dari Abu Musa dari Nabi Shallallahu Alaihi wa Sallam bersabda:

“Sesungguhnya Allah menciptakan Adam dari segenggam dari semua jenis tanah. Kemudian keturunan Adam datang beragam sesuai dengan unsur tanahnya. Ada di antara mereka yang berkulit merah, hitam, putih, dan ada antara warna-warna tersebut. Ada yang buruk, ada yang baik, dan antara sifat tersebut. “ Abu Dawud dan At-Tirmidzi telah meriwayatkannya, dan At-Tirmidzi berkata. “Hadist ini Hasan Shahih.”

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.²⁷

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara afektif. Melalui kegiatan

²⁶ Departemen Agama RI, (2011), *Al Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Bintang Indonesia, hal. 342.

²⁷ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 168.

bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak.²⁸

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, maka peneliti berpendapat bahwa metode bermain adalah kegiatan yang dilakukan melalui bermain dalam pembelajaran untuk memberikan pengetahuan yang terkandung dalam sebuah permainan kepada anak dengan cara menyenangkan dan suka rela.

Dalam Al-qur'an juga diceritakan bahwa bersenang-senang dan bermain sebagaimana yang dilakukan oleh saudara nabi Yusuf as. Kepada dirinya dengan meminta izin kepada ayahnya nabi Ya'kub untuk memberi izin membawa nabi Yusuf bermain-main, sebagaimana diabadikan dalam surat Yusuf ayat 12 yaitu:

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿١٢﴾

“Biarkanlah Dia pergi bersama Kami besok pagi, agar Dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan Sesungguhnya Kami pasti menjaganya.”²⁹

Tafsir dari ayat 12 tersebut adalah ‘Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi ke padang sahara agar dia dapat bersenang-senang dan bermain-main artinya supaya dia atau kami dapat semangat yang baru dan pikiran yang segar dan sesungguhnya kami pasti menjaganya’.

²⁸ Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 87.

²⁹ Junaidi Arsyad, (2017), *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, Medan: Perdana Publishing, hal. 192.

Tidak diragukan lagi bahwa bercanda dan bersenda gurau serta guyonan yang berakhlak dan terhormat adalah di antara hal-hal yang menciptakan suasana riang gembira di hati, mengejutkan hidup, memperkuat tali kasih, meringankan kesedihan, dan membantu menghadapi masalah.

Terlalu banyak peringatan, nasihat dan teguran bisa membuat peserta didik mengalami semacam kelesuan dan kehilangan gairah dalam belajar. Metode pengajaran yang monoton dari para pendidik bisa membuat jiwa mereka menjadi bosan. Meskipun berisi seruan kepada kebijakan. Maka, seorang pendidik yang bijaksana harus menggunakan metode pengajaran yang variatif. Ia juga harus bisa mengundang senyum, tawa, rileks dan canda.

Hal-hal semacam itu terlihat punya tempat di dalam dakwah, pengajaran dan pendidikannya. Karena senyum memiliki gaya daya *magic* yang baik dan pesona yang menarik. Senyum bisa memikat hati, mempengaruhi perilaku, dan memiliki efek positif yang tidak dimiliki oleh kekerasan, teriakan, tekanan, dan kerutan dahi. Adalah nabi selalu tersenyum, berwajah cerah, dan bermuka ceria.

Dalam metode pendidikannya, Rasulullah menggunakan metode bermain, dimana beliau senang bermain tebak-tebakan dengan sahabatnya. Imam Al-Bukhari meriwayatkan dari Ibnu ‘Umar, bahwa Rasulullah bersabda:

“Ada sebuah pohon yang daunnya tidak bisa jatuh. Dan pohon itu benar-benar mirip dengan seorang muslim. Katakan padaku, pohon apakah itu? “ Ibnu ‘Umar berkata: “ orang-orang beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon sahara. Sedangkan aku beranggapan bahwa pohon itu adalah pohon kurma. Tetapi aku malu mengatakannya. “ lalu mereka berkata. “ katakana

kepada kami, pohon apakah itu ya Rasulullah? “beliau menjawab: “ itu adalah pohon kurma”.³⁰

Oleh sebab itu, seyogyanya pendidik senantiasa dapat menghidupkan suasana pembelajarannya dengan sesekali memberikan humor maupun *games-games* agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, sebagaimana Rasulullah juga melakukan teka-teki kepada sahabatnya agar mereka tidak bosan dan jenuh.

2. Jenis-jenis Metode Bermain

Dalam perkembangan anak usia dini, bermain dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu:

a. Bermain aktif

Menurut Liberman bermain aktif yang terjadi di taman kanak-kanak secara signifikan berhubungan dengan tingginya skor dalam *divergent thinking* (kemampuan untuk berfikir benda) anak tersebut.³¹

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.

b. Bermain pasif

Dalam bermain pasif (hiburan), kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak-anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adengan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga,

³⁰ Junaidi Arsyad, (2017), *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, Medan: Perdana Publishing, hal. 193.

³¹ Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 88.

tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan tenaganya di tempat olahraga atau tempat bermain.³²

Terkait dengan kedua jenis bermain tersebut, peneliti berpendapat bahwa bermain yang baik dilakukan oleh anak adalah bermain aktif. Karena, secara tidak langsung anak yang bermain aktif akan mempengaruhi perkembangannya dengan kegiatan bermain yang dilakukan anak sendiri.

3. Manfaat Metode Bermain

Metode bermain yang dilakukan dalam pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila metode bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini. Berikut adalah beberapa manfaat metode bermain untuk anak usia dini.

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.

³² Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 168-169.

- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang terjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan paduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.³³

Berdasarkan manfaat metode bermain yang telah dikemukakan, maka peneliti berpendapat bahwa kegiatan bermain tidak hanya sekedar bermain dalam metode bermain tetapi memiliki nilai-nilai yang terkandung dalam permainan. Jadi manfaat metode bermain bagi proses pembelajaran anak usia dini itu sangat banyak baik dari segi motorik, afeksi, kognitif, spiritual, dan manfaat keseimbangan.

4. Strategi Pembelajaran Melalui Metode Bermain

Strategi pembelajaran anak usia dini melalui bermain terdiri dari 3 tahap sebagai berikut:

- a. Tahap prabermain

Tahap prabermain terdiri dari dua langkah, yaitu penyiapan peserta didik dalam melaksanakan permainan dan penyiapan bahan dan alat bermain.

- 1) Penyiapan peserta didik

Dalam proses penyiapan peserta didik, ada beberapa hal yang harus dilakukan guru, yaitu:

- a) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada peserta didik
- b) Guru menyampaikan aturan yang harus diikuti dalam bermain

³³ Muhammad Fadlillah, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media, hal. 169- 170.

c) Guru menawarkan tugas kepada masing-masing peserta didik, seperti membuat istana, membuat menara dan sebagainya.

d) Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan peserta didik dalam bermain.

2) Penyiapan bahan dan alat bermain

Pada tahap ini, guru menyediakan seluruh bahan dan alat yang diperlukan dalam bermain, seperti puzzle, bentuk geometri, pola-pola tertentu dengan warna yang berbeda-beda, dan sebagainya.

b. Tahap bermain

Setelah peserta didik, bahan dan alat dipersiapkan dengan baik, dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Seluruh peserta didik dibawa menuju tempat bermain.

2) Dengan bimbingan guru, peserta didik mulai melakukan tugasnya.

3) Setelah selesai bermain, tiap peserta didik manata kembali bahan dan alat permainan.

4) Kemudian tiap peserta didik diminta mencuci tangan.

c. Tahap penutup

Dalam tahap penutup, dilakukan beberapa hal, yaitu:

1) Membangkitkan perhatian dan minat peserta didik terhadap aspek-aspek penting dalam membangun, seperti mengulas bentuk-bentuk geometris yang telah dibuat peserta didik.

- 2) Menghubungkan pengalaman peserta didik dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, seperti rumah, mesjid, dan sebagainya.³⁴
- 3) Menunjukkan aspek-aspek penting dalam kerja kelompok.
- 4) Menekankan pentingnya kerja sama.

Namun demikian, tetap harus dipertimbangkan kecukupan jumlah waktu dan keragaman jenis permainan yang disediakan untuk anak agar anak dapat menikmati suatu pengalaman baru dalam bermain. Sehingga memungkinkan tahap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak berkembang secara baik. Keberhasilan kegiatan bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak secara optimal.

C. Kecerdasan Logika Matematika

1. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika

Gardner menyatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, dan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.³⁵

Kecerdasan adalah kekuatan akal seseorang dan itu jelas-jelas sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan aspek bagi keseluruhan kesejahteraan manusia. Jadi kecerdasan adalah kapasitas seseorang untuk

³⁴ Asrul, Ahmad syukri sitorus, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 266-267.

³⁵ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 125.

memperoleh pengetahuan (yakni belajar dan memahami), mengaplikasikan pengetahuan (memecahkan masalah), melakukan penalaran abstrak.³⁶

Menurut Gardner kecerdasan matematis-logis adalah bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan angka dan logika. Dalam hal ini seseorang memiliki kepekaan pada memahami pola-pola logis dan numaris, dan kemampuan mengolah alur pikiran yang panjang. Kemampuan yang sering muncul ialah berhitung, menalar dan berpikir logis, serta memecahkan masalah (*problem solving*).³⁷

Kecerdasan matematis-logis anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai alat permainan yang berhubungan dengan angka dan logika. Diantaranya contoh alat permainan edukatif untuk kecerdasan logika matematika ialah puzzle angka dan balok.³⁸

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan menggunakan angka, memiliki ketertarikan terhadap angka-angka. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada pola hubungan logis.³⁹

Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis-matematik yang tinggi sangat menyukai bermain dengan bilangan dan menghitung, suka untuk diatur, baik dalam *problem solving*, mengenal pola-pola, menyukai permainan matematika, suka melakukan percobaan dengan cara logis, suka teka-teki.

Kemampuan manusia berkembang sesuai dengan usianya sehingga di dalam ajaran Islam dijelaskan bahwa anak-anak tidak dibebani dosa atas

³⁶ Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 162.

³⁷ M. Fadillah, (2017), *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, hal. 142.

³⁸ M. Fadillah, (2017), *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, hal. 127.

³⁹ Iswadi, (2015). *Teori Belajar*, Bogor: In Media, hal.130.

perbuatannya. Hal ini didasarkan pada kemampuan berpikir manusia dalam menerima syari'at islam.

Rasulullah menunjukkan sikap memahami perkembangan kemampuan berpikir anak-anak, ketika Hasan dan Husein cucu Rasulullah pernah naik di punggung Rasulullah ketika beliau sedang shalat. Beliau memperpanjang sujudnya, sampai kedua cucunya tersebut turun dari punggungnya. Beliau tidak menegur cucunya sebab beliau memahami hal yang dilakukan Hasan dan Husain bukan sebuah kesalahan karena mereka belum mampu memahami tidak boleh mengganggu orang yang shalat.⁴⁰

Rasulullah juga pernah menjawab pertanyaan anak-anak ketika mereka bertanya dimana tuhan. Rasulullah menjawab tuhan ada di langit. Jawaban Rasulullah ini menunjukkan bahwa tidak boleh apriori dengan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan anak-anak, sebab bertanya merupakan kunci mendapatkan pengetahuan. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-anam ayat 160 sebagai berikut:

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا^ط وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَىٰ إِلَّا

مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٦٠﴾

⁴⁰ Masganti Sit, (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 73.

Artinya Barangsiapa membawa amal yang baik, Maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan Barangsiapa yang membawa perbuatan jahat Maka Dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan).⁴¹

Di dalam Tafsir dijelaskan mengenai ayat 160 adalah “siapa membawa amal yang baik yakni zikir lailaaha illallah (tidak ada tuhan selain allah) maka baginya pahala sepuluh kali lipat amalnya balasan pahalanya adalah sepuluh kali kebaikan dan siapa membawa perbuatan yang jahat, maka dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya balasannya yang setimpal sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya atau dirugikan dikurangi sesuatu dari pembalasan yang sebenarnya”.

Di dalam surah al-Baqarah ayat 261 dijelaskan mengenai kecerdasan logika matematika yang termasuk di dalamnya mengenai penambahan yaitu:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ

سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾

Artinya: Perumpamaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya di jalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipat

⁴¹ Al-Qur'an dan terjemah, (2016), *Mushaf Ar-Rasyid*, Jakarta: Rasyid Media, hal. 150.

gandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. dan Allah Maha Luas (karunia-Nya) lagi Maha mengetahui.⁴²

Dari ayat tersebut dijelaskan mengenai “perumpamaan atau sifat nafkah dari orang-orang yang mmembelanjakan harta mereka di jalan Allah artinya dalam menaatinya adalah seperti sebutir biji yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada masing-masing tangkai seratus biji. Demikianlah pula halnya nafkah mereka keluarkan itu menjadi 700 kali lipat. Dan Allah melipatgandakan lebih dari itu lagi bagi siapa yang dikehendaknya dan Allah maha luas karunianya lagi maha mengetahui siapa-siapa yang seharusnya beroleh ganjaran yang berlipat ganda itu”.

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, maka peneliti berpendapat bahwa kecerdasan logika matematika adalah kemampuan seseorang dalam mengenal angka, menggunakan angka, yang berhubungan dengan logika yang memiliki pemahaman mengenai pola-pola logis.

2. Karakteristik Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logis matematika pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a. Kesenangan mereka terhadap angka-angka, mampu membaca angka dan berhitung.
- b. Kemahiran mereka berfikir dan menggunakan logika.
- c. Kesukaan mereka bertanya dan ingin tahu.
- d. Kecenderungan mereka untuk memanipulasi lingkungan dan menggunakan strategi coba-ralat serta menduga-duga dan mengujinya.

⁴² Al-Qur'an dan terjemah, (2016), *Mushaf Ar-Rasyid*, Jakarta: Rasyid Media, hal. 44.

- e. Kecenderungan mereka untuk bermain konstruktif, bermain dengan pola, permainan strategi, menikmati permainan dengan computer atau kalkulator.
- f. Kecenderungan untuk menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat yang sama.⁴³

Berdasarkan hasil indikator kecerdasan logika matematika yang telah dikemukakan maka peneliti berpendapat bahwa apabila semua indikator yang telah dikemukakan bisa dilakukan oleh anak usia dini maka kecerdasan logika matematika anak sudah berkembang sangat baik tetapi kemungkinan hanya salah satu indikator yang bisa dilakukan oleh anak tetapi itu juga termasuk sudah memiliki kecerdasan logika matematika.

3. Cara Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika

Cample mengemukakan bahwa tujuan dan program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain yaitu bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, pemecahan masalah, logika, game, dan petunjuk grafik.

Kemudian sujiono mengemukakan bahwa adapun cara mengembangkan kecerdasan logika matematika yaitu:

- a. Menyelesaikan puzzle, permainan ular tangga, domino dan lain-lain. Permainan ini akan membantu anak di dalam mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah menggunakan logika.

⁴³ Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 128-129.

- b. Mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri berbagai warna.
- c. Mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu.
- d. Eksplorasi pikiran melalui diskusi dan oleh pikir ringan, dengan obrolan ringan misalnya mengaitkan pola hubungan sebab akibat atau perbandingan, bermain tebak-tebakan angka dan sebagainya.
- e. Pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas kejadian sehari-hari, sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat.
- f. Memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikut sertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur mayor maupun buah yang akan dimasak.⁴⁴

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Logika Matematika

Amstrong mengemukakan bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecerdasan individu yang biologis, sejarah hidup pribadi, serta latar belakang budaya dan sejarah, sebagai berikut:

⁴⁴ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing. hal. 119-120.

a. Faktor biologis

Faktor biologis termasuk di dalamnya faktor keturunan atau genetis, luka atau cedera otak sebelum, selama dan sesudah kelahiran. Gardner menyatakan semua indeks dalam riset otak menyatakan bagian depan otak memainkan peran yang menonjol dalam pengetahuan antar pribadi, kerusakan otak bagian depan akan berpengaruh pada kecerdasan seseorang.

b. Sejarah Hidup Pribadi

Amstrong mengemukakan bahwa sejarah hidup pribadi termasuk di dalamnya pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan orang lain, baik yang membangun maupun yang menghambat pengembangan kecerdasan. Dengan demikian pengalaman masa kecil dalam bermain, bergaul dengan teman sebaya akan memberi kesan mendalam bagi dasar perkembangan di masa mendatang.⁴⁵

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam aktivitas bermain bagi anak prasekolah menurut Soetjningsih adalah ekstra energi, waktu, alat permainan, ruangan untuk bermain, pengetahuan cara bermain, dan teman bermain. Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya.

Karena kalau ada bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak dapat mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhan sendiri.

⁴⁵ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 115.

Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

c. Latar belakang budaya dan sejarah

Amstrong mengemukakan yang termasuk latar belakang budaya dan sejarah yaitu waktu dan tempat di mana seseorang lahir dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan budaya atau sejarah.

Perkembangan kecerdasan anak menurut Erickson mengemukakan bahwa untuk memaksimalkan kepandaian anak, stimulasi harus diberikan sejak usia tiga tahun pertama kehidupannya, anak yang mendapat stimulasi lingkungan dan pendidikan yang tepat pada usia dini, akan tumbuh dan berkembang.

- 1) Menjadi anak yang percaya diri,
- 2) Berani tampil, mampu bekerjasama,
- 3) Menghargai pendapat orang lain,
- 4) Saling menolong, dan
- 5) Bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan.

Oleh karena itu stimulan melalui alat bermain yang diberikan kepada anak dalam pembelajaran, harus tepat sesuai dengan karakteristik anak pada setiap tingkat usia dan jalur kecerdasan.⁴⁶

Seperti yang sudah dikemukakan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Logika Matematika anak, maka peneliti berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan

⁴⁶ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 116-117.

logika matematika anak yaitu pertama faktor biologis ataupun keturunan dari orang tua maupun keluarga, kedua yaitu sejarah kehidupannya yang pernah ia alami atau trauma yang pernah ia rasakan, dan juga ada faktor lingkungan tempat anak berada dan bisa juga di lihat dari kesehatan dan gizi makanan yang di produksi oleh anak dan orang tua.

D. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian oleh Asri Munfi'atun Putri, di dalam jurnal ini penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas secara kolaboratif. Penelitian tersebut dilaksanakan dalam dua siklus, data yang dikumpulkan adalah perkembangan kecerdasan logika matematika anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II Data yang dimaksud berupa observasi dari untuk menemukan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui permainan harta karun geometri pada anak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya melihat apakah di dalam sekolah tersebut menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak, betul tidak mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dan data yang saya peroleh melalui *participant* observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁴⁷

⁴⁷ Asri Munfi'atun Putri, (2016), *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Penelitian oleh Desi Kumala Sari di dalam jurnal ini Penelitiannya ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek dua orang guru. Cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data di analisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi, pengkajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan upaya guru dalam mengembangkan logika matematika anak melalui penerapan permainan kartu angka adalah sebagai berikut: a)Menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak dalam mengembangkan logika matematika anak melalui permainan kartu angka, b) Meletakkan kartu secara acak dan anak menyusun kartu angka secara berurutan, c) Meletakkan simbol atau benda kemudian anak menghitungnya dengan menempelkan menggunakan kartu angka, d) Ulangi kegiatan dan evaluasi terhadap kegiatan mengembangkan logika matematika anak melalui permainan kartu angka.⁴⁸
3. Penelitian oleh Puji Hartini, di dalam jurnal ini penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dengan hasil penelitian bahwa Permainan dengan menggunakan media memancing angka ini merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak, dengan cara melaksanakan dalam dua siklus, Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Penelitian ini berbeda dengan metode penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang di terapkan hanya melihat

⁴⁸ Desi Kumala Sari, (2017), *Penerapan Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

bagaimana metode bermain bisa mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dalam proses pembelajaran.⁴⁹

⁴⁹ Puji Hartini, (2011), *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam*, Pendidikan Anak Usia Dini. Volume. 1 no. 1.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 Kecamatan Bandar Hulan Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Berdasarkan tempat pengumpulan data, jenis penelitian ini adalah (*Field Research*) atau penelitian lapangan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.⁵⁰ Penelitian ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan tentang penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di kelas Umar Bin Khottob TKIT Baitussalam Naga Jaya 1.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Deskriptif Kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, kejadian yang terjadi saat sekarang penelitian deskriptif merumuskan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung.⁵¹ Melalui penelitian deskriptif, penelitian berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mencari tahu, menganalisis, dan memahami tentang bagaimana penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di kelas Umar Bin Khattab TKIT Baitussalam Naga Jaya 1. Sehingga sangat perlu menerima fakta melalui

⁵⁰ Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 15.

⁵¹ Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, hal.1.

pengamatan di lapangan, memahami fenomena yang terjadi dalam kegiatan tersebut dengan menggunakan wawancara dan observasi terhadap informan penelitian.

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian kualitatif disebut informan yang dijadikan teman bahkan konsultan untuk menggali informasi yang dibutuhkan peneliti. Dalam hal ini Spradley menjelaskan bahwa:

Informan yang harus dipilih haruslah seseorang yang benar-benar memahami situasi yang ingin diteliti untuk memberikan informasi kepada peneliti. Pada umumnya informan haruslah paling sedikit mempunyai keterlibatan penuh selama 3-4 tahun. Bahwa keterlibatan informan hendaklah terlibat dalam situasi yang dikaji kalau tidak akan berbicara dalam bahasa khusus berhubungan dengan situasi.⁵²

Subjek penelitian dalam penelitian ini orang-orang yang berkaitan langsung dengan penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika yaitu kepala sekolah, wali kelas Umar Bin Khatab, guru, dan anak kelas Umar Bin Khatab TKIT Baitussalam. Dalam hal ini pemilihan sample yang akan dijadikan informan bukan didasari teknik *probalistic sampling*, tetapi dengan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan.

C. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan alat bantu bagi para peneliti. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan Sunardi Suryabrata bahwa pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang sedang diteliti.⁵³

⁵² Salim dan Syahrudin, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2015) hal. 142-143.

⁵³ Iskandar, (2008), *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Perkasa Press, hal. 134.

Metode pengumpulan data adalah hal yang urgen dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif teknik dimaksudkan adalah hal-hal yang berkaitan dengan sumber data, metode pengumpulan data, penjelasan kedudukan peneliti sebagai instrumen pengumpulan data, perilaku sampel bertujuan, dan beberapa hal yang berkaitan dengan metode-metode pengumpulan data yang mutakhir.⁵⁴

Dalam penelitian ini maka prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen. Untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan penelitian ini, maka peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu:

1. Pengamatan (observasi)

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan berperan serta (*Participant Observation*), dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan dan berpartisipasi dalam aktivitas yang lengkap. Tetapi menggunakan partisipasi moderat dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dengan orang luar. Peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya.⁵⁵

ingin mengetahui perilaku subjek. Observasi yang berperan serta pada dasarnya mengadakan pengamatan dan mendengar secara cermat. Observasi ini bertujuan sebagai landasan guru yang langsung berperan dalam metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.

⁵⁴ Masganti, (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan: IAIN Press, hal. 178.

⁵⁵ Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 227.

Tabel 3.1

Lembar Observasi Anak (Kecerdasan Logika Matematika)

Nama Anak:

Hari/Tanggal:

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung g angka 1-20	Anak belum bisa menghitung g angka 1-20	Anak mulai bisa menghitung g angka 1-20 dengan bantuan guru	Anak sudah mampu menghitung g angka 1-20 tapi masih belum lancar	Anak sudah mampu menghitung angka 1-20 dengan lancar dan benar
		membaca lambang bilangan angka 1-20	Anak belum bisa membaca lambang bilangan angka 1-20	Anak mulai bisa membaca lambang bilangan angka 1-20 dengan bantuan guru	Anak sudah mampu membaca lambang bilangan angka 1-20 tapi masih belum lancar	Anak sudah mampu membaca lambang bilangan angka 1-20 dengan lancar dan benar
2.	Kemahiran anak berfikir	membaca grafik sederhana	Anak belum bisa membaca	Anak mulai bisa membaca	Anak sudah mampu	Anak sudah mampu membaca

	dan menggunakan logika		grafik sederhana	grafik sederhana dengan bantuan guru	membaca grafik sederhana tapi masih belum lancar	grafik sederhana dengan lancar dan benar
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat	Anak belum bisa menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat	Anak mulai bisa menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat dengan bantuan guru	Anak sudah mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat tapi masih belum lancar	Anak sudah mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat dengan lancar dan benar
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)	Anak belum bisa menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)	Anak mulai bisa menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing) dengan	Anak sudah mampu menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)	Anak sudah mampu menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing) dengan

				bantuan guru	tapi masih belum lancar	lancar dan benar
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)	Anak belum bisa menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)	Anak mulai bisa menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana) dengan bantuan guru	Anak sudah mampu menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana) tapi masih belum lancar	Anak sudah mampu menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana) dengan lancar dan tepat.
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)	Anak belum bisa mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)	Anak mulai bisa mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang) dengan bantuan guru	Anak sudah mampu mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang) tapi masih belum	Anak sudah mampu mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang) dengan lancar dan tepat

					lancar	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil	Anak belum bisa menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil	Anak mulai bisa menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil dengan bantuan guru	Anak sudah mampu menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil tapi belum lancar	Anak sudah mampu menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil dengan lancar dan tepat
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)	Anak belum bisa mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)	Anak mulai bisa mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20) dengan bantuan guru	Anak sudah mampu mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20) tapi belum lancar	Anak sudah mampu mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20) dengan lancar dan tepat.
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya	Anak belum bisa Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya	Anak mulai bisa Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya dengan	Anak sudah mampu Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya	Anak sudah mampu Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya dengan lancar dan tepat

				bantuan guru	tapi belum lancar	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah	Anak belum bisa Mengenal konsep tinggi dan rendah	Anak mulai bisa Mengenal konsep tinggi dan rendah dengan bantuan guru	Anak sudah mampu Mengenal konsep tinggi dan rendah tapi belum lancar	Anak sudah mampu Mengenal konsep tinggi dan rendah dengan lancar dan benar

Keterangan:

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.⁵⁶

Pada teknik ini, peneliti datang dan berhadapan langsung dengan responden atau subjek yang akan diteliti. Teknik ini merupakan salah satu

⁵⁶ Lexy J Moleong, (2011), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 186.

teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Peneliti berinteraksi dan menanyakan tentang sesuatu yang telah direncanakan untuk menggali data yang akurat pada responden, hasilnya kemudian dicatat sebagai informasi penting dalam penelitian.

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi tentang penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah, pertanyaan ditujukan kepada informan penelitian yaitu kepala sekolah, wali kelas, guru, dalam bentuk pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya: catatan harian, sejarah kehidupan (histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan.⁵⁷

Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto gambar hidup sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya: karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.⁵⁸

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis dan foto tentang gambaran umum yang berkaitan dengan pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta; Rineka Cipta, hal. 274.

⁵⁸ Sugiono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung; Alfabeta, hal. 329.

D. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁵⁹

Analisis data yang dilakukan menggunakan teknik yang dinyatakan oleh Miles dan Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data, dan membuat kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan sebelum, selama dan sesudah penelitian, penyajian data dibuat pada saat dan setelah penelitian, sedangkan penarikan kesimpulan/verifikasi dilakukan selama dan setelah penelitian.⁶⁰

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu proses mengorganisasikan dengan mengurutkan data ke dalam kategori dan satuan uraian dasar. Sehingga, dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan atau analisis data.

Setelah data dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokkan dan pengurangan yang tidak penting. Setelah dilakukan analisis penguraian dan penarikan kesimpulan. Data yang telah diorganisasikan ke dalam suatu pola

⁵⁹ Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, hal. 9.

⁶⁰ Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, hal. 336-345.

dan membuat kategorinya, maka data diperoleh dengan menggunakan analisis data model Miles dan Hberman yaitu:

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan reduksi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi yaitu dengan menggolongkan, mengarahkan, dan mereduksi data yang dianggap tidak perlu, kemudian dilakukan pengkodean.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan pengumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan data yang dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel, dan struktur yang menggabungkan informasi yang disu sun dalam suatu bentuk sehingga dapat dengan mudah peneliti mengetahui apa saja yang terjadi untuk menarik kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan adalah proses terpenting dan terakhir dilakukan dalam analisis data kualitatif. Kesimpulan yang diambil dapat diuji kebenarannya dan kecocokannya sehingga menunjukkan keadaan yang sebenarnya.⁶¹

⁶¹ Effi Aswita Lubis, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan: Perdana Mulya Sarana, hal. 139-140.

E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *uji creability* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektifitas).⁶²

1. *Creadibility* (keterpercayaan)

Adapun usaha untuk membuat lebih terpercaya proses, interpretasi dan temuan dalam penelitian ini yaitu dengan cara:

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.⁶³

Dalam perpanjangan pengamatan untuk menguji kreadibilitas data penelitian ini, peneliti memfokuskan pada data yang diperoleh, apakah data yang diperoleh itu setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak dan berubah atau tidak.

b. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Meningkatkan ketekunan merupakan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan salah atau tidak.⁶⁴

Kegiatan meningkat ketekunan dalam penelitian ini, peneliti lakukan dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau

⁶² Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 364.

⁶³ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 369.

⁶⁴ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 371.

dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

c. Triangulasi

Menurut Willien Wiersma, triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.⁶⁵

Triangulasi sumber penelitian dilakukan dengan pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber, yaitu melakukan pengecekan kembali terhadap sumber penelitian ini, yakni terhadap guru TKIT Baitussalam, anak-anak di TKIT Baitussalam dan kepala sekolah TKIT Baitussalam. Triangulasi teknik, peneliti lakukan dengan mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yakni dengan mengecek data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.

Triangulasi waktu peneliti lakukan dengan melakukan pengecekan dengan wawancara dan observasi pada waktu dan situasi yang berbeda.

2. *Transferability* (keteralihan)

Transferability (keteralihan) adalah melakukan uraian rinci dari data ke teori, atau dari kasus ke kasus lain, sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang hampir sama.⁶⁶

⁶⁵ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 372.

⁶⁶ Salim dan Syahrums, (2015), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media, hal. 168.

Peneliti membuat laporan dengan memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas penelitian ini dan dapat mengaplikasikan hasil penelitian di tempat lain.

3. *Dependability* (kebergantungan)

Dalam penelitian kualitatif, *dependability* disebut juga reliabilitas. Suatu penelitian yang *reliable* adalah apabila orang lain dapat mengulangi/mereplikasi proses penelitian tersebut. *Dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.⁶⁷

Dependability ini peneliti lakukan dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.

4. *Confirmability*

Confirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.⁶⁸ *Confirmability* ini dilakukan saat peneliti sidang munaqasyah.

⁶⁷ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 377.

⁶⁸ Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 378.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Profil TKIT Baitussalam Naga Jaya 1

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TKIT Baitussalam
Nama Program	: Taman Kanak-Kanak
Nomor Ijin Operasional	: 188.40/254/PNF/DISDIK.2016
Tanggal Ijin Operasional	: 2 februari 2016
NPSN	: 69858751
NPWP	: 76.016.401.2.117.000
Nomor Pendirian	: 13
Ditandatangani oleh	: Nur Cahaya Batubara
Penyelenggaraan dimulai	: 2 agustus 2004
Alamat	: Naga Jaya
Kabupaten/Kota	: Simalungun
Provinsi	: Sumatera Utara
Nomor HP	: 085296489985
E-mail	: tkitbaitussalam@yahoo.co.id
Website	: http://tki.baitussalam.blogspot.co.id/
Kegiatan Belajar-Mengajar	: Pagi
Luas Bangunan	: 1.200 M

b. Sejarah TKIT Baitussalam Naga Jaya 1

Diawali dari seorang yang lulusan D2 PGTK yang sangat sedih melihat anak-anak di sekitar pesantren berkeliaran dari mulai pagi sampai sore, mereka berkembang sendiri tanpa bimbingan dan rangsangan yang seharusnya diterima oleh anak usia dini di masa keemasannya.

Atas ridha Allah SWT pada tanggal 2 agustus 2004 Yayasan Baitussalam mendirikan TKIT Baitussalam di Nagori Naga Jaya 1 Kecamatan Bandar Hulan, dimulai dari nol, karena waktu itu baru ada satu TK di kebun laras sehingga masih banyak anak usia dini yang belum bersentuh pendidikan TK.

Dengan seorang tenaga pendidikan dan seorang kepala TK. Masyarakat belum ada yang respon dengan TKIT Baitussalam, meskipun “gratis” tetapi hanya ada 11 anak yang mau masuk ke TKIT pada tahun pertama, hal ini karena masyarakat belum memahami manfaat pendidikan di Taman Kanak-Kanak.

Setelah 2 tahun TKIT Baitussalam berdiri, masyarakat mulai tertarik dan menerima pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Hal ini dibuktikan masyarakat sangat antusias memasukkan putra-putrinya ke TKIT Baitussalam. Pada tahun pelajaran 2013/2014 murid TKIT Baitussalam mencapai 120 anak.

Waktu terus berjalan Alhamdulillah kemajuan TKIT Baitussalam mulai Nampak, hingga pada tahun pelajaran 2018/2019 masih terus meningkatnya anak yang sekolah di TKIT Baitussalam dengan guru pendidik yang semakin meningkat dengan gelar S1 PG PAUD.

c. Visi Misi dan Tujuan TKIT Baitussalam Naga Jaya 1

1) Visi TKIT Baitussalam

“Mewujudkan Generasi Yang Sehat, Cerdas, Mandiri, Kreatif Dan Islami”

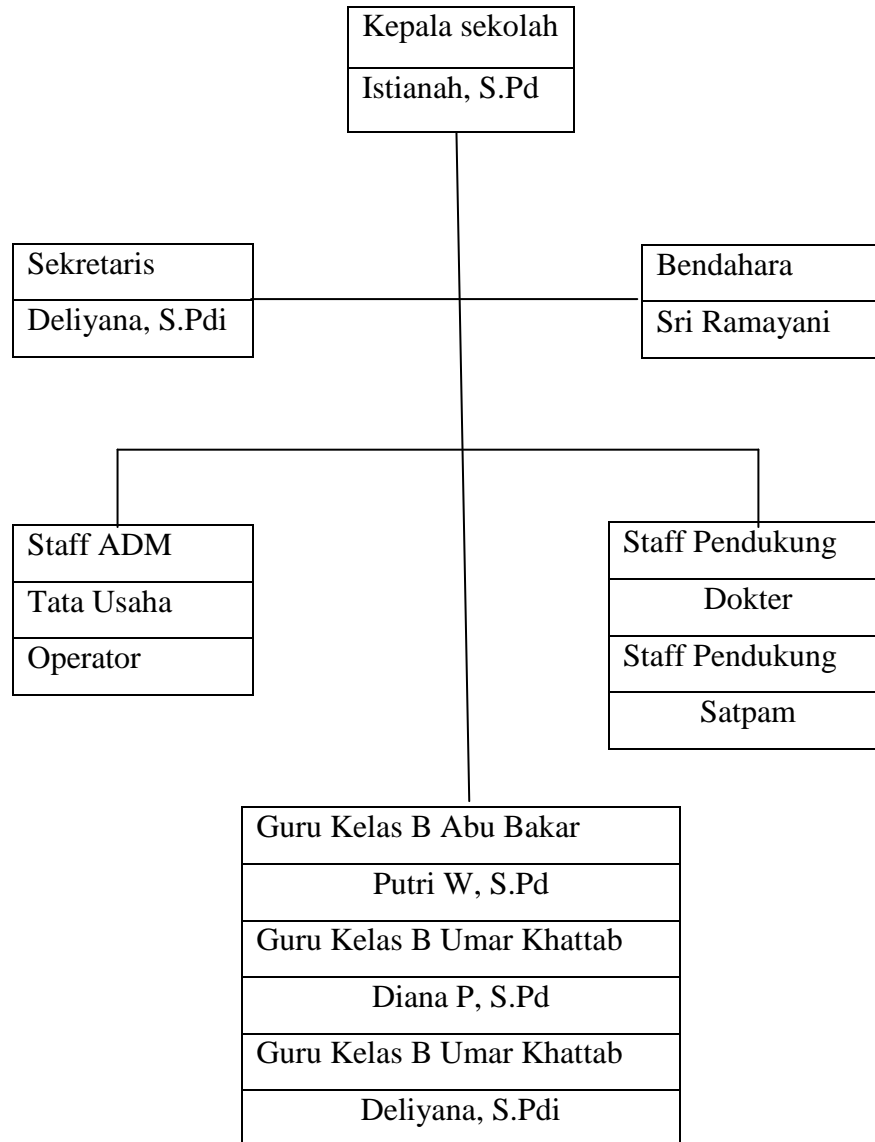
2) Misi TKIT Baitussalam

- a) Menyelenggarakan layanan pengembangan holistic integrative.
- b) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak.
- c) Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri.
- d) Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang professional, akuntabel, dan berdaya saing nasional.

3) Tujuan TKIT Baitussalam

- a) Mewujudkan anak yang sehat, jujur, senang belajar, dan mandiri.
- b) Mewujudkan anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman, dan lingkungan sekitarnya.
- c) Menjadikan anak yang mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya, dan gerakan sederhana.
- d) Menjadikan anak beragama dan berakhlak Qurani sejak usia dini.

d. Struktur Organisasi TKIT Baitussalam Naga Jaya 1

Struktur Organisasi TK Islam Terpadu Baitussalam**Tahun Pelajaran 2018/2019**

e. Keadaan Guru

Keadaan guru di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1seluruhnya adalah 10 orang. Yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah dengan 9 guru kelas, tenaga pengajar di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 hampir keseluruhan berlatar belakang sarjana pendidikan AUD.

Tabel 4.1

Data Guru TKIT Baitussalam

No	Nama	Pendidikan terakhir	Jenis kelamin	Jabatan
1.	Istianah, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Kepala Sekolah
2.	Siti Aisyah, S,Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
3.	Sri Ramayani	SMA	Perempuan	Guru
4.	Heppi, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
5.	Diana Pertiwi, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
6.	Putri Wulandari, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
7.	Rini Hayati, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
8.	Samsiana	SMA	Perempuan	Guru
9.	Shollah Mustifa Dianti, S.Pd	S1 PG PAUD	Perempuan	Guru
10	Deliyana, S.Pdi	S1 TARBIYAH	Perempuan	Guru

f. Data Anak

Anak-anak TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 berjumlah 122 dengan jumlah anak perempuan 63 orang dan anak laki-laki 59 orang jumlah tersebut di bagi menjadi 5 kelas yaitu:

Tabel 4.2

Data Anak TKIT Baitussalam

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	B (Abu Bakar)	17	10	27
2.	B (Umar Khattab)	12	15	27
3.	A (Utsman)	11	13	24
4.	A (Ali)	11	14	25
5.	Play Group	8	11	19
	Jumlah	59	63	122

g. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3

Sarana dan Prasarana TKIT Baitussalam

No.	Komponen Sarana	Jenis Sarana	Jumlah
1.	Sarana Pendidikan	Lahan	1.200 M
		Ruangan kelas	2
		Kantor guru	1
		Toilet	2
		Meja	70
		Kursi	200
		Papan tulis	5
		Ruangan tata usaha	1
		Kursi guru	9
		Computer	2
2.	Permainan Indoor	Gambar presiden	7
		Gambar pancasila	1
		Poster bergambang binatang	1
		Gambar alat-alat transportasi	10
		Gambar pohon yg terbuat dari sold sepatu yang berisi	1

	media huruf	
	Gamabar kereta api	1
	Poster bergambar sholat 5 waktu	1
	Poster bergambar huruf hijaiyah	2
	Poster bergambar tata cara wudhu	1
	Falsh card	3
	Poster bergambar nama hari-Hari	2
	Poster gambar sayuran	2
	Poster gambar buah-buahan	2
	Poster jadwal pembelajaran	2
	Poster bergambar nama-nama bulan	2
	Gambar huruf alphabet	2
	Gambar latihan membaca	2
	Kalender	2
	Kipas angin	2
	Dispenser	2
	Lemari untuk tempat buku	2
	alat kebersihan	6
	Lemari untuk tempat kretavitas anak	2
	Lemari untuk alat drumband	2
	Speaker	3
	P3K	2
	Keranjang sampah	4
	Jam dinding	2

		Gambar ayam yang berisi abjad	2
		Mading	2
		Rak sepatu	4
		Loker untuk anak	2
		Wayar sambung	
3.	Permainan Indoor	Ayunan Sampan Prosotan	1
		Jungkat-jungkit	3
		Tangga Majemuk	2
		Bola Duia	2
		Terowongan	2
		Jarring Panjat	2
		Komedi Putar	2
		Ayunan gandeng	2
		Ayunan Tunggal	4
		Bak Pasir	2
		Lapangan basket	1
		Lapangan bola	1
4.	Permainan dalam kecerdasan logika matematika	Bola warna warni	
		Flastisin	
		Balok huruf	
		Balok geometri	
		Foster angka	
		Flash card angka	
		Puzzle geometri	
		Batu, lapangan	

h. Kurikulum

Kurikulum resmi (aktual) di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran, yang dilakukan melalui eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengelolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta, pembelajaran yang dilakukan juga tidak hanya terjadi diruang kelas tetapi juga dilakukan di lingkungan sekolah dan masyarakat, guru juga bukan satu-satunya sumber belajar, dan sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan. Kurikulum 2013 dilakukan dengan lancer di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1.

B. Temuan Khusus

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Di antara pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada empat hal yaitu:

1. Metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Metode bermain di TKIT Baitussalam sudah dilakukan oleh pendidik untuk megajarkan dalam beberapa tahun kebelakangan ini karena guru berpendapat bahwa bermain sambil belajar itu sangat menyenangkan dan sudah diterapkan melalui metode bermain yang dilakukan guru, dengan begitu kegiatan di TKIT Baitussalam dilakukan dengan bermain. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti, metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam yaitu:

- a. Metode bermain dilakukan setiap harinya oleh pendidik yang pertama dilakukan pada baris sebelum memasuki kelas ada kegiatan bermain yang dilakukan guru untuk memancing aspek perkembangan anak, dan lebih mengaktifkan fisik anak yang baru datang ke sekolah dengan metode bermain yang dilakukan guru.
- b. Selanjutnya metode bermain juga dilakukan oleh guru dalam menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak di dalam kelas seperti kegiatan mengelompokkan geometri yaitu dengan hitungan dan kecepatan anak dalam mengelompokkan geometri tersebut dan yang tidak bermain memberi semangat kepada teman yang bermain dari kegiatan pengelompokkan geometri ini membuat anak merasa bahwa dia bermain tetapi belajar dengan mengetahui bentuk-bentuk geometri.
- c. Dan sampai mau pulang juga guru membuat metode bermain agar anak bisa pulang yaitu dengan bermain tebak-tebakan yang diberikan oleh guru seperti akhiran kata “M” yaitu malam, ayam, salam, dll. Kegiatan ini membuat anak berlomba-lomba menyebutkan kata yang berakhiran “M” atau bisa diganti dengan kata awalan “M” atau huruf lain yang bisa diganti oleh guru.

Hal tersebut berdasarkan pengamatan peneliti dan juga ditambah berdasarkan wawancara dengan guru kelas Umar Khattab yaitu Ustazah Diana S.Pd pada hari selasa 12 Februari 2019 pukul 10:15 beliau mengatakan:

“Kalau metode bermain itu sudah seperti sudah prinsip dari pembelajaran anak usia dini yaitu Bermain sambil belajar agar kemampuan yang dimiliki anak bisa lebih dikembangkan lagi melalui metode bermain yang dilakukan guru yang akan dijadikan kegiatan anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Dan metode bermain ini juga ustazah sudah dilakukan oleh guru sudah beberapa tahun kebelakangan ini dan sangat membantu membuat anak lebih aktif dan terarah dalam mengembangkan kemampuan anak”.⁶⁹

Sejalan dengan pernyataan di atas, selaku kepala sekolah TKIT Baitussalam yaitu Istianah, S.Pd pada hari Selasa 12 Februari 2019 pada pukul 12:05 beliau juga mengatakan:

“Metode bermain sudah dilakukan oleh guru karena kami menganggap bahwa setiap anak suka bermain, dan metode bermain selalu dilakukan oleh guru setiap hari hampir setiap kegiatan yang dilakukan selalu berkaitan dengan permainan yang dirancang oleh guru dan dilakukan oleh anak, kami melihat melalui permainan anak lebih aktif dan gembira melakukan kegiatan tersebut”.⁷⁰

Dan sejalan juga dengan pernyataan di atas, selaku guru di TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Deliyana, S.Pdi pada hari Selasa 12 Februari 2019 pada pukul 13:00 beliau juga mengatakan:

“Metode bermain memang sudah dilakukan oleh guru-guru di TKIT Baitussalam baik di kelas B Umar Khattab maupun kelas B Abu Bakar kegiatan permainan yang dilakukan karena melalui permainan kami bisa melihat adanya perubahan pada anak dalam permainan yang semakin aktif dan perubahan yaitu anak mengetahui manfaat dari permainan dan mengenalkan kegiatan pembelajaran melalui permainan”.⁷¹

⁶⁹ Wawancara Guru Kelas B Umar Bin Khattab Ustazah Diana, Pada Hari Selasa 12 Februari 2019, Pukul 10:15 WIB di TKIT Baitussalam.

⁷⁰ Wawancara Kepala Sekolah Ustazah Istianah, Pada Hari Selasa 12 Februari 2019, pukul 12:05 WIB, di TKIT Baitussalam.

⁷¹ Wawancara guru TKIT Baitussalam Ustazah Deliyana, Pada Hari Selasa 12 Februari 2019, pukul 13:00 WIB, di TKIT Baitussalam.

2. Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam masih terbagi beberapa anak yang kecerdasan logika matematika anak sudah terlihat mampu dan sebagian anak yang belum mampu, masih dalam tahap bimbingan untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dalam pengembangan kecerdasan anak banyak cara yang dilakukan guru agar kecerdasan anak berkembang sesuai dengan kemampuan anak.

Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam yang dilakukan oleh guru yaitu dengan kegiatan-kegiatan yang berbaur dengan angka dan logika anak melalui permainan yaitu tebak angka seperti disebutkan angka 9 oleh guru anak mengambil foster yang sudah disediakan dengan angka 9, melalui permainan ini guru bisa melihat anak sudah mengetahui belum angka yang disebutkan dengan yang diambil itu sama apa tidak, dengan begitu juga dapat melatih kecerdasan logika matematika anak, dan juga cara berpikir anak dalam mengambil poster angka 9 semakin banyak anak mengetahui angka yang disebutkan dan mengetahui poster angka yang betul dengan angka yang disebutkan bahwa anak sudah mampu mengetahui tebak angka.

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara kepada guru TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Deliyana S.Pdi pada hari Kamis 14 Februari 2019 beliau menjawab:

“Disini pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun yaitu melalui permainan dengan media yang ada seperti media balok, fuzzle, geometri, ataupun yang tidak menggunakan media yaitu diluar ruangan dengan permainan yang seadaannya seperti batu dan

lapangan saja sudah bisa mengembangkan kecerdasan logika matematika anak seperti guru membuat garis mulai dan garis selesai yaitu dengan adanya aba-aba dari guru, ada beberapa anak di garis mulai seperti 5 orang dan guru menyebutkan bahwa tulis angka 15 di garis selesai maka setelah anak mengetahui perintah guru maka guru membuat perlombaan dengan berlari ke garis selesai dan menulis angka 15 kalau sudah selesai kembali lagi ke garis mulai dan guru bisa mengecek angka yang ditulis anak di tanah dengan media seadaannya saja bisa mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.⁷²

Sejalan dengan pernyataan di atas, selaku kepala sekolah TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Istianah S.Pd pada hari kamis 14 februari 2019 beliau mengatakan:

“Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam ini sudah dikembangkan oleh guru-guru di TKIT ini dengan secara maksimal melalui kegiatan-kegiatan yang aktif dan menyenangkan yaitu melalui permainan tetapi setiap anak berbeda kemampuan yang dimilikinya, maka kecerdasan logika matematika anak bisa dikatakan berhasil tetapi juga masih ada anak yang belum cerdas dalam logika matematika hal ini bisa dilihat dari kemampuan anak yang meminati kegiatan lain dari pada yang berhubungan dengan kecerdasan logika matematika”.⁷³

Dan sejalan juga dengan pernyataan di atas, selaku guru kelas B Umar Bin Khattab di TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Diana Pertiwi, S.Pd pada hari kamis 14 Februari beliau juga mengatakan:

“Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di kelas B Umar Bin Khattab rata-rata sudah berkembang sesuai harapan maka pengembangan kecerdasan logika matematika yang dilakukan yaitu melalui permainan yang menarik dan yang berbaur dengan angka yang dapat memberikan manfaat dan pengetahuan melalui permainan tersebut”.⁷⁴

⁷² Wawancara Guru TKIT Baitussalam Ustazah Deliyana, Pada Hari kamis 14 Februari 2019, Pukul 13:15 WIB, di TKIT Baitussalam.

⁷³ Wawancara Kepala Sekolah Ustazah Istianah, Pada Hari kamis 14 Februari 2019, Pukul 12:00 WIB, di TKIT Baitussalam..

⁷⁴ Wawancara dengan Guru Kelas B Umar Bin Khattab Ustazah Diana Pertiwi , Pada Hari kamis 14 Februari 2019, Pukul 13:15 WIB di TKIT Baitussalam.

3. Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun merupakan cara yang dilakukan oleh guru melalui permainan yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengelola angka dan berpikir secara logis melalui kegiatan permainan yang diberikan oleh guru dan diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah yaitu Istianah S.Pd pada hari sabtu tanggal 24 februari 2019 pukul 11:45 wib, beliau mengatakan:

“Metode bermain ini sudah dilakukan sekitar 5 tahun yang lalu dan mulai diterapkan kembali dalam 1 tahun kebelakangan ini, saya sebagai kepala sekolah mengarahkan kepada guru-guru dan ikut serta dalam mengajar menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak. Karena kecerdasan logika matematika anak itu adalah salah satu kecerdasan yang dimiliki anak, jadi kemampuan anak dalam mengelola angka dan berpikir logis yang bisa diasah oleh guru melalui metode bermain agar kecerdasannya dapat berkembang sesuai dengan kemampuan anak”.⁷⁵

Sejalan dengan pernyataan di atas, selaku guru di TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Deliyana, S.Pdi pada hari sabtu tanggal 23 februari 2019 pukul 13:20 wib menyatakan bahwa:

“Saya sudah mengajar sejak tahun 2016, sejak awal saya mengajar sudah pernah diterapkan metode bermain tersebut di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1, dengan menerapkan metode bermain tersebut dapat meningkatkan daya imajinasi anak dan perkembangan yang ada dalam diri anak, dan melalui metode bermain tersebut dapat dilakukan oleh guru melalui permainan yang akan dilakukan anak dan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui kemampuan yang dimiliki anak secara optimal”.⁷⁶

⁷⁵ Wawancara Kepala Sekolah Ustazah Istianah, Pada Hari Sabtu Tanggal 23 Februari 2019 pukul 11:45 WIB, di TKIT Baitussalam.

⁷⁶ Wawancara Guru TKIT Baitussalam Ustazah Deliyana, Pada Hari Sabtu Tanggal 23 Februari 2019 pukul 13:20 WIB, di TKIT Baitussalam.

Dan sejalan juga dengan pernyataan di atas, selaku guru kelas B Umar Bin Khattab di TKIT Baitussalam yaitu Ustazah Diana Pertiwi, S.Pd pada hari Sabtu 23 Februari 2019 beliau juga mengatakan:

“Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dapat merangsang kecerdasan logika matematika anak yang berbaur dengan logika dan angka dalam kegiatan permainan yang dilakukan anak sehingga memberi manfaat bagi anak”.⁷⁷

Selaras dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan guru-guru di TKIT Baitussalam, maka hasil dari observasi langsung adalah sebagai berikut⁷⁸:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Langsung

No.	Nama	Aspek	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
1.	Ara	Semua aspek	Semua indikator				✓
2.	Amira	Semua aspek	Semua indikator				✓
3.	Shaha	Semua aspek	Semua indikator				✓
4.	Andin	Semua aspek	Semua indikator				✓

⁷⁷ Wawancara Guru Kelas B Umar Bin Khattab Ustazah Diana Pratiwi, Pada Hari Sabtu Tanggal 23 Februari 2019 pukul 10:20 WIB, di TKIT Baitussalam.

⁷⁸ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 11-23 Februari 2019 pukul 11.00-14:00 WIB di TKIT Baitussalam Kecamatan Naga Jaya 1 Bandar Huluan.

5.	Qila	Semua aspek	Semua indikator				✓
6.	Fathin	Semua aspek	Semua indikator				✓
7.	Lady	Semua aspek	Semua indikator				✓
8.	Najmu	Semua aspek	Semua indikator				✓
9.	Nafisah	Semua aspek	Semua indikator				✓
10.	Abi	Semua aspek	Semua indikator				✓
11.	Umairoh	Semua aspek	Semua indikator				✓
12.	Ardan	Semua aspek	Semua indikator				✓
13.	Asya	Semua aspek	Semua indikator				✓
14.	Asyfa	Semua aspek	Semua indikator				✓
15.	Gara	Semua aspek	Semua indikator			✓	
16.	Hanza	Semua aspek	Semua indikator			✓	
17.	Aqila	Semua aspek	Semua indikator			✓	
18.	Fatiha	Semua aspek	Semua indikator			✓	
19.	Fathir	Semua aspek	Semua indikator			✓	
20.	Atha	Semua aspek	Semua indikator		✓		

Tabel diatas menunjukkan bahwasannya para peserta didik TKIT Baitussalam ada yang mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik, Di sini akan peneliti jabarkan terlihat dari table di atas Ara, Amira, Shaha, Andin, Qila, Fathin, Lady, Najmu, Nafisah, Abi, Umairoh, Ardan, Asya, dan Asyfa di setiap semua aspek dan di setiap semua indikator berkembang sangat baik, yang sudah berkembang sesuai harapan ialah Gara, Hanza, Aqila, Fatiha, dan Fathir. Dan Atha di setiap semua aspek dan di setiap semua indikator mulai berkembang.

Di samping pernyataan yang dikemukakan di atas hasil pengamatan peneliti penggunaan metode bermain yang dilaksanakan oleh guru ialah karena permainan ini diusulkan oleh satu guru lalu dimusyawarakan kembali bersama-sama dan disepakati oleh kepala sekolah dan guru-guru TKIT Baitussalam lainnya.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam telah menerapkan metode bermain selama 5 tahun yang lalu tetapi mulai di terapkan kembali 1 tahun belakangan ini dan dalam pelaksanaannya guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat sejauh mana kecerdasan logika matematika anak dan membuat rencana pembelajaran harian secara tertulis dalam metode bermain tersebut.

4. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Berhubungan dengan rumusan masalah, dalam hal ini peneliti mencari jawaban dari pertanyaan apa saja faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam. Maka peneliti melakukan wawancara kepada beberapa informan diantaranya yaitu kepala sekolah, guru kelas Umar Khattab. dan guru TKIT Baitussalam.

Adapun hasil wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ustazah Istianah, S.Pd pada hari senin 25 Februari 2019 diperoleh jawaban sebagai berikut:

“Sebenarnya faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak yaitu kuncinya ada digurunya dan media permainan yang ada disekolah yang dapat membantu guru seperti guru dalam menggunakan metode bermainnya harus bisa menarik perhatian anak dan ketertarikan anak dalam bermain dan melalui permainan tersebut guru harus mengaitkan metode bermain tersebut dengan kegiatan kecerdasan logika matematika anak agar kecerdasan logika matematika anak dapat berkembang melalui kegiatan yang diberikan oleh guru”.⁷⁹

Peneliti mewawancarai salah satu guru kelas B Umar bin Khattab yaitu ustazah Diana P, S.Pd pada hari senin 4 Maret 2019, Beliau mengatakan:

“Faktor pendukungnya ya kita sebagai guru yang melaksanakan metode bermain ini harus memberikan permainan yang dapat dipahami anak dan dilakukan anak dengan menyenangkan dengan begitu anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan permainan tersebut, melalui kegiatan tersebut guru harus dapat memberikan nilai disetiap permainan seperti menyelipkan makna setiap kegiatan permainan seperti mengumpulkan bola berdasarkan warna anak terkadang hanya permainan mengambil bola saja yang menyenangkan baginya tetapi didalam kegiatan tersebut ada makna yaitua anak mengetahui warna-warna bola dan bentuk bola”.

⁷⁹ Wawancara Kepala Sekolah Ustazah Istianah, Pada Hari Senin Tanggal 25 Februari 2019 Pukul 12:05 WIB, di TKIT Baitussalam.

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara guru TKIT Baitussalam yaitu Heppi, S.Pd pada hari senin 4 Maret 2019, beliau mengatakan:

“Faktor pendukung dalam pelaksanaan metode bermain adalah alat atau media dalam permainan yang digunakan untuk melakukan kegiatan anak dan lapangan yang mencukupi untuk kegiatan anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak yang dilaksanakan guru metode bermain dengan membaurkan kegiatan logika dan matikatika melalui permainan yang dilakukan dapat memberi pengetahuan kepada anak”⁸⁰.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 adalah penguasaan guru dalam melakukan metode bermain yang menyenangkan dan memberikan makna melalui permainan yang dilakukan anak.

Adapun faktor penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak, melalui hasil wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ustazah Istianah, S.Pd pada hari sabtu 23 Februari 2019, beliau menjawab:

“Hambatan yang sering kali dihadapi dalam pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak adalah ada sebagian anak yang mengganggu temannya ketika kegiatan bermain sedang dilakukan sehingga terjadi ketidak tertiban dalam melakukan kegiatan bermain tersebut”.

Selanjutnya guru kelas B ustazah Diana P, S.Pd pada hari sabtu 23 Februari 2019 juga mengatakan sebagai berikut:

“Hambatannya sebenarnya ada di anak yang mempengaruhi temannya untuk bermain sendiri tanpa arahan dari guru, yang menjadikan metode bermain yang dilakukan guru kadang tidak sampai kepada mereka dan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika mereka cenderung

⁸⁰ Wawancara Guru TKIT Baitussalam Ustazah Heppi, Pada Hari Senin Tanggal 04 Maret 2019 Pukul 13:15 WIB, di TKIT Baitussalam.

lambat maka hambatan yang dilihat dari metode bermain ini dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak adalah anak yang mempengaruhi temannya”.⁸¹

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara guru TKIT Baitussalam yaitu Heppi, S.Pd pada hari senin 4 Maret 2019, beliau mengatakan:

“Faktor penghambat dalam pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam adalah ketidak tertiban anak dalam melakukan permainan sehingga membuat anak yang lain terganggu dan berdampak kepada anak yang lain untuk tidak mau lagi mengerjakan kegiatan yang sudah disediakan pengawalan dalam menjaga anak yang harus ekstra dalam melakukan kegiatan permainan agar bisa berjalan dengan lancar”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak yaitu dari dalam diri anak sendiri yaitu berupa anak yang tidak mau mendengarkan perintah guru dalam kegiatan bermain maunya mengganggu temannya yang sedang melakukan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.

5. Pembahasan Penelitian

1. Metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Metode bermain anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam sudah dilakukan oleh guru dari pertama lonceng berbunyi metode bermain sudah dilakukan sebelum memasuki kelas metode bermain ini dilakukan di luar ruangan yaitu di halaman sekolah melalui berbagai kegiatan yang dapat mengasah kemampuan dan biasanya dilakukan yang berbaur dengan angka dan berpikir seperti tebak-tebakan dan permainan angka lainnya.

⁸¹ Wawancara Guru Kelas B Umar Bin Khattab Ustazah Diana, Pada Hari Sabtu 23 Februari 2019 Pukul 10:30 WIB, di TKIT Baitussalam.

Selanjutnya di dalam ruangan juga dilakukan metode bermain oleh guru dalam menyampaikan kegiatan anak yaitu secara permainan untuk membuat anak menyenangkan dan selalu aktif melalui metode bermain yang dilakukan guru selalu membuat anak menyenangkan dan sebelum waktu pulang juga guru selalu memberi teka-teki untuk anak agar boleh pulang untuk mengulang kegiatan yang sudah dilakukan untuk lebih diingat dan mengasah kemampuan anak dalam kegiatan hari itu.

Metode bermain ini dilakukan guru agar dapat mengembangkan kemampuan anak baik dalam perkembangan kecerdasan logika matematika anak dan kemampuan lainnya yang diharapkan dapat membuat anak senang dan mendapatkan pengetahuan dari kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menyenangkan dan mampu mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dengan baik.

2. Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalm sebagian anak di kelas Umar Khattab kecerdasan logika matematika anak sudah berkembang dan masih ada terdapat anak yang belum berkembang dalam kecerdasan logika matematikanya, peneliti menyadari bahwa kemampuan setiap anak itu berbeda-beda seperti di kelas Umar Khattab masih terdapat anak yang belum berkembang dalam kecerdasan logika matematika anak bisa jadi anak tersebut berkemampuan lain.

3. Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Metode bermain yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak baik menggunakan media yang disediakan oleh sekolah maupun media yang dibuat sendiri oleh anak yang dipimpin oleh guru dan menggunakan media alam permainan bisa dilakukan agar dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.

4. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam

Faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun alat yang digunakan guru dalam permainan untuk menunjang ketertarikan anak dalam permainan yang akan dilakukan anak dengan begitu anak mampu melakukan kegiatan dan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak secara optimal.

Faktor penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun adalah sikap anak yang mengganggu temannya yang sedang melakukan kegiatan permainan sehingga terjadinya ketidak tertiban dalam bermain dan membuat anak-anak yang lain marah dan membuat permainan tersebut terkadang berantakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang peneliti uraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 Bandar Huluan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode bermain yang dilakukan oleh guru TKIT Baitussalam dilakukan dalam kegiatan sebelum memasuki kelas pagi hari yang dilakukan di halaman kelas, dan setelah itu dalam kelas juga dalam menyapaikan kegiatan anak juga dilakukan melalui metode bermain dan kegiatan permainan juga dilakukan oleh guru sebelum anak pulang dari TKIT Baitussalam guru juga melakukan ulang metode bermain melalui kegiatan tebak-tebakan supaya siapa cepat dia duluan pulang begitulah metode bermain yang dilakukan oleh guru di TKIT Baitussalam.
2. Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini dilakukan melalui kegiatan permainan yang mampu mengasah kecerdasan logika matematika anak seperti permainan geometri, angka dan teka-teki.
3. Metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam, guru yang melakukan metode bermain melalui kegiatan permainan yang dibaurkan dengan kegiatan pengembangan kecerdasan logika matematika anak, permainan edukatif yang mendapat nilai-nilai dalam kecerdasan logika matematika anak.

4. Faktor pendukung pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam adalah media yang disediakan oleh sekolah ataupun media yang di buat guru dalam kegiatan yang dilakukan anak dalam kegiatan kecerdasan logika matematika anak. Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun adalah anak yang mengganggu temannya ketika melakukan kegiatan permainan tersebut sehingga terjadi ketidak tertiban dalam melakukan kegiatan permainan tersebut.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, penerapan metode bermain mampu mengembangkan kecerdasan logika matematika anak. Implikasi dari kesimpulan tersebut adalah perbaikan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui kegiatan permainan yang menggunakan media atau alat dalam membentuk kecerdasan logika matematika anak.

C. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka disarankan:

1. Kepada pihak sekolah, khususnya kepada kepala sekolah dan guru untuk selalu bekerja sama dalam memantau penerapan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 Bandar Hulan.

2. Kepada guru sebagai pelaksana dan pengawas dalam proses penerapan metode bermain untuk dapat mengoptimalkan perannya dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.
3. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari rumusan masalah, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnan Maftuh, (2012), *Kumpulan Hadits-hadits Pilihan Shahih Bukhari*, Surabaya: Terbit Terang.
- Al-Maqdisiy, (2008), *Al-Fawaid al-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawadhu'ah*, Kairo: Beirut.
- Arikunto Suharsimi, (2013), *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta; Rineka Cipta.
- Arsyad Junaidi, (2017), *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, Medan: Perdana Publishing.
- Asrul, Ahmad Syukri Sitorus, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Departemen Agama RI, (2011), *Al Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Bintang Indonesia.
- Fadillah M, (2017), *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Fadillah M, dkk. (2014) *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadlillah Muhammad, (2014), *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Fadlillah, (2014), *edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hartini Puji, (2011), *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam*, Pendidikan Anak Usia Dini. Volume. 1 no. 1.

- Iskandar, (2008), *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Perkasa Press.
- Iswadi, (2014). *Teori Belajar*, Bogor: In Media.
- Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media.
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, Armanila, (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal.1.
- Khadijah, Armanila. (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- latif Mukhtar, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lubis Effi Aswita, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Machrus Adib, dkk, (2017), *Fondasi Keluarga Sakinah*, Jakarta: Subdit Bina Keluarga Sakinah.
- Masganti, (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan: IAIN Press.
- Moleong Lexy J, (2011), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 186.
- Putri Asri Munfi'atun, (2016), *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Salim dan Syahrums, (2015), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media.

- Salminawati, (2015), *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sari Desi Kumala, (2017), *Penerapan Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sit Masganti, (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publshing.
- Sugiono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kauntitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto Slamet, (2005), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syakir Syaikh Ahmad *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir, jilid 4*. Jakarta timur: Darus Sunnah Press.
- Yaumi Muhammad dan Nurdin Ibrahim, (2013), *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

A. Instrumen Penilaian Anak Dalam Pengembangan Kecerdasan Logika

Matematika Di Tkit Baitussalam Naga Jaya 1

1. Nama anak: Ara

Hari/Tanggal: Rabu/13-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓

3.	Menyusun sesuatu dalam ketegori atau hirearki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil				✓
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

2. Nama anak: Amira

Hari/Tanggal: Jumat/22-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

3. Nama anak: Shaha

Hari/Tanggal: Rabu/22-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

4. Nama anak: Andin

Hari/Tanggal: Sabtu/23-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil				✓

		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

5. Nama anak: Qila

Hari/Tanggal: Rabu/13-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil				✓

		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

6. Nama anak: Fathin

Hari/Tanggal: Kamis/14-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

7. Nama anak: Lady

Hari/Tanggal: Jumat/15-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil				✓

		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

8. Nama anak: Najmu

Hari/Tanggal: Sabtu/16-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

9. Nama anak: Nafisah

Hari/Tanggal: Senin /18-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

10. Nama anak: Abi

Hari/Tanggal: Senin/11-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

11. Nama anak: Umairah

Hari/Tanggal: Selasa/12-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

12. Nama anak: Ardan

Hari/Tanggal: Rabu/13-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

13. Nama anak: Asya

Hari/Tanggal: Kamis/14-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang				✓

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

14. Nama anak: Asyfa

Hari/Tanggal: Jumat/15-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20				✓
		membaca lambang bilangan angka 1-20				✓
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana				✓
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat				✓
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)				✓
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)				✓
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)				✓
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil				✓

		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)				✓
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya				✓
		Mengenal konsep tinggi dan rendah				✓

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

15. Nama anak: Gara

Hari/Tanggal: Sabtu/16-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20			✓	
		membaca lambang bilangan angka 1-20			✓	
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana			✓	
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat			✓	
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)			✓	
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)			✓	
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)			✓	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang			✓	

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)			✓	
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya			✓	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah			✓	

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

16. Nama anak: Hanza

Hari/Tanggal: Sabtu/16-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20			✓	
		membaca lambang bilangan angka 1-20			✓	
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana			✓	
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat			✓	
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)			✓	
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)			✓	
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)			✓	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang kecil			✓	

		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)			✓	
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya			✓	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah			✓	

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

17. Nama anak: Aqila

Hari/Tanggal: Senin/18-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20			✓	
		membaca lambang bilangan angka 1-20			✓	
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana			✓	
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat			✓	
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)			✓	
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)			✓	
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)			✓	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang			✓	

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)			✓	
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya			✓	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah			✓	

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

18. Nama anak: Fatiha

Hari/Tanggal: Selasa/19-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20			✓	
		membaca lambang bilangan angka 1-20			✓	
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana			✓	
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat			✓	
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)			✓	
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)			✓	
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)			✓	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang			✓	

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)			✓	
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya			✓	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah			✓	

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

19. Nama anak: Fathir

Hari/Tanggal: Selasa/19-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20			✓	
		membaca lambang bilangan angka 1-20			✓	
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana			✓	
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat			✓	
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)			✓	
		menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)			✓	
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)			✓	
		menyusun balok dari yang besar sampai yang			✓	

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)			✓	
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya			✓	
		Mengenal konsep tinggi dan rendah			✓	

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

20. Nama anak: Atha

Hari/Tanggal: Kamis/21-Feb-2019

No	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Kesenangan anak terhadap angka	menghitung angka 1-20		✓		
		membaca lambang bilangan angka 1-20		✓		
2.	Kemahiran anak berfikir dan menggunakan logika	membaca grafik sederhana		✓		
		menghubungkan jumlah benda dengan angka yang tepat		✓		
		menghubungkan gambar dengan pasangannya (badan kambing dengan kepala kambing)		✓		
3.	Menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki	menemukan jalan menuju rumahnya (menyelesaikan tugas maze sederhana)		✓		
		mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi panjang)		✓		
		menyusun balok dari yang besar sampai yang		✓		

		kecil				
		mengurutkan angka terkecil hingga terbesar (1-20)		✓		
		Mengelompokkan bola berdasarkan warnanya		✓		
		Mengenal konsep tinggi dan rendah		✓		

Peneliti

Mawaddah Pasaribu
38.15.3.020

B. Lembar Observasi Guru Dalam Melaksanakan Metode Bermain

NO	KEGIATAN	HASIL OBSERVASI		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Guru membuat RPPH	✓		
2.	Guru menggunakan metode bermain dalam megajar	✓		
3.	Guru mengabsen anak sebelum memulai pelajaran	✓		
4.	Guru menyiapkan alat-alat atau media permainan yang akan digunakan	✓		
5.	Adanya pelaksanaan kegiatan permainan	✓		
6.	Guru memberikan arahan kepada anak, bagaimana cara melakukan permainan yang akan dilakukan.	✓		
7.	Guru memberikan penilaian pada setiap anak yang dapat melakukan permainan dengan arahan yang diberikan oleh guru.	✓		
8.	Guru melakukan evaluasi pada anak yang tidak dapat melakukan permainan dengan arahan yang diberikan oleh guru.	✓		
9.	Guru memberikan reward pada anak yang dapat melakukan permainan dengan arahan yang diberikan oleh guru.	✓		

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

Digunakan untuk memperoleh data dan informasi sehubungan dengan judul yang diteliti yaitu “Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam Naga Jaya 1 Bandar Huluan”.

A. Untuk Kepala Sekolah TKIT Baitussalam Naga Jaya 1

Metode Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pandangan Ustazah mengenai metode bermain itu bagaimana ya ustazah? 2. Bagaimana pandangan Ustazah selama ini mengenai metode bermain yang dilakukan di TKIT Baitussalam ini, mohon dijelaskan? 3. Bagaimana metode bermain yang sudah di terapkan di TKIT Baitussalam ini, mohon dijelaskan ustazah?
Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut Ustazah, apakah kecerdasan logika matematika anak di TKIT Baitussalam ini sudah di kembangkan? 2. Apakah semua guru mengembangkan kecerdasan logika matematika ustazah? 3. Bagaimana pandangan ustazah mengenai pengembangan kecerdasan logika matematika anak ustazah, mohon dijelaskan?
Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah semua guru memperhatikan pengembangan kecerdasan logika matematika anak ustazah, mohon dijelaskan? 2. Menurut Ustazah, apakah metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak? 3. Bagaimana peran Ustazah dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui penerapan metode bermain? Mohon dijelaskan?

Faktor Pendukung Dan Penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Apa saja faktor pendukung Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?
2. Apa saja faktor penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?

B. Untuk Guru Kelas B Umar Khattab

Metode Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Kurikulum apa saja yang sudah ustazah lakukan di TKIT Baitussalam?
2. Pandangan Ustazah mengenai metode bermain itu bagaimana ya ustazah?
3. Dalam proses pembelajaran di kelas, metode bermain seperti apa yang dilakukan Ustazah?
4. Bagaimana respon anak ustazah, dalam penerapan metode bermain ini?
4. Bagaimana metode bermain yang sudah di terapkan di TKIT Baitussalam ini, mohon dijelaskan ustazah?
5. Mengapa ustazah memilih menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di TKIT Baitussalam ustazah, Mohon dijelaskan?

Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Menurut Ustazah, apakah kecerdasan logika matematika anak di TKIT Baitussalam ini sudah di kembangkan?
2. Apakah kecerdasan logika matematika anak itu sudah menunjukkan mampu ustazah?
3. Apa saja usaha yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak?
4. Bagaimana pandangan ustazah mengenai pengembangan kecerdasan logika matematika anak ustazah, mohon dijelaskan?

5. Bagaimana langkah-langkah atau tahapan yang ustazah lakukan ketika mengembangkan kecerdasan logika matematika anak?

Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Menurut Ustazah, apakah metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak?
2. Apa saja kendala ustazah dalam melaksanakan metode bermain dalam megembangkan kecerdasan logika matematika anak?
3. Apakah ustazah ada melakukan perencanaan terlebih dahulu?
4. Bagaimana tingkat keberhasilan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dalam penerapan metode bermain ustazah?

Faktor Pendukung Dan Penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Apa saja faktor pendukung Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?
2. Apa saja faktor penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?

C. Untuk Guru di TKIT Baitussalam

Metode Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Pandangan Ustazah mengenai metode bermain itu bagaimana ya ustazah?
2. Apakah metode bermain ustazah sudah berpengaruh terhadap pembelajaran anak?
3. Bagaimana pandangan Ustazah selama ini mengenai metode bermain yang dilakukan di TKIT Baitussalam ini, mohon dijelaskan?
4. Sejak kapan ustazah metode bermain sudah di terapkan di TKIT Baitussalam ini, mohon dijelaskan ustazah?

Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Menurut Ustazah, apakah kecerdasan logika matematika anak di TKIT Baitussalam ini sudah di kembangkan?
2. Apakah semua guru mengembangkan kecerdasan logika matematika ustazah?
3. Bagaimana pandangan ustazah mengenai pengembangan kecerdasan logika matematika anak ustazah, mohon dijelaskan?

Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Apakah semua guru memperhatikan pengembangan kecerdasan logika matematika anak ustazah, mohon dijelaskan?
2. Menurut Ustazah, apakah metode bermain dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak?
3. Bagaimana peran Ustazah dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui penerapan metode bermain? Mohon dijelaskan?

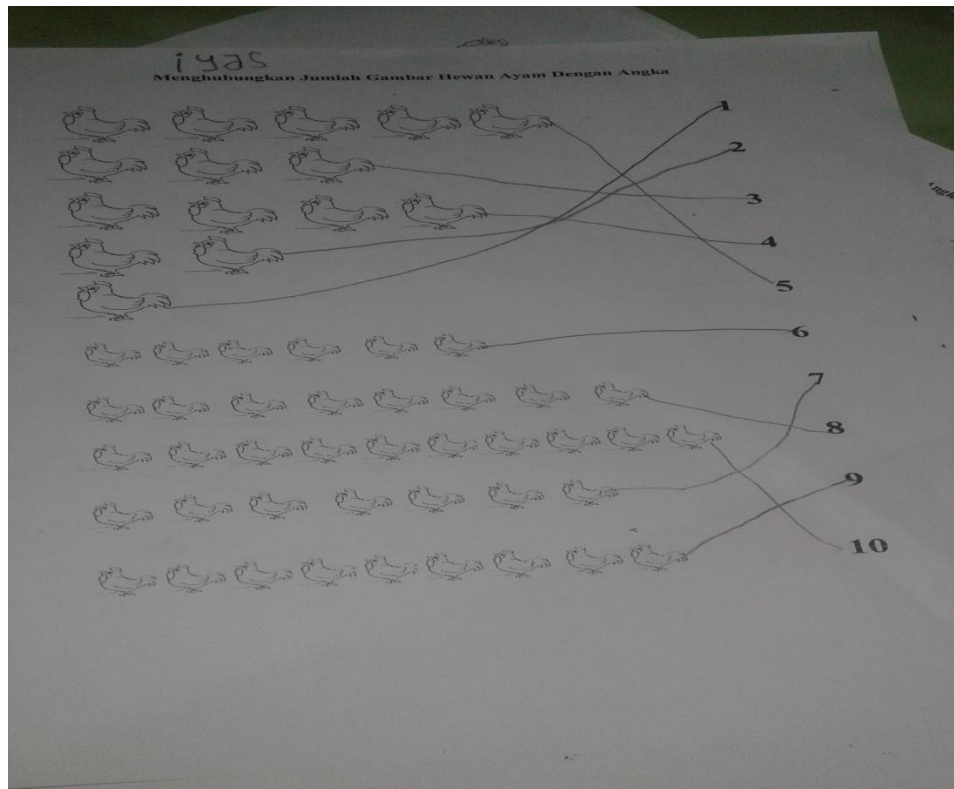
Faktor Pendukung Dan Penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam

1. Apa saja faktor pendukung Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?
2. Apa saja faktor penghambat Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam?

Lampiran 3

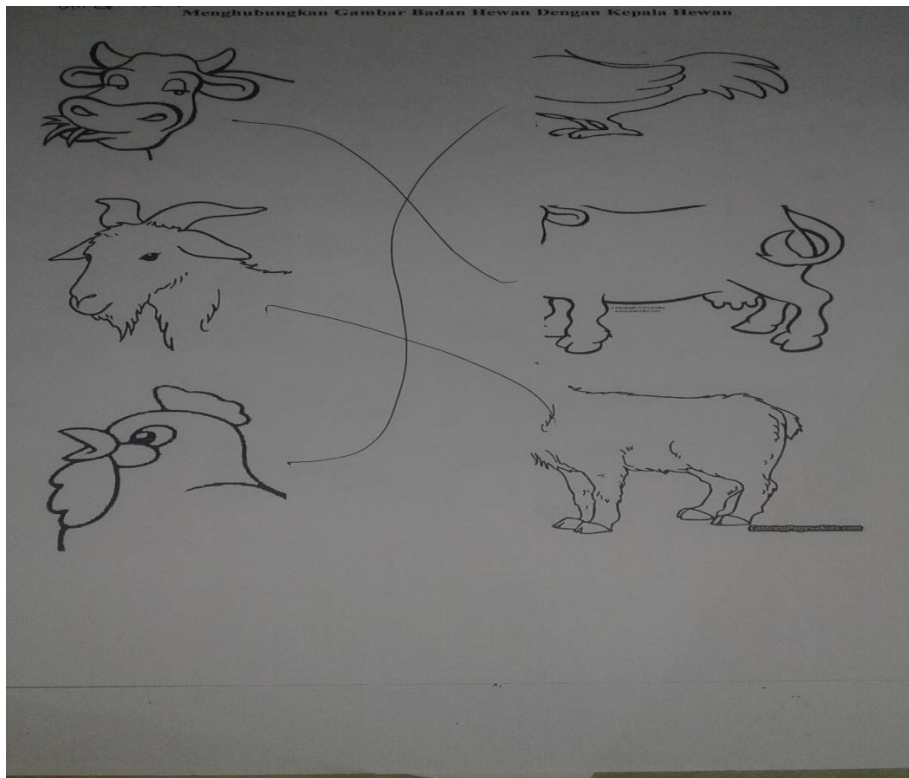
DOKUMENTASI PENELITIAN

Anak sedang melakukan kegiatan berhitung, membaca lambang bilangan, dan anak dapat mengurutkan angka terkecil hingga terbesar.



Hasil kerja anak dalam menghubungkan jumlah hewan dengan angka dan mengerjakan maze sederhana.

Hasil karya anak dalam menghubungkan gambar dengan pasangannya.





Gambar di atas adalah anak mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan persegi panjang). Dan menyusun balok dari yang terbesar sampai yang kecil.



Anak mengelompokkan bola berdasarkan warnanya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mawaddah Pasaribu
Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Ujung Batu, 28 Desember 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Pasar Ujung Batu, Kec. Sosa, Kab. Padang Lawas
Nama Ayah : Munawar Pasaribu
Nama Ibu : Maisaroh Siregar

Riwayat Pendidikan

1. SDN Inpres Pasar Ujung Batu (2003-2008)
2. MTS Al-Khoir (2008-2012)
3. SMA NEGERI 1 SOSA (2012-2015)
4. UIN-SU (2015-2019)

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, April 2019
Saya yang membuat

Mawaddah Pasaribu
NIM.38.15.3.020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
 Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2115/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2019
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Riset**

Medan, 08 Februari 2019

Yth. Ka. TK IT BAITUSSALAM

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : MAWADDAH PASARIBU
 T.T/Lahir : Pasar Ujung Batu, 28 Desember 1996
 NIM : 38153020
 Sem/Jurusan : VII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di TK IT BAITUSSALAM guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

“PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANG KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK 5-6 TAHUN TKIT BAITUSSALAM TAHUN AJARAN 2018/2019”

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

An. Dekan
 Ketua Jurusan PIAUD

 Dr. Khadijah, M.Ag
 19650327 200003 2 001

Tembusan:
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT)
BAITUSSALAM
NAGA JAYA I - BANDAR HULUAN - SIMALUNGUN

SURAT IZIN RISET
 No : 28/TKIT/III/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : ISTIANAH, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : TKIT Baitussalam
 Alamat : Naga Jaya I - Kec. Bandar Hulan - Kab. Simalungun

Memberi izin kepada :

N a m a : MAMAWADDAH PASARIBU
 Tempat, Tanggal Lahir : Pasar Ujung Batu, 28 Desember 1996
 N I M : 38153020
 Semester : VII
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini








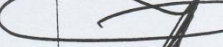


Untuk mengadakan Riset Kegiatan Belajar di TKIT Baitussalam Naga Jaya I Kecamatan Bandar Hulan Kabupaten Simalungun dalam rangka memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANG KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITUSSALAM TAHUN AJARAN 2018/2019".



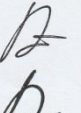
Riset tersebut kami setuju sehubungan dengan Surat Permohonan Izin Riset Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Nomor : B-2115/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2019 tanggal 08 Februari 2019.

Demikian Surat Izin Riset ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Naga Jaya I, 18 Maret 2019
 Kepala TKIT Baitussalam

ISTIANAH, S.Pd

Tanggal	Komentar Pembimbing 1	Tanda Tangan
18-12-2018	Bimbingan Skripsi (judul)	
16-01-2019	Bimbingan Bab 1	
19-01-2019	Bimbingan Bab 1-3	
22-01-2019	ACC proposal	
06-02-2019	Bimbingan proposal seminar.	
13-03-2019	Perbaikan seminar proposal lampiran	
19-03-2019	Bimbingan Bab II	
08-04-2019	Bimbingan Perbaikan Bab II	
09-04-2019	Bimbingan Bab II Skripsi	
11-04-2019	ACC skripsi	

Tanggal	Komentar Pembimbing 2	Tanda Tangan
11-12-2018	Bimbingan	
23/01/2019	bimbingan Bab 1	
28/01/2019	bimbingan perbaikan proposal	
26/03/2019	bimbingan Bab IV dan Bab V	