

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GEROBAK SAYUR
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-ANWAR
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**



**Diajukan:
FITRI MAYA SARI
NIM.1711250008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS
TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu Telp. (0736)
51276-51171-51172

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu” yang ditulis oleh Fitri Maya Sari, NIM: 1711250008, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 06 Januari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Ketua

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd.
NIP. 196510272003122001

Sekretaris

Nurhikma, M.Pd.
NIP. 198709192019032004

Penguji 1

Deni Febriani, M.Pd.
NIP. 1975020420000032001

penguji 2

Fatrica Syafri, M.Pd. I
NIP. 19851020201012011

Bengkulu, 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS
TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu
Telp. (0736) 51276-51171-51172

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/ I Fitri Maya Sari
NIM : 1711250008

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i :

Nama : Fitri Maya Sari

NIM : 1711250008

Judul : Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk
Meningkatkan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia 5-6
Tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk skripsi. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan
sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya
diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I

Dr. Hj. Asiyah M. Pd
NIP. 196510272003122001

Bengkulu, 2022

Pembimbing II

Valisneria Utami, M.Ed
NIP. 1989032332019032010

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Fitri Maya Sari
NIM : 1711250008
Prodi/Jurusan : PIAUD/Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur untuk meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 2021
Pembuat Pernyataan



Fitri
Fitri Maya Sari
Nim. 1711250008

MOTTO

Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tetapi ketakutanlah yang membuat kita sulit, karena itu jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan pernah menyerah untuk mencoba. Maka janganlah katakanlah pada masalah : “aku punya Allah yang maha segala-Nya”.

(Ali Bin Abi Thalib)

Sekali Kau Kehilangan Harapan, Kau Kehilangan Seluruh Kekuatan Untuk Menghadapi Dunia, Jangan Pernah Berhenti Untuk Bermimpi Dan Jangan Pernah Berhenti Untuk Mewujudkannya

(Fitri maya Sari)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Rasa Syukur Kepada Allah SWT, Atas Segalah Kemudahan Rahmat Dan Hidayanyanya, Sehingga Aku Berhasil Menyelesaikan, Study Ini Guna Menggapai Semua Impian Dan Coita-Cita Demi Kebahagiaan Orang-Orang Yang Kucintai. Maka Kupersembahkan Skripsi Ini :

1. Teruntuk Diriku Sendiri Terima Kasih Berkerja Sama Dengan Selalu Terlihat Baik-Baik Saja Dan Bahagia Didepan Semua Orang. Maaf Untuk Malam-Malam Panjang Dengan Mata Yang Sulit Tertidur Dan Fikiran Yang Selalu Membuatmu Lelah.
2. Terkhusus Dan Terutama Ayahanda (Bapak Septi Nofiar) Dan Ibunda (Rostieka Pertiwi) Terima Kasih Telah Mendidik, Membesarkan, Dan Memberikan Kasih Sayang Dengan Do'a-Do'a Dalam Mengapai Impian Dan Cita-Citaku.
3. Teruntuk Adik Kandungku (Fera Perpika. S) Dan (Fadil Zulnofiar) Yang Telah Memberikan Dukungan Sehingga Kubisa Menyelesaikan Studi Dengan Baik.
4. Untuk Keluargaku Nenek Desi, Datuk Arzali, Tante Ely, Om Sarun, Mbak Heni, Kak Hendra, Kak Eri, Ayuk Lia, Bungsu Yuli, Paman Jeki, Ayuk There, Dan Ponakan-Ponakanku. Terima Kasih Sudah Mendukungku, Memberikan Semangat Disetiap Titik Lemahku, Dan Selalu Mendoakanku.
5. Dosen Pembimbing Bunda Dr. Hj. Asiya, M.Pd Dan BundaValisneria Utami, M.Ed.Yang Tidak Pernah Lelah Membimbing Dan Memberikan Arahan Dalam Meneyelesaikan Skripsi Ini.
6. Seluruh Dosen Piaud Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Yang Telah Mendidik, Memberikan Motifasi Dan Telah Memberikan Bekal Ilmu Yang Selalu Bermanfaat Untuk Kedepanya.
7. Untuk Jum Kanedi Putra Yang Telah Memberikan Semangat Titik Lemaku Dan Membantu Dalam Perjuangan Kesuksesanku.

8. Untuk Kembang Kempis (Sevtia, Lia, Syarah, Odang Ica, Dan, Elin)
Terima Kasih Kebersamaan Disetiap Perjuangan yang ada Dikampus
Hijau Ini.
9. Teman-Teman Seperjuangan Kelas A Childhoodeducation'17 Terima
Kasih Kebersamaan Selama Ini.
10. Agama , Almamater, Bangsa, Dan Negeriku Indonesia.

ABSTRAK

Fitri Maya Sari, Nim. 1711250008, Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu, Pembimbing I : Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, Pembimbing II : Valisneria Utami, M.Ed.

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan kecerdasan logika matematika yang berkaitan dengan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Bahwa kecerdasan logika matematika adalah salah satu kecerdasan majemuk yang membahas tentang angka, berhitung, mengenal warna dan bentuk. Maka kecerdasan logika matematika merupakan salah satu hal yang penting dimiliki oleh anak, oleh karena itu tujuan peneliti adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak yang didesain dengan angka 1-10, berhitung penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, mengenal warna, bentuk sayuran, dan mengetahui apakah ini efektif untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) Dengan Menggunakan Model ADDIE Yang Terdiri Dari Lima Tahap Yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun, karena peneliti disesuaikan dengan kebutuhan yang ada maka peneliti uji coba produk skala kecil dengan di uji cobakan dengan 12 anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia yang mana mendapatkan hasil dari lembar kegiatan *Pre-test* sebesar 39,62%. Sedangkan pada lembar kegiatan *post-test* sebesar 94,01%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 54,95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu layak untuk digunakan.

Kata Kunci :Media Permainan Gerobak Sayur, Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika

ABSTRACT

Fitri Maya Sari, Nim. 1711250008, Thesis Title : Development of Vegetable Cart Game Media to Improve Mathematical Logical Intelligence for Children 5-6 Years Old at Al-Anwar Kindergarten, Bengkulu City, Supervisor I : Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, Advisor II : Valisneria Utami, M.Ed.

The problem found in this study is the lack of variety of media that supports the learning process of children according to the characteristics of children in the development of mathematical logic intelligence related to numeracy skills in children aged 5-6 years. That mathematical logic intelligence is one of multiple intelligences that discusses numbers, counting, recognizing colors and shapes. So mathematical logic intelligence is one of the important things that children have, therefore the aim of the researcher is to produce a product in the form of a vegetable cart game media to improve children's mathematical logic intelligence designed with numbers 1-10, counting additions, recognizing various kinds of kinds of vegetables, recognize the colors, shapes of vegetables, and find out if these are effective for increasing children's mathematical logical intelligence. This type of research used is Research and Development (R&D) Using the ADDIE Model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, because the researchers adapted to the existing needs, the researchers tested the product on a small scale by being tested with 12 children. Based on the results of research conducted on the development of the vegetable cart game media to improve the mathematical logic intelligence of children aged which get the results from the Pre-test activity sheet by 39.62%. While the post-test activity sheet is 94.01%. Thus there was an increase of 54.95%. So it can be concluded that the product of the vegetable cart game media development to improve the mathematical logic intelligence of children aged 5-6 years at Al-Anwar Kindergarten, Bengkulu City is feasible to use.

Keywords: Vegetable Cart Game Media, Improving Mathematical Logic Intelligence.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WR.WB

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu ”**Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pendidikan umumnya. Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Drs. H. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr.MusMulyadi, M.Pd selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I. selaku ketua jurusan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Fatrica Syafri, M.Pd, selaku ketua prodi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan motivasi.

5. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, selaku pembimbing satu dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
6. Valisneria Utami, M.Ed, selaku pembimbing dua dalam penulisan skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
7. Pihak perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu selaku penyediaan buku-buku yang bermanfaat bagi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
9. Tempat penelitian dimana pihak-pihak yang terlibat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK Al-Anwar Kota Bengkulu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Februari 2022

Penulis

Fitri Maya Sari
Nim.1711250008

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
B. IdentifikasiMasalah.....	5
C. PembatasanMasalah.....	6
D. RumusanMasalah.....	6
E. TujuanPenelitian	6
F. ManfaatPenelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
B. Bermain Dan Permainan Gerobak Sayur	
1. Hakikat Bermain Dan Permainan	14
2. Manfaat Dalam Mengembangkan Lima Aspek Perkembangan..	15
3. Fungsibermainbagianakusiadini.....	16
4. Media permainan Gerobak Sayur.....	17
C. Kecerdasaan Logika Matematika	
1. Pengertian Kecerdasaan Logika Matematika.....	20
2. Cara Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika	22
3. Indikator Kecerdasan Logika Matematika.....	24
D. Kajian Penelitian Terdahulu	25
E. Kerangka Pikiran	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
D. Uji Coba Produk	32
E. Jenis Data.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G.	
H. Teknik Analisa Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Tahap Analysis	41
2. Tahap Design.....	42
3. Tahap Development.....	45
4. Tahap Implementation.....	52
5. Tahap Evaluation.....	56
B. Pembahasan Penelitian.....	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Indikator Kecerdasan logika matematika	22
Tabel 3.1 Jumlah Anak	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	34
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Bealajar	35
Tabel 3.4 Kriteria Validator	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Istrumen Ahli Media	37
Tabel 3.7 Presantase Kevalidan	40
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama.....	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Kedua	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ketiga	48
Tabel 4.5 Rekaputalasi Hasil Dari Validasi Ahli	49
Tabel 4.6 Hasil Data <i>Pre-Test</i>	53
Tabel 4.7 Hasil Data <i>Post-Test</i>	55
Tabel 4.8 Data Peningkatan Hasil <i>Pre-Test Dan Post-Test</i>	61

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 3.2 Desain Eksperimen.....	33
Gambar 4.1 Bentuk Media Gerobak Sayur	43
Gambar 4.2 Bentuk Media Sayuran	43
Gambar 4.3 revisi pertama produk.....	50
Gambar 4.4 revisi kedua produk	51
Gambar 4.5 revisi ketiga produk	52

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Pendidikan didalam tahap-tahap perkembangan anak usia dini di indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”²

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering disebut PAUD merupakan usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya.³ Didalam masa ini anak usia dini adalah anak yang dalam rentang usia dibawah enam tahun dan pada usia ini anak pada posisi pertumbuhan dan perkembangnya menjadi suatu pembentukan krakter di masa emas pertumbuhan dan pekembangan otaknya pada tahap dunia pendidikan dengan “*golden age*”.⁴

¹ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 17.

² Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*,...hal.18.

³ Novan ArdyWiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal.1.

⁴ Husnul Bahri, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*, (Bengkulu: Zigie Utama, 2019),hal. 1.

Sesuai dengan anjuran di dalam Al-Qur`an surah Al-Mujadilah ayat 11 :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmupengetahuan beberapa derajat” (Q.S. Al-Mujadilah : 11)

Senada dengan ayat Al-Qur`an diatas maka pendidikan atau ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia mulai dari manusia kecil atau anak-anak hingga manusia dewasa dan tua. Tidak ada ukuran untuk seseorang dalam menimba ilmu pengetahuan.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting.⁵ Kegiatan didunia PAUD dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan dan menggembarakan yakni kegiatan bermain⁶, karena anak PAUD melakukan pembelajaran dengan belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Bermain merupakan suatu kebutuhan alamiah yang harus anak dapatkan, sebab bermain merupakan karakteristik dari anak usia dini. Ketika anak bermain mereka secara tak sengaja akan mendapatkan sebuah pembelajaran yang mereka sendiri tidak tahu.

Maka pendidik dituntut membuat media pembelajaran, media merupakan perantara untuk menyampaikan suatu informasi/pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Secara lengkap media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemaun anak sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran pada diri anak melalui permainan yang merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.⁷Halini juga media permainanakan disajikan dalam bentuk tema dan pembelajaran

⁵Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta : Kencana, 2017),hal. 11.

⁶Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*,...hal. 34

⁷Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 3.

terpadu dengan bidang meningkatkan stimulasi perkembangan anak yang bertujuan mengoptimalkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) anak yang merupakan keterampilan dan bakat yang dimiliki anak untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran.

Kecerdasan majemuk mempunyai delapan jenis, yakni: (1) kecerdasan verbal-linguistik, (2) logis-matematis, (3) visual-spasial, (4) berirama-musik, (5) jasmaniah-kinestetik, (6) interpersonal, intrapersonal, dan (8) naturalistik.⁸ Salah satu kecerdasan majemuk yang membahas tentang logis-matematis dalam perkembangan pembelajaran anak yaitu kecerdasan logika matematikasebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini meliputi kemampuan yang menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah dan menciptakan angka dan prinsip-prinsip penalaran.⁹ Dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika perlu dikembangkan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, menarik, serta bermakna. Karena itu kemampuan kecerdasan logika matematika merupakan salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan melalui media permainan gerobak sayur karena permainan ini bisa menciptakan keterampilan mengelola berhitung, penjumlahan, pengurangan, ukuran, bentuk, dan warna.

Gerobak atau rombongan diartikan alat bantu yang sudah sangat umum di kalangan masyarakat, yang di wilayah Jawa Tengah rombongan ini disebut gerobak dan surungan memiliki maksud sebuah kata yaitu didorong secara manual oleh manusia.¹⁰ Oleh karena itu gerobak sayur dimodifikasi menjadi alat bermain untuk pembelajaran di PAUD untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan yaitu menyusun sayuran, mengenal bentuk sayuran, ukuran

⁸Lia Tasliyah, Dkk., *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Ape Kids 'N Kit*, (Jurnal Ceria: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif, 2020), Vol.3 No.4 di akses tanggal 3 maret 2021, hal.308.

⁹Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012), hal. 3.3.

¹⁰Jeremia Artiono Arifin, *Perancangan Sarana Bantu Jual Berupa Rombongan 2 In 1 Bagi Penjual Sayur Dan Minuman*, (Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 2015) Vol.2 No.1 di akses tanggal 13 desember 2020, hal. 2.

sayuran, warna sayuran, menghitung sayuran, dan menjumlahkan sayuran, serta berinteraksi bersama teman. Permainan gerobak sayur dapat diberikan anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti bahasa, sosial, dan logika matematika.

Melalui media permainan gerobak sayur bisa meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dan mengembangkan kreativitas anak contohnya bermain peran mengajarkan anak untuk memerankan karakter tertentu sehingga anak dapat belajar langsung dari bentuk kegiatan pembelajaran yang dimana anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran-perannya. Pembelajaran bermain peran ini lebih efektif karena mengajarkan anak untuk memerankan karakter fantasi, main pura-pura, dan main drama dengan dasar pemikiran.¹¹

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa, secara keseluruhan pembelajaran anak usia dini pada TK Al-Anwar Jl. Adam Malik, No. 60 RT.01/RW.01, Kel. Pagar Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu belum sepenuhnya berjalan dengan baik, dilihat dalam menstimulasikan kecerdasan logika matematika anak khususnya pembelajaran berhitung. Pada kegiatan belajar dan mengajar guru harus mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disebut tema dan subtema. Penyampaian isi tema dan subtema tersebut memerlukan media pembelajaran sebab proses pembelajaran anak Pendidikan anak usia dini sedang dalam masa konkrit. Artinya media menjadi hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru. Terkadang anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran berhitung seperti hanya menyebut angka 1-10, mengenal angka 1-10 tanda penjumlahan dan pengurangan serta belum bisa melanjutkan hitungan dapat disebabkan oleh berbagai hal antara lainnya kejenuhan anak karena keterbatasan media pembelajara. Karena yang diajarkan oleh guru sangat monoton dengannya mengandalkan buku majalah berhitung, biasanya hanya dilatih menggunakan jarisendiri, plastisin, dan kartuangka yang nempel di dinding sehingga membuat pembelajaran

¹¹ Anayanti Rahmawati, *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*, (Jurnal: pendidikan Anak, 2014), Vol III, Edisi I di akses pada tanggal 03 maret 2021, hal. 384.

menjadi membosankan dan tidak menarik. Maka dari itu untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun diperlukan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Karena proses pembelajaran Pendidikan anak usia dini tidak akan berjalan efektif tanpa adanya media yang menarik dan menyenangkan.

Apalagi masih banyak anak belum dapat menghitung seperti penjumlahan. Hal ini dibuktikan dari jumlah 12 orang anak sebanyak 3 orang anak yang belum berkembang (BB) dalam belajar berhitung, 2 orang anak mulai berkembang (MB) dalam belajar berhitung, 2 anak berkembang sesuai 3 harapan (BSH) dalam belajar berhitung, dan 2 anak sudah berkembang sangat baik (BSB) dalam belajar berhitung dalam penjumlahan atau mengurangi. Maka harus diperbaiki dengan menggunakan media permainan agar anak mampu berhitung dengan baik salah satu permainan yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak yaitu media permainan gerobak sayur karena permainan ini dapat membantu anak belajarmengelola berhitung, penjumlahan, bentuk, dan warna, berhitung sayuran dan mengenalkan warna sayuran agar lebih mudah memahami pembelajaran dengan berbagaiunsurdengansenang, dan tidakcepatbosan saat belajar.

Melihat studi kasus diatas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut masalah ini dalam sebuah penelitian lebih lanjut yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran yang mengarah tentang berhitung penjumlahan untuk anak-anak masih sedikit.
2. Kurangnya referensi guru dalam penggunaan media berhitung,guru lebih menekankan berhitung di buku majalah.

3. Media kegiatan belajar yang digunakan kurang menarik membuat anak kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini membatasi masalah dalam hal :

1. Menjelaskan tentang angka 1-10 dan mengenalkan sayuran.
2. Media permainan gerobak sayur dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dalam berhitung penjumlahan, warna, dan bentuk sayuran .
3. Penggunaan media ini untuk anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana hasil pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kevalidan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu
3. Bagaimana efektifitas media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dilihat tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk menghasilkan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu?
2. Untuk mengetahui kevalidan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu

3. Untuk mengetahui efektifitas media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Memberikan wawasan yang baru bagi guru atau pendidik dalam pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika didalam pembelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan anak pengembangan media permainan gerobak sayur yang untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak usia 5-6 tahun.
2. Manfaat praktis
 - a. Mengoptimalkan pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematikadalam sistem belajar.
 - b. Meningkatkan kesempatan anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti, manfaat yang didapatkan yakni bisa lebih mengembangkan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika untuk media pembelajaran yang lebih menarik saat mengenal berhitung, penjumlahan bentuk, dan warna.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi yang akan diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun baik pendidikan atau teknologi informasi, media yang digunakan juga sangat beragam dan tergantung pada jenis informasi yang biasa disebut dengan berita.¹²

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara, dan “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media secara sempit adalah pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹³ Media yaitu komponen sumber belajar yang mempunyai wahana fisik yang dapat merangsang anak untuk belajar. Karena media mengandung sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dengan peralatannya dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.¹⁴

Maka media pembelajaran adalah media pembelajaran yang meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan anak yang memotivasi anak untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran anak termasuk sistem penunjang materi, dan lingkungan pembelajaran, sumber belajar yang mencakup segala yang

¹²Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*,... hal. 2.

¹³Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal.

2.

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali, 2019), hal. 4.

akan tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.¹⁵

Proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam media pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan anak baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang afektif.¹⁷Oleh karena itu fungsi media pembelajaran sangat membantu kreatifan anak dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Empat fungsi media pembelajaran khusus dalam visual. Sebagai berikut :

- a. Fungsi Atensi media visual yaitu memiliki kemenarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi

¹⁵Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*,...hal. 3.

¹⁶Mukhtar Latif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 151.

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,... hal. 25.

pada isi pelajaran yang berkaitan dengan mengartikan gambar yang ditampilkan serta terdapat teks materi pelajaran.

- b. Fungsi Afektif media visual yaitu memiliki tingkat kenyamanan ketika belajar serta membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif media visual yaitu memiliki lambang berupa gambar yang dapat memperlancar pencapaian tujuan guna memahami serta mengingat informasi secara visual.
- d. Fungsi kompensatoris media yaitu memberikan pemahaman teks serta membantu peserta didik yang memiliki kekurangan dalam membaca untuk mengolah informasi berbentuk teks. Maka manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu dalam pembelajaran peserta didik lebih aktif di dalam kelas karena melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik.¹⁸

Dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran yaitu mulai dari awal peserta didik melihat, kemudian peserta didik mulai menyentuh, memainkan dan akhirnya bisa mendapatkan hasil dari media pembelajaran tersebut. Ini berarti media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat luas bahkan fungsi media ini sendiri bisa untuk memotivasi anak agar lewat media ini peserta didik bisa mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang memang langsung menggunakan media yang menarik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen yang bermanfaat pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau anak, dan kemampuan anak itu sendiri yang biasanya merupakan materi pembelajaran.¹⁹

¹⁸Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*,...hal. 13.

¹⁹Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*,...hal. 12.

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang akan disignifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampaian pesan media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁰

Selain manfaat-manfaat tersebut, masih terdapat manfaat media pembelajaran yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (vebalistis).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar.
- f. Mrnimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.²¹

Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran mesuatu yang memperjelas penyajian pesan agar tidak telalu bersifat verbalistis untuk

²⁰Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2014 , Vol. 8 No. 2di akses tanggal 8 oktober 2020 hal. 4.

²¹Mukhtar Latif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*,... hal. 165.

meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik..

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menarik adalah harus memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan baik dikelas maupun diluar kelas. Jenis media terdiri dari lima jenis.²² Sebagai berikut :

1. Media berbasis manusia.
2. Media berbasis cetakan.
3. Media berbasis visual.
4. Media berbasis audio-visual.
5. Media berbasis komputer.

Empat jenis media pembelajaran berdasarkan teknologinya yaitu.²³ :

- a. Media teknologi cetak, ialah cara untuk mendapatkan atau menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan material visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b. Media teknologi audio-visual, ialah cara mendapatkan atau menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.
- c. Media hasil teknologi berdasarkan computer, cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.
- d. Media hasil teknologi cetak dan computer atau gabungan, cara untuk menghasilkan, dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

²²Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*,... hal. 48-54.

²³Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kencana 2017), hal. 72-75.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa jenis media pembelajaran untuk digunakan penentuan media dengan tergantung kebutuhan untuk menyampaikan materi tertentu yaitu dengan menggunakan jenis-jenis media cetak,media kompueter, media audio-visual, dan media manusia.

B. Bermain dan Permainan Gerobak sayur

1. Pengertian Bermain

Melalui bermain dapat merupakan cara untuk berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.²⁴ Karena bermain dapat dipahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan baik menggunakan alat permainan maupun tidak yang terpenting anak mereasa gembira dengan permainan yang dilakukan. Pada alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif untuk rangka sebagai sarana mengembangkan pontensi anak.²⁵

Bermain suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi anak. bermain merupakan sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakan anak untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, danreaksi belajar secara menyenangkan serta bermain bisa mengenal tentang diri sendiri serta lingkungannya.²⁶

Permainan (*play*) ialah suatu konsep kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan pada permainan yang mempunyai aktivitas yang memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak pada bermain yang didalamnya telah memiliki kesetian dan komitmen dalam sebuah aturan yang jelas dan sepakati bersama.²⁷

²⁴Diana Mutiah, *Psikologis Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010), hal. 103.

²⁵M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 8.

²⁶Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2013), hal.34.

²⁷Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Kencana, 2016), hal. 4.

Dapat disimpulkan permainan bagi anak usia dini sangatlah penting. Kegiatan di dunia PAUD dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan dan menggembirakan yakni kegiatan bermain, karena anak PAUD melakukan pembelajaran dengan belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Bermain merupakan suatu kebutuhan alamiah yang harus anak dapatkan, sebab bermain merupakan karakteristik dari anak usia dini.

2. Manfaat Permainan dalam Mengembangkan Lima Aspek Perkembangan

Permainan juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak di TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih kemampuan kognitif untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.²⁸

Manfaat permainan penting bagi anak usia dini sebagaimana kegiatan bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Adapun manfaat bermain dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan, yaitu:

1) Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik

Anak terlahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleksi, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya.

2) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Bahwa anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.

²⁸Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h 32.

3) Bermain Mengembangkan Kemampuan Efektif

Kemampuan efektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain.

4) Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyatakan pemikirannya.

5) Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak secara langsung anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi dan menerima. Menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain.²⁹

Dapat disimpulkan manfaat bermain merupakan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan beberapa potensi anak sekaligus. Baik yang berhubungan fisik motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional, intinya bermain dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam rangka menghadapi kehidupan selanjutnya.

3. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Fungsi bermain bagi anak merupakan kegiatan yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seseorang anak yaitu mengembangkan potensi fisik anak dan perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan kreativitas anak. Dalam aktivitas bermain dapat mengembangkan keterampilan sehingga dapat difinisikan bahwa fungsi bermain dapat memperkuat perkembangan otot dalam koordinasi gerakannya, dapat mengembangkan keterampilan emosi, dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, dan dapat mengembangkan kemandiriannya.³⁰

²⁹ M.Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*,... 13.

³⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 36.

Fungsi bermain bagi anak ditaman kanak-kanak yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak yang mempunyai Fungsi-fungsi bermain di bagi menjadi 8 fungsi dalam bermain.³¹ Sebagai berikut:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata seperti guru, sopir, dan petani.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima sssssssseperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan lain-lainnya.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badanya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, dan pesta ulang tahun.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain mempunyai peran untuk meningkatkan perkembangan yang berinteraksi untuk mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

4. Media Permainan Gerobak Sayur

Gerobak atau rombongan adalah alat bantu yang sudah sangat umum di kalangan masyarakat, yang di wilayah Jawa Tengah rombongan ini disebut gerobak dan Surungan memiliki maksud sebuah kata yaitu

³¹Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*,...hal. 33.

didorong secara manual oleh manusia.³²Rombong atau gerobak dorong sendiri memiliki banyak sekali jenisnya tergantung dari apa yang dijual oleh pedagang tersebut. Umumnya jenis-jenis gerobak adalah gerobak sayur, gerobak minuman, gerobak sate, gerobak makanan olahan dan sebagainya.

Karena itu gerobak termasuk salah satu alat yang digunakan seseorang untuk dapat membantu melaksanakan pekerjaan. Pada awalnya gerobak merupakan kendaraan yang ditarik oleh hewan dan memiliki sepasang roda yang memiliki perbedaan, gerobak sepeda mempunyai tiga roda, sedangkan gerobak dorong mempunyai dua roda dan satu penahan.³³

Salah satu usaha yang digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu usaha gerobak yang merupakan bisnis yang ada dipinggir jalan seperti jenis-jenis gerobak sayuran, olahan makanan, buah-buahan atau mengombinasikan beberapa jenis sekaligus sesuai selera keahlian dan hobi. Selain itu jenis usaha gerobak juga tidak memandang umur tua dan muda. Pada usaha berjualan dengan menggunakan gerobak terdapat potensi keuntungan yang sangat besar.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa gerobak atau rombongan surungan yang memiliki maksud sebuah kata yaitu gerobak yang didorong secara manual oleh manusia yang memiliki sepasang roda untuk sarana alat bantu pekerjaan atau sebuah bisnis yang dilakukan seseorang untuk usaha yang di memiliki dengan beberapa jenis-jenis gerobak sesuai selera dan hobi.

Dengan menggunakan media Gerobak sayur yang sudah tidak asing lagi dilingkungan anak yang biasanya digunakan untuk berjualan sayur keliling atau jenis-jenis lainnya. Akan digunakan menjadi media permainan sebuah alat yang berfungsi untuk digunakan media

³²Jeremia Artiono Arifin, *Perancangan Sarana Bantu Jual Berupa Rombong 2 In 1 Bagi Penjual Sayur Dan Minuman*, (Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 2013) Vol.2 No.1 di akses tanggal 13 desember 2020, hal. 2.

³³Ali Ramadhan, *Representasi Gerobak Sepeda Sebagai Alat Pengangkut Barang Bekas*, (Narada: Jurnal Desain & Seni, Fdsk – Umb 2018), Volume 5 Edisi 2 di akses tanggal 12 desember 2020, hal. 38

³⁴Putri sawwal, Agus Nur cahyo, *Jadi Jutawan Dari Bisnis Gerobak*, (Yogyakarta : Laksana, 2018), hal. 11.

pembelajaran kepada anak. Oleh karena itu permainan ini di ubah menjadi alat pembelajaran dan bisa dimainkan untuk anak usia 5-6 tahun. Permainan ini diinovasi untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika dan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan yang merupakan aktivitas bermain peran yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama agar bisa meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak yang berhubungan dengan angka dan logika.

Dalam hal ini anak usia dini memiliki kepekaan pada memahami pola-pola logis dan numeris, dan kemampuan pengembangan kognitif ialah berhitung, menalar, mengenal warna, bentuk, ukuran, dan berpikir logis serta memecahkan masalah. Pengembangan yang dilakukan untuk belajar berhitung permulaan diawali dengan mengenali atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengoperasikan penjumlahan, menggunakan benda yang konkret atau abstrak. Namun tetap saja anak tidak bisa dipaksa dalam hal belajar, mengembangkan kemampuan menghitung atau berhitung itu tetap dilakukan dalam ranah yang sederhana dan hanya mengenalkan konsep, membilang dan berhitung hanya sampai 1-10 dengan catatan menggunakan media dan metode yang benar sehingga semua perkembangan tidak akan terganggu anak juga akan berkembang sesuai dengan indikator pncapaian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa indikator kecerdasan logika matematikapeneliti memfokuskan kepada beberapa indikator yang akan dilihat untuk permainan Gerobak Sayuryaitu sebagai berikut :

- a. Menyebutkan dan mengurutkan, dalam hal ini indikator yang dinilai ketika anak mampu berpikir untuk menalar dalam menyebutkan dan mengurutkan warna, bentuk, ukuran dan menyebutkan macam-macam sayurana, huruf dan juga angka.
- b. Berhitung, dalam indikator ini yang dinilai berupa kemampuan anak dalam berhitung dari angka 1-10 dan juga menghitung sayuran dan isi didalam permainan gerobak sayur

- c. Menjumlah, dalam hal ini kemampuan yang dinilai berupa anak mampu menjumlahkan penjumlahan sayuran yang terdapat di dalam permainan dan menyelesaikannya baik secara individu ataupun berdiskusi dengan temannya.

Dapat disimpulkan peneliti mengembangkan media permainan gerobak sayur yang menarik, aman, dan nyaman bagi anak untuk membuat anak tidak jenuh dalam belajar. Langkah-langkah yang telah dipaparkan diatas akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RPPH), dengan harapan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

C. Kecerdasan Logika Matematika

1. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan (*Intelligence*) adalah kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan memanipulasikan lingkungan serta kemampuan untuk berpikir dalam beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini kecerdasan mencakup semua kemampuan mengevaluasi dan menilai suatu yang memahami ide-ide dengan berpikir produktif pada kemampuan untuk belajar sebagai tingkat kecepatan relatif mencapai tujuan dalam situasi yang sama.³⁵

Dalam pandangan kecerdasan anak dengan kecardasan lebih besar mempunyai kemampuan menyelesaikan masalah untuk menemukan pertanyaan yang spesifik saat belajar dan mempunyai bakat yang tunggal digunakan dalam menyelesaikan berbagai macam masalah dengan kemampuan pada anak yang akan memperkirakan kemampuan sukses masa depan mereka disekolah. Kemampuan umum kecerdasan ditemukan dalam berbagai tingkat setiap individual dalam menyelesaikan masalah.³⁶

Gardner memiliki dasar untuk membuat kecerdasan agar dapat membedakan talenta atau bakat secara mudah sehingga dapat mengukur

³⁵Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*, (Jakarta:Kencana, 2013), hal .9.

³⁶Horward Gardner (Penulis Frames Of Mind), *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*, (Tangerang Selatan: Interaksara, 1983), hal..34.

semua cakupan yang lebih luas dalam potensi manusia. Kecerdasan mempunyai delapan jenis kecerdasan majemuk, yaitu :

1. Kecerdasan linguistik, kecerdasan yang mengelola kata atau yang menggunakan kemampuan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis.
2. Kecerdasan logika matematika, yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika yang melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran dalam menggunakan simbolik, logika atau akal sehat.
3. Kecerdasan visual spasial, bahwa visual spasial mempunyai kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang.
4. Kecerdasan kinestetik, kecerdasan fisik dengan kemampuan keterampilan menggunakan anggota tubuhnya.
5. Kecerdasan musikal, kecerdasan yang memahami aneka bentuk kegiatan musikal.
6. Kecerdasan interpersonal, kecerdasan dengan menggunakan berpikir lewat komunikasi dan berinteraksi dengan orang sekitarnya.
7. Kecerdasan intrapersonal, adalah kemampuan seseorang untuk berpikir secara reflektif, mengacu kesadaran reflektif dengan mengenal perasaan dan suatu proses pemikiran sendiri.
8. Kecerdasan naturalis, kecerdasan untuk mencintai dalam keindahan yang melalui penalaran terhadap flora dan fauna yang terdapat dilingkungan sekitar dan maupun fenomena alam.³⁷

Kedelapan kecerdasan tersebut diatas dapat saja dimiliki individu, hanya saja dalam taraf yang berbed. Selain itu, kecerdasan tidak bisa berdiri sendiri terkadang tercampur dengan kecerdasan yang lain. Sebagai contoh salah satu kecerdasan yang membahas tentang konsep penjumlahan dalam matematika dengan menggunakan kecerdasan logika matematika.

³⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2013), hal.55-62.

Pengertian kecerdasan logika matematika (*logical Mathematical Intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan suatu kepekaan dalam mencari dan menemukan pola yang digunakan untuk melakukan sesuatu dalam kalkulasi hitung, berpikir, abstrak, berpikir logis, dan berpikir ilmiah. Kemunculan kecerdasan ini dapat dilihat baik dari segi kemampuan menemukan perbedaan pola-pola logika dan matematika, maupun kemampuan melakukan argumentasi yang panjang dan teratur dengan pola pikir yang terstruktur secara logis dan ilmiah.³⁸

Dapat disimpulkan kecerdasan logika matematika adalah kemampuan seseorang dalam mengenal angka, menggunakan angka, yang berhubungan dengan logika yang melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran suatu yang menggunakan logika atau akal sehat. Kemampuan ini menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Untuk menangani bilangan, dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

2. Cara Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika

Pada kecerdasan logika matematika bisa memahami suatu dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka dan prinsip-prinsip serta kepekaan melihat pola hubungan sebab akibat dan pengaruh. Secara logika matematika berhubungan dengan kemampuan bermain kata, warna, mencocokkan, menghitung, pemahaman konsep fungsi, dan pemahaman konsep waktu.³⁹

Kecerdasan logika matematika pada anak usia dini dapat dikembangkan.⁴⁰ Sebagai berikut :

1. Pola, pola merupakan stimulasi untuk komponen pemulaan, penemuan fitur benda berdasarkan observasi untuk kemampuan

³⁸Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hal. 4.

³⁹Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal. 70.

⁴⁰Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012), hal. 3.15- 3.31.

kategorisasi yang relatif menarik dan merangsang kepekaan terhadap bentuk.

2. Hubungan logis, dilakukan dengan berbagai cara untuk mengembangkan imajinasi anak yang bertujuan merangsang kemampuan berpikir kausal, sebab-akibat, dan jika-maka.
3. Bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri berbagai warna.
4. Bilangan, bertujuan untuk merangsang kemampuan yakni simbol angka, konsep pembilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Cara yang digunakan hitungan, menyanyi, dan teka-teki angka jumlah.
5. Angka, angka bertujuan merangsang kesenangan anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbol. Permainan angka digunakan di TPA, KB, dan TK.
6. Hitung, berhitung bertujuan kemampuan membilang pada anak.
7. Ukuran, pemahaman ukuran dapat dibuat dengan permainan membandingkan langsung, perkiraan atau tebakan, dan praktik mengukur/menimbang.
8. warna, mengenal dan membedakan warna dari empat-enam warna didalam permainan dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas kejadian sehari-hari, sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat.
9. Harga, memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, menghitung uang, dapat dengan cara mengikut sertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mengecek harga barang, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur mayor maupun buah yang akan dimasak.
10. Memecahkan masalah, pemecahan masalah dapat dirangsang dengan cara *brainstorming*/tukar pendapat, tanya jawab, atau bercakap-cakap dengan anak.

Dapat disimpulkan bahwa cara pengembangan kecerdasan logika matematika yaitu merujuk rangkaian yang mengeksplorasi dengan kategori yang dirangsang dengan penalaran dan logis pada tahap objek media angka, berhitung, pemaham ukuran memecahkan masalah, warna, bentuk dan bilangan.

3. Indikator Kecerdasan Logika Matematika

Indikator kecerdasan logika matematika anak usia dini. Sebagai berikut :

Tabel 2.1

Indikator Kecerdasan Logika Matematika Permendikbud 137.⁴¹

Lingkup Perkembangan	5-6 Tahun
A. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti : “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 5. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari (2 variasi).
B. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.

⁴¹Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 25.

	<p>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.</p> <p>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</p> <p>4. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).</p>
--	---

D. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Siti masitah,(2018), yang berjudul “Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Lotto Angka Di Paud Al-Fachry Kota Bengkulu”.Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kecerdasan logika matematika melalui permainan lotto angka di PAUD AL-Fachry kota Bengkulu. Adapun hasil penelitian berdasarkan sudah mulai berkembang dengan guru yang menerapkan permainan Lotto Angka dengan pembelajaran yang menyenangkan, pembiasaan anak bernyanyi sesuai dengan tema, pemberian hukuman dan hadiah, komunikasi antara guru dan orang tua, serta penguatan dan motivasi dari guru, sehingga kecerdasan logika matematika anak di PAUD AL-Fachry Kota Bengkulu saat ini sudah berkembang dengan baik. Hanya saja ada beberapa anak yang masih belum berkembang. Maka dapat disimpulkan pengembangan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan Lotto angka di PAUD AL-Fachry Kota Bengkulu sudah terlihat Baik dan Berkembang.⁴²
2. Desri Yanti, (2017), yang berjudul“Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan Bermain Peran *Fun Cooking* Pada Anak

⁴²Siti Masitah,*Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Lotto Angka Di Paud Al-Fachry Kota Bengkulu*, (Program Studi Pendidikan Iaslam Anak Usia Dini (Piaud) Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu Tahun 2018/2019).

Kelompok B2 Di Tk Negeri Pembina Pandeglang”. Adapun hasil penelitian berdasarkan untuk bertujuan meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok B2 melalui kegiatan bermain peran *fun cooking* di TK Negeri Pembina Pandeglang tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang terdiri dari 15 anak yaitu 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Pandeglang yang berlokasi di jalan Perkantoran Cikupa No. 2 Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui bermain kegiatan bermain peran *fun cooking* anak 36%. Setelah anak diberikan tindakan pada siklus I, kecerdasan logika matematika anak meningkat menjadi 67%, pada siklus II diperoleh hasil sebesar 79%. Dengan demikian, kecerdasan logika matematika anak sudah meningkat dan berada pada taraf berkembang sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kegiatan bermain peran *fun cooking* dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang.⁴³

3. Denny Rahmalia, (2021), yang berjudul, Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika di TK Assalaam Tablighiyah Garegeh Bukit Tinggi. Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan Flanel untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini yang valid, praktis, dan efektif. Media papan flanel ini dapat menstimulasi anak kecerdasan logika matematika anak. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Hasil validitas valid dan hasil kelayakan media sangat layak digunakan, dengan rata-rata nilai rata-rata ahli materi dan media sebesar 0,93. Hasil uji kepraktisan media papan flanel dinyatakan sangat praktis, demikian dengan persentase rata-rata kepraktisan 88%. Hasil

⁴³Desri Yanti, *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan Fun Cooking*, (Jurnal Penelitian dan Pengembangan PAUD: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2017). Vol 3, No 1.

prosentase keefektifan 92% dan Media Papan Flanel dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran logika matematika meliputi aspek menyebutkan lambang.⁴⁴

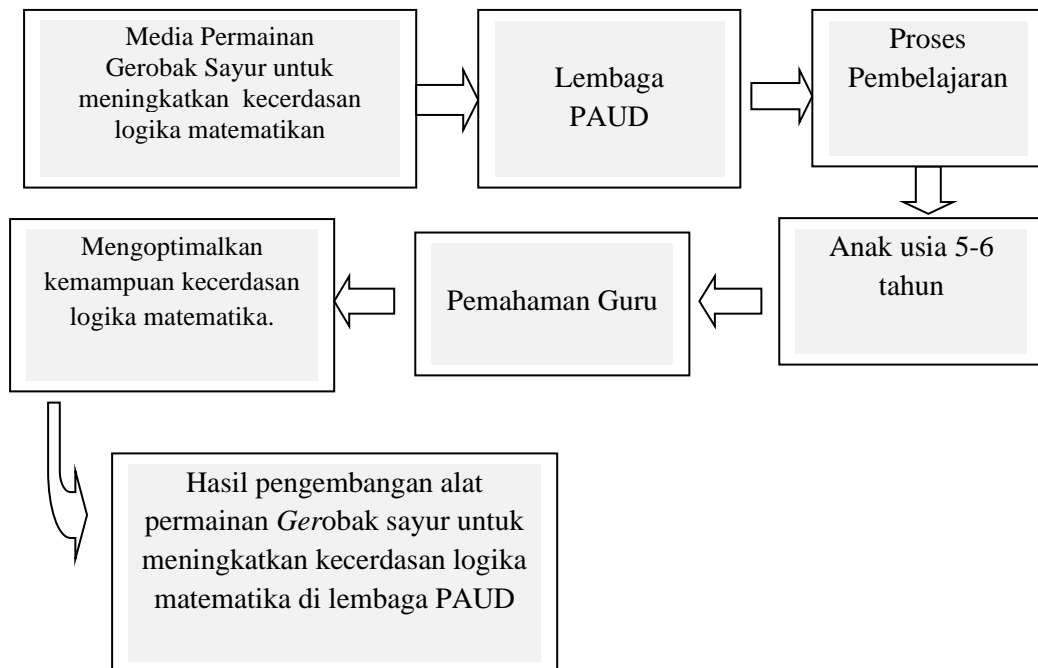
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan. Letak perbedaannya adalah jenis permainan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika di atas menggunakan media permainan lotto angka, papan flanel, dan fun cooking melalui bermain peran sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan gerobak sayur. Selain itu tempat dan jumlah instrumen penelitian juga berbeda. Apaun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kecerdasan logika matematika.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan kepada anak dalam proses pembelajaran.⁴⁵Media pembelajaran yang akan disajikan untuk pengembangan media permainan gerobak sayur yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui bermain peran di Paud pada anak usia 5-6 tahun untuk salah satu alternative media pembelajaran mengenal konsep bilangan yaitu menyusun sayuran, mengenal bentuk sayuran, ukuran sayuran, warna sayuran, menghitung sayuran, dan menjumlahkan sayuran. Serta berinteraksi bersama teman dengan kreativitas anak saat bermain peran salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dimana anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran-perannya. Karena bermain peran dapat mengembangkan logis anak. Bermain peran dapat disebut dengan bermain simbolik atau main pura-pura, fantasi imajiasi atau main drama dengan dasar pemikiran.

⁴⁴Denny Rahmalia, *Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika*, (Jurnal Basicedu: Pendidikan Guru Paud Universitas Negeri Padang, 2021), Vol 5, No 2.

⁴⁵M.Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (.Jakarta : Kencana, 2017). Hal . 11.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang dapat bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang akan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁶

Penelitian ini mencakup pengembangan media permainan Gerobak Sayur yang sudah tidak asing lagi di lingkungan anak. Gerobak sayur biasanya digunakan untuk berjualan sayur keliling. Oleh karena itu permainan ini di ubah menjadi alat pembelajaran dan bisa dimainkan untuk anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. Permainan ini diinovasi untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui permainan ini dapat berhitung angka 1-10, mengenal sayuran, warna, bentuk, menghitung macam-macam sayuran dengan menjumlahkan dan dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu bermain perandengan tujuan mengembangkan daya hayal (imajinasi) anak. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Di mana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2019), hal. 297.

terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui bermain peran anak usia 5-6 tahun.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

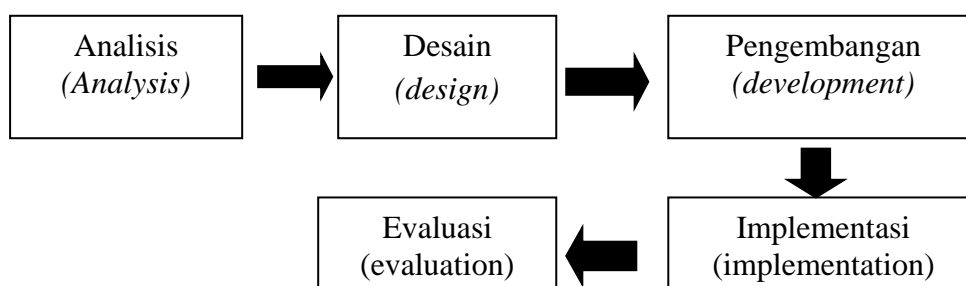
Tempat penelitian dilakukan di TK Al-Anwar Jl. Adam Malik, No. 60 RT.01/RW.01, Kel. Pagar Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2021- 23 September 2021.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan pada ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).⁴⁷ Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan, yaitu :



Gambar 3.1 : Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE dalam buku Sugiyono

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal.38.

Sesuai dengan model pengembangan media yang digunakan, prosedur pengembangan media terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Pontensi dan Masalah (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan karena pada tahap ini permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran dan mengidentifikasi kebutuhan anak dalam penyesuaian isi materi yang akan dimuat pada media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan agar semua anak lebih aktif untuk mengenal dan memahami berhitung, menjumlahkan, mengenalkan warna, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak melalui bermain peran pada sentra makro, misalnya bermain jual beli sayur memerankan tokoh-tokoh menjadi penjual sayuran dan pembeli atau benda-benda yang ada di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya hayal (imajinasi).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 februari 2021 diketahui bahwa di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. Masalah yang terjadi yaitu Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui bermain peran, guru hanya memberikan pembelajaran dan penjelasan dari buku majalah dan guru kurang kreatif belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Apalagi guru sangat jarang menggunakan media berhitung kepada anak membuat kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu peneliti ingin membuat pengembangan media permainan gerobak sayur untuk media bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun yang sudah diujikan ke para ahli dan valid.⁴⁸

⁴⁸Observasi Awal Yang Dilakukan Peneliti Pada Tanggal 15 Februari 2021 Di TK Al-Anwar Kota Bengkulu

2. Tahap Desain Produk (*Deisgn*)

Pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lainnya.⁴⁹

a. Pembuatan Media Gerobak Sayur

Pada tahap pembuatan media gerobak sayur dirancang untuk anak usia dini 5-6 tahun, proses pembuatan media meliputi pembuatan gerobak, pembuatan sayuran, uji produk dan uji ahli.

1. Pembuatan Gerobak

Gerobak dirancang untuk anak usia 5-6 tahun sedemikian dengan tujuan dan fungsi sarana, serta baiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkatkan dan mempunyai alat permainan saat bermain peran. Sebaiknya gerobak sayur dibuat dengan menggunakan bahayang awet dari kayu, triplek, dan cat yang aman bagi anak.

2. Pembuatan Sayuran

Pembuatan sayuran dengan bermacam-macam sayuran dan bahan pembuatan sayur harus aman bagi anak yaitu dari kain flanel. Media sayuran digunakan untuk media pembelajaran anak untuk berhitung, menjumlahkan, mengenal warna, bentuk, ukuran, dan mengenal macam-macam sayuran untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Disini juga anak juga bisa bermain peran menjadi penjual sayuran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan divalidasi oleh para ahli dan revisi produkyaitu :

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian KuantitatifKualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta Bandung, 2019), hal. 299-300.

a. Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

b. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah validasi oleh para ahli yang telah ditentukan, sehingga mendapatkan komentar dan saran untuk perbaikan.

5. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap Implementasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk media gerobak sayur yang akan diujicobakan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu dengan skala kecil. Komentar dan saran dari pengguna atau guru melalui respon pengguna saat menggunakan media gerobak sayur pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

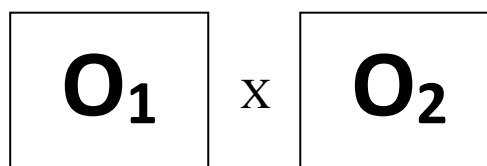
Proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

D. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Desain uji coba keberhasilan produk riset ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test* yaitu membandingkan pengembangan permainan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.⁵⁰ Adapun desain eksperimen sebagai berikut :

Gambar 3.2
Desain Eksperimen (*Pre-test & Post-test*)



⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, ... hal, 74.

Keterangan :

X : Pembelajaran menggunakan media permainan gerobak sayur.

O₁ : Tes *Pre-test Treatment* atau sebelum peserta didik menggunakan media permainan gerobak sayur.

O₂ : Tes *Post-test Treatment* atau tes sesudah peserta didik menggunakan media permainan gerobak sayur.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk dikembangkan dalam penelitian ini adalah 12 anak yang berusia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu.

E. Jenis Data

Data merupakan sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan), ataupun berbentuk katagori, seperti baik, buruk, tinggi, rendah, dan sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi isi media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika melalui bermain peran anak.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian penelitian perhitungannya tingkat kelayakan produk tersebut. Data dari instrumen memiliki kriteria empat tingkat yang menggunakan skala likert. Untuk menentukan hasil presentasi skor penilainya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu Teknik yang digunakan oleh penelitian untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan kecerdasan logika matematika dari produk media permainan gerobak sayur yang telah dibuat. Observasi dalam penelitian ini dapat mengetahui proses pembelajaran kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al- Anwar Kota Bengkulu, dengan pendoman observasi sebagai berikut :

- a. Tujuan observasi yaitu anak untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. Aspek yang diamati antara lain proses berhitung 1-10, penjumlahan, pengurangan, mengenal warna, dan bentuk, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3.1.
Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Logika Matematika

Variabel	Instumen	Aspek
Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun	Media	1. Mengenalkan Angka 1-10. 2. Menghitung Benda 1-10. 3. Mengenalkan Lambing Bilangan Penjumlahan Dan Pengurangan. 4. Menyebutkan Hasil Penjumlahan Dan Pengurangan.

		<p>5. Mengenalkan Warna Dan Bentuk Sayuran.</p> <p>6. Mengelompokkan Sayuran Sesuai Gambar.</p> <p>7. Bermain Kreativitas Yaitu Bermain Peran.</p>
--	--	--

Adapun kriteria hasil belajar yang didapatkan dari hasil observasi adalah mengerjakan secara individu, dengan menggunakan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika secara individu kedepan kelas. Dilihat pada table berikut :

Tabel 3.2.
Kriteria Hasil Belajar

Nilai	Skor	Keterangan
★	1	Belum Berkembang (BB)
★ ★	2	Mulai Berkembang (MB)
★ ★ ★	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
★ ★ ★ ★	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ditunjukkan untuk ahli atau pakar dan guru partisipan. Angket ini ditujukan untuk memperoleh penilaian/validasi dari para ahli dan pakar terkait penyusunan produk.⁵¹

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta Bandung, 2019), h. 142.

Tabel3.3.
KriteriaValidator

Ahli Validasi	Bidang
Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran
Ahli Materi Pembelajaran	Ahli Materi Pembelajaran

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen. Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatananak dan guru dalam proses pembelaaran berupa foto dan lain sebagainya.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan media permainan gerobak sayur yaitu meningkatkan kisi-kisi instrument, mengkonsultasikan kisi-kisi instrument pada pakar media ataupun pakar materi, dan menata kembali serta memenuhi instrument yang sudah memperoleh evaluasi para ahli. Kisi-kisi instrument tertera pada table berikut:

Tabel 3.4.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator
Isi Materi	Model permaianan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.
Kesesuaian Tujuan	Permainan gerobak sayur sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.
	Kesesuaian permainan dalam mengembangkan aspek perkembangan lainnya.
	Permaianan dapat dimainkan kepada anak usia 5-6 tahun.
	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
	Permaianan gerobak sayur dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.
	Permainan gerobak sayur dapat mengembangkan

	kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10
	Mengkalsifikasi benda sayuran berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
	Permainan dapat mengelompokkan benda-benda sayuran lebih banyak kedalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
	Permainan dapat mestimulasikan dalam mencocokkan lambang bilangan.
	Menyebutkan lambangan bilangan bentuk benda sayuran untuk menghitung.
	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti “ayo kita bermain pura-pura)
Saran Dan Prasarana	Alat dan bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak
Format Penulisan	Tampilan model permainan menarik.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi, Hal ini dilakukan supaya ahli materi yang disajikan dalam permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika bisa sesuai untuk anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.5.

Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No Butir	Indikator
Segi Fisik	1	Kemudahan media permainan gerobak sayur
	2	Jenis bahan gerobak dari bahan kayu dan bahan sayur dari bahan kain flanel yang aman.
	3	Ukuran gerobak sayur sesuai untuk permainan anak usia 5-6 Tahun Bentuk yang demonstrasi kanguru
	4	Keunikan bentuk, ukuran, dan warna sayuran

Segi Pemanfaatan	5	Kesesuaian media bermain gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dalam berhitung, mengenal bentuk, ukuran dan warna pada sayuran. Digunakan anak TK
	6	Kesesuaian media permainan gerobak sayur untuk bermain peran makro
Segi Warna	7	Komposisi warna yang digunakan dalam alat Media gerobak sayur
	8	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak.
	9	Warna-warna yang digunakan dapat menarik.
Segi Desain	10	Jenis bentuk sayuran.
	11	Jenis warna sayuran.
	12	Ukuran sayuran.
Segi Penjelasan	13	Skenario langkah-langkah cara permainan gerobak sayur untuk bermain peran makro.
6 Aspek Perkembangan	14	1. bahasa, 2. Kognitif, 3. Motorik kasar/halus, 4. Sosial-emosional, 5. Seni, dan 6. Agama

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.

H. Teknik Analisa Data

Penelitian ini melakukan analisis data dan dengan cara deskriptif kualitatif dan mengembangkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media gerobak sayur.

Data kualitatif, yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:

1. Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisiskebutuhan.
2. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik\Sesuai dengan kreteria pmebelajaran
3. Logis menurut peneliti

Data kuantitatif, untuk mengetahui apakah media permainan gerobak sayur dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika. Dalam analisis ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif persentase terhadap empat katagori perkembangan nilai anak seperti yang telah terlihat pada penejelasan sebelumnya. Selanjutnya akan terlihat tingkat perubahan pre-test dan post-test kecerdasan logika matematika yang terjadi. Kemudian analisis kuantitatif juga dipakai untuk mengelolah kevalid media untuk mengunji kesesuaian media dengan materi, yang divalidasi ahli media dan ahli materi. Adapun tes ini kemudia diukur dengan persen melalui rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentense skor yang dicari.
 F : Jawaban responden dalam satu item.
 N : Jumlah nilai ideal dalam satu item.
 100% : Konstansta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika, (2) penilaian desain pengembangan media gerobak sayur oleh ahli media dan ahli materi melalui pengisian angket yang telah disediakan, dan (3) penilaian tanggapan anak terhadap penggunaan media permainan gerobak sayur yang telah dikembangkan.

Pengembangan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Oleh karena itu peneliti akan menjelaskan hasil penelitian dengan tahap-tahapan model pengembangan ADDIE berikut ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kecerdasan logika matematika sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini dapat mengembangkan masalah dan menciptakan angka dan prinsip-prinsip penalaran.⁵²Karena kecerdasan logika matematika dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang baik. Salah satu stimulasi yang tepat dilakukan adalah memberikan kegiatan: berhitung, menjumlahkan, mengenal warna dan bentuk. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan karena pada tahap ini permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran contohnya berhitung dikaji kemudian dirumuskan cara

⁵²Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012), hal. 3.3.

pemecahan masalahannya. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di TK Al-Anwar Kota Bengkulu diketahui masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan belajar berhitung. Masalah yang terjadi yaitu pembelajaran hanya menggunakan buku majalah berhitung, guru sangat jarang menggunakan media berhitung kepada anak membuat belajar kurang menarik dan membosankan. Tentunya ini harus diselaraskan, anak yang belum memiliki kecerdasan logika matematika yang baik harus diberikan stimulasi agar seimbang dengan anak yang sudah memiliki kecerdasan logika matematika yang sudah cukup Baik. Namun, anak yang memiliki kecerdasan logika matematika yang baik pun tetap harus diberikan stimulasi yang baik juga agar kecerdasan berkembang dengan optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti dapat membuat atau menghasilkan pengembangan produk yang dinamakan media permainan gerobak sayur untuk digunakan sebagai media kecerdasan logika matematika anak, khususnya untuk anak usia dini 5-6 tahun. Maka disini media permainan gerobak sayur berguna untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika karena media ini bisa mengenalkan angka 1-10, menghitung sayuran dengan berhitung penjumlahan, mengenal sayuran, warna dan bentuk. Permainan gerobak sayur juga dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Tahap Desain(*Design*)

Berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti menyusun desain atau perancangan untuk mengoptimalkan kecerdasan logika matematika didalam pembelajaran anak dengan pengembangan media permainan yang cocok untuk anak usia 5-6 tahun yaitu sebuah permainan gerobak sayur yang telah dikembangkan untuk mengenal angka 1-10, berhitung penjumlahan,serta mengenal bentuk dan warna sayuran atau proses tertentu. Untuk jelasnya tahap desain media permainan gerobak sayur sebelum dan sesudah dekembangan dapat dilihat pada gambar berikut:

1) Tahap Desain Yang Belum Dikembangkan

Pada tahap ini bentuk media permainan gerobak sayur yang belum dikembangkan dibuat menggunakan bahan kardus yang menyerupai gerobak sayur yang sesuai untuk kebutuhan anak usia dini dalam proses pembelajaran dan dilengkapi oleh sayuran dengan menggunakan bahan asli. Berikut gambar media permainan gerobak sayur yang belum dikembangkan.



Gambar 4.1
Media Permainan Gerobak Sayur Yang Belum Dikembangkan

2) Tahap Desain Yang Sudah Dikembangkan

Pada tahap desain yang belum dikembangkan kurang menarik maka peneliti mendesain ulang mulai dari bahan media gerobak sayur yang menggunakan kayu, menggunakan ban asli, menambahkan background warna warna di gerobak sayur yang menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, menambahkan angka 1-10, macam-macam sayuran dengan menggunakan kain flannel yang aman bagi anak dan menambahkan perlengkapan seperti bilangan penjumlahan, pengurangan, yang sesuai untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.



Gambar 4.2
Bentuk Media Gerobak Sayur Yang Sudah Dikembangkan

3) Media Sayuran

Media sayuran dibuat menyerupai sayuran dengan bermacam-macam sayuran seperti, sayuran terong, sayuran kol, sayuran sawi, sayuran kangkung, wortel, lobak, bawang putih, bawang merah, tomat, jamur, cabai, daun bawang, ubi ungu dan pisang. Bahan pembuatan sayuran yaitu: kain flanel, gunting, lem tembak, dacron, dan benang jahit.



Gambar 4.3.
Bentuk media sayuran

4) Warna Media

Warna yang digunakan pada media sangat terang dan jelas, serta memungkinkan media menunjukkan pada aslinya atau sesuai dengan keadaan benda sesungguhnya.

5) Manfaat Media Gerobak Sayur

Manfaat bermain gerobak sayur adalah meningkatkan kecerdasan logika matematika anak memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan melihat angka 1-10, berhitung penjumlahan sayuran, mengenal sayuran, mengenal warna di kotak gerobak, warna sayuran dan bentuk sayuran lalu anak bisa mengembangkan kreativitas anak yaitu bermain peran memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan media permainan gerobak sayur sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada anak agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

6) Langkah-Langkah Menggunakan Permainan

1. Siapkan barang-barang yang akan digunakan.
2. Menjelaskan media gerobak sayur kepada anak.
3. Anak akan menghitung angka 1-10, menyusun bilangan 1-10 sesuai kotak, dan menyebutkan warnadi kotak angka-angka tersebut.
4. Anak akan belajar penjumlahan dengan media sayuran.
5. Setelah itu anak akan disuruh mengolompokan sayuran sesuai gambar yang ada dikotak atas.
6. Tahap berikutnya menyebutkan nama-nama, bentuk, warna sayuran yang ada digerobak sayuran.
7. Kemudian kegiatan terakhir anak akan bermain peran, guru akanmengantur cara bermain untuk bergiliran membagikan kelompok

untuk mulai pertama memainkan peran sebagai pedagang dan pembeli sebelum itu guru akan mencontohkan terlebih dahulu cara bermain.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil produk yang sudah didesain kemudian dilanjutkan ketahap pengembangan yang merupakan tahap validasi dan revisi desain yang sudah menghasilkan suatu produk awal media permainan gerobak sayur yang sudah di desain kemudian peneliti memvalidasikan produk ini kepada para ahli. Terdapat tiga validator diantaranya ahli media, ahli materi. Dan ahli praktisi yang menilai produk gerobak sayur yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Validasi dilakukan oleh validator di bidang ahli media dilakukan oleh bunda Sinta Agusmiati, M.Pd Validasi dari ahli materi bunda Fatica Syafri, M.Pd, dan ahli praktisi bunda bela. Hasil produk dari tahap ini yang akan divalidasi oleh para ahli dan revisi produk yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Produk

a. Tahap Pertama

Pada tanggal 10 agustus 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk media gerobak sayur yaitu warna gerobak harus lebih menarik dan sayuran harus diperbaiki lagi sesuaikan bentuk sayuran aslinya. Hasil validasi pertama menunjukan pada nilai 59%.⁵³

Pada tanggal 23 agustus 2021, saya melakukan validasi yang pertama dengan ahli materi yaitu bunda Fatica Syafri, M.Pd.I, yang dimana hasil validasi pertama saya mendapatkan beberapa komentar dan saran untuk media gerobak sayur yaitu pada APE gerobak sayur yang dibuat belum menunjukan penekanan aspek yang akan dikembangkan dan bahan yang digunakan bahan harus aman untuk itu

⁵³ Validasi Media Tahap Pertama, Pada Tanggal 10 Agustus 2021

desain alat-alat sayur di buat penjelasan atau rambu-rambu permainan. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 54%.⁵⁴

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan bahwa semua produk pertama media permainan gerobak sayur mendapatkan nilai yang cukup valid dari beberapa validator dengan skor persentase 56% sehingga dengan adanya hasil validasi pertama dari beberapa ahli, maka media permainan gerobak sayur harus direvisi ulang atau perbaiki lagi bagian yang belum sesuai atau belum layak dan belum bisa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang pertama dengan kedua ahli.

Tebel 4.1
Hasil Validasi Pertama

Validator	Hasil	Persentase
Ahli 1	Cukup Valid	59,%
Ahli 2	Cukup Valid	54%
Rata-Rata		56%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{26 \times 100\%}{11 \times 4} = 59\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{24 \times 100\%}{11 \times 4} = 54\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{59\% + 54\%}{2} = 56\%$$

2

b. Tahap Kedua

Pada tanggal 13 agustus 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi kedua saya mendapatkan revisi kembali yaitu menemabahkan lagi beberapa macam-macam sayurannya. Hasil validasi keduam menunjukkan pada nilai 72%.⁵⁵

⁵⁴Validasi Hasil Materi Pertama, Pada Tanggal 23 Agustus 2021.

⁵⁵ Validasi Hasil Media Kedua Pada Tanggal 13 Agustus 2021

Pada tanggal 26 Agustus 2021, saya melakukan validasi yang kedua dengan ahli materi yaitu bunda Fatrica Syafri, M.Pd.I, yang dimana hasil validasi kedua saya mendapatkan beberapa komentar dan saran bahwa media permainan gerobak sayur harus mengambar tentang kecerdasan logika matematika yaitu perhitungan dan penjumlahan dan menambahkan angka di gerobak sayur dan kotak-kotak warna agar dapat menggambarkan pembelajaran logika matematika. Hasil validasi kedua menunjukan pada nilai 77%.⁵⁶

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan bahwa produk kedua ini mendapatkan nilai valid dari beberapa validator dengan skor persentase 76%. Hasil validasi produk kedua ini mulai ada perubahan. Maka validasi kedua ini dari beberapa ahli media permainan gerobak sayur sudah ada peningkatanya dari produk yang pertama tetapi masih ada yang harus direvisi ulang atau diperbaiki lagi di bagian yang belum sesuai dalam pembelajaran untuk anak usian dini.

Pada tabel dibawah ini menunjukan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang pertama dengan kedua ahli.

Tebel 4.2
Hasil Validasi Kedua

Validator	Hasil	Persentase
Ahli 1	Valid	72%
Ahli 2	Valid	77%
Rata-Rata		74%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{32 \times 100\%}{11 \times 4} = 72\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{34 \times 100\%}{11 \times 4} = 77\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{72\% + 77\%}{2} = 74\%$$

2

⁵⁶Validasi Hasil Materi Tahap Kedua Pada Tanggal 26 Agustus 2021

c. Tahap Ketiga

Pada tanggal 20 agustus 2021 saya melakukan validasi yang ketiga kepada ahli media yaitu bunda Sinta Agusmiati, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi ketiga ini adalah tahap revisi produk teakhir yang mendapatkan komentar dan saran bahwa produk media permainan gerobak sayur sudah siap digunakan, layak dan sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Hasil validasi ketiga menunjukan pada nilai 96%.⁵⁷

Pada tanggal 9 september 2021, saya melakukan validasi yang ketiga dengan ahli materi yaitu bunda Fatrica Syafri, M.Pd.I, yang dimana hasil validasi ketiga yaitu hasil validasi terakhir dengan mendapatkan komentar dan saran yaitu bahwa media permainan gerobak sayur sudah bagus dan baik untuk digunakan media permainan anak usia dini. Hasil validasi ketiga menunjukan pada nilai 100%.⁵⁸

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan bahwa dari produk pertama, kedua peneliti melakukan perbaikan lagi dan divalidasikan di tahap ketiga ini. Pada tahap ketiga media permainan gerobak sayur mendapatkan nilai yang sangat valid dari beberapa validator dengan skor persentase 98%. Dengan melalui beberapa tahapan validasi dari beberapa ahli yang memiliki penilaian yang sangat valid, maka dari media permainan gerobak sayur layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Pada tabel dibawah ini menunjukan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang pertama dengan kedua ahli.

⁵⁷Validasi Hasil Media Ketiga Tanggal 20 Agustus 2021

⁵⁸ Validasi Hasil Materi Ketiga Tanggal 9 September 2021

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ketiga

Validator	Hasil	Persentase
Ahli 1	Sangat Valid	96%
Ahli 2	Sangat Valid	100%
Rata-Rata		98%

$$\text{Ahli 1} \Rightarrow \frac{42 \times 100\%}{11 \times 4} = 96\%$$

$$\text{Ahli 2} \Rightarrow \frac{44 \times 100\%}{11 \times 4} = 100\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{96\% + 100\%}{2} = 98\%$$

2

Dari proses validasi keseluruhan produk yang dilakukan dengan beberapa kali validasi bahwa media permainan gerobak sayur memiliki peningkatan dalam uji validasinya yang mana ini bisa dikatakan bahwa produk media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak telah memperoleh hasil data yang bagus dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Yang memperoleh nilai rata-rata akhir dari validasi itu menunjukkan kategori sangat valid yaitu 98%. Dibawah ini tabel rekapitulasi hasil dari validasi ahli materi dan media, yaitu :

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Dari Validasi Ahli

No	Nama Validator	Persentase Validasi		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Sinta Agusmiati, M.Pd	59%	72%	96%
2.	Fatrica Syafri, M.Pd.I	52%	77%	100%
Rata-rata		56%	74%	98%

2) Revisi Desain Produk

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

a) Revisi Desain Pertama

Pada bagian ini peneliti menunjukkan desain produk awal kepada para ahli untuk dilihat dan di uji validasinya. Hasil dari validasi inilah para ahli meminta kepada penelitian untuk direvisi ulang karena masih ada bagian yang belum sesuai. Revisi yang dilakukan pada tahap desain pertama ini tentang beberapa bagian yang dilihat dari aspek yang dinilai terhadap instrumen yang diberi oleh para ahli media. Pada tahap revisi pertama ini mulai dari segi warnagerobak sayur belum menarik, sayuran harus diperbanyak lagi, setiap kotak harus diwarnain berbeda-beda, ditambahi angka 1-10, dan media gerobak sayur harus menunjukkan penekanan aspek yang akan dikembangkan yaitu kecerdasan logika matematika. Dari hasil revisi itu semua harus dirubah sesuai dengan apa yang telah direvisi oleh para ahli kemudia perubahan produk nanti akan dilihat dan di uji validasikan lagi.



Gambar 4.4.
Revisi Pertama Produk

b) Revisi Desain Kedua

Pada tahap revisi ini didapatkan dari hasil perbaikan validasi yang pertama. Yang dimana diperlihatkan kembali kepada para ahli untuk dilihat perubahannya dan di uji apakah sudah layak atau belum untuk dipergunakan. Dari hasil revisi produk kedua ini ternyata masih ada yang harus ditambah yaitu harus mengambarkan tentang kecerdasan logika matematika yaitu perhitungan dan penjumlahan, dan buat buku pendoman cara bermainnya.



Gambar 4.5.
Revisi Kedua Produk

c) Revisi Desain Ketiga

Pada tahap ketiga ini adalah tahap hasil dari revisi terakhir yang mana peneliti mengubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan oleh para ahli validasi. Sehingga produk mengalami perubahan yang sangat baik dan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Gambar berikut adalah hasil dari revisi ketiga yang sudah layak digunakan untuk di uji coba skala kecil kepada anak.



Gambar 4.6.
Revisi Ketiga Produk

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk. Pada tahap ini uji coba produk media permainan gerobak sayur yang di uji cobakan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Al-Anwar Kota Bengkulu yang terdiri dari uji coba skala kecil dilakukan pada 12 anak. Kegiatan Uji coba dilakukan pada tanggal 27-28 Agustus 2021 untuk *pre-test*, 03-04 September 2021 dan untuk *post-test*. Adapun tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap pembelajaran anak. Uji coba dilakukan dengan melakukan 2 treatment yang berbeda pada kelompok yang sama dengan menggunakan produk yaitu media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dan tidak menggunakan produk yaitu dengan treatment guru hanya menggunakan papan tulis untuk berhitung, penjumlahan memakai buku, dan penjelasan warna dan bentuk sayuran dari print bergambar dari peneliti.

Adapun uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk permainan gerobak sayur tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam perkembangan kecerdasan logika matematika dalam segi berhitung, penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, mengelompokkan warna sayuran, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak dalam bermain peran. Apabila produk ini berkembang dan mengalami perbedaan pada hasil yang semakin meningkat maka produk sudah efektif untuk digunakan. Berikut ini adalah hasil uji coba produk.

1. Hasil Uji Coba *Pre-Test*

Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2021 untuk *pre-test* pada treatment ini tidak menggunakan produk. Guru hanya menuliskan angka 1-10 dengan berhitung di papan tulis, penjumlahan hanya dibuku tulis, mengenal warna, dan bentuk sayuran guru hanya menjelaskan menggunakan print kertas yang bergambar sayuran dari peneliti. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 12 anak di TK Al-Anwar Kota Bengkulu Kegiatan *Pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5.
Hasil Data *Pre-Test*

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Natasyah Welona	9	Belum Berkembang
2.	Dego Putra Pratama	15	Mulai Berkembang
3.	Oktrikqya Queensa	13	Mulai Berkembang
4.	Daffa Pranaja Delta	15	Mulai Berkembang
5.	Nadya Putri Nur Rahmi	9	Belum Berkembang
6.	Alifiqri Sandra	17	Mulai Berkembang
7.	Deandra Arsyaka	10	Belum Berkembang
8.	Caca Putri Cantika	10	Belum Berkembang

9.	Arfan Raffasya	9	Belum Berkembang
10.	Aisyah Rafailah Purnomo	13	Mulai Berkembang
11.	Gabriel Josephasan Ismail Nasution	9	Belum Berkembang
12.	Najwa adilah maryem	15	Mulai Berkembang
Jumlah		150	Mulai Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek skor ideal = 4 x 8 x 12 = 384

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor Pada Istrument} \times 100\%}{\text{Skor ideal}} \\ &= \frac{150 \times 100\%}{384} \\ &= 39.06\% \end{aligned}$$

Data proses uji efektifitas untuk *pre-test* pada tretment ini tidak menggunakan produk. Seterusnya kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dilakukan oleh Guru dengan menuliskan angka 1-10 dengan berhitung di papan tulis, penjumlahan hanya dibuku tulis, mengenal warna, dan bentuk sayuran dengan menggunakan print kertas yang bergambar sayuran dari peneliti. Telah memperoleh data total nialai rat-rata anak pada kegiatan *pre-test* sebesar 39.06% dalam kategori mulai berkembang.

2. Hasil Uji Coba *Post-Test*

Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 03-04 September 2021 untuk *post-test* pada tretment ini menggunakan produk. Pada kegiatan ini menggunakan produk media permainan gerobak sayur untuk

meningkatkan kecerdasan logika matematika dari segi berhitung, mengenal angka 1-10, penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, mengelompokan warna sayuran, dan bentuk sayuran Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 12 anak di TK Al-Anwar Kota Bengkulu Kegiatan *Post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6.
Hasil Data *Post-Test*

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Natasyah Welona	29	Berkembang Sesuai Harapan
2.	Dego Putra Pratama	32	Berkembang Sangat Baik
3.	Oktrikqya Queensa	30	Berkembang Sangat Baik
4.	Daffa Pranaja Delta	31	Berkembang Sangat Baik
5.	Nadya Putri Nur Rahmi	29	Berkembang Sesuai Harapan
6.	Alifiqri Sandra	32	Berkembang Sangat Baik
7.	Deandra Arsyaka	29	Berkembang Sesuai Harapan
8.	Caca Putri Cantika	29	Berkembang Sangat Baik
9.	Arfan Raffasya	28	Berkembang Sesuai Harapan
10.	Aisyah Rafailah Purnomo	31	Berkembang Sangat Baik
11.	Gabriel Josephasan Ismail Nasution	29	Berkembang Sesuai Harapan
12.	Najwa adilah maryem	32	Berkembang Sangat Baik
Jumlah		361	Berkembang Sangat Baik

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek skor ideal = $4 \times 8 \times 12 = 384$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase = $\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor Pada Istrument X 100\%}}{\text{Skor ideal}}$

Skor ideal

$$= \frac{361 \times 100\%}{384}$$

384

$$= 94,01 \%$$

Data proses uji efektifitas untuk *post-test* pada tretment ini menggunakan produk. Kesuluruhan produk media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada *post-test* sebesar 94,01% dalam kategori berkembang sangat baik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap ini dilakukan evaluasi kedua data dari tahap implementasi yang berupa kegiatan uji coba dengan 2 treatment yang berbeda pada kelompok yang sama yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kecerdasan logika matematika dari segi berhitung 1-10, penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, mengelompokkan warna sayuran, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak dalam bermain peran.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu anak mampu mengenal angka 1-10, berhitung penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, anak juga bisa belajar mengelompokkan warna dan bentuk sayuran, dan mengembangkan kreativitas, kerja sama antara teman yaitu bermain peran. Karena itu media permainan gerobak sayur ini dapat digunakan secara langsung sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar anak dan juga media permainan gerobak sayur mudah di

ingat anak karena menarik, unik dan warna media sesuai untuk anak usia dini sehingga membuat belajar anak menyenangkan dalam perkembangan kecerdasan logika matematika anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan tahap analisis yang telah dijelaskan bahwa tahap analisis ini dilakukan dari berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kebutuhan kurikulum dan juga kompetensi dasar. Penyesuaian isi materi yang dimuat dalam media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematikasehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan agar semua anak lebih aktif untuk mengenal dan memahami berhitung, menjumlahkan, mengenalkan warna, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak melalui bermain peran pada sentra makro, misalnya bermain jual beli sayur memerankan tokoh-tokoh menjadi penjual sayuran dan pembeli atau benda-benda yang ada di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya hayal (imajinasi). Pada analisis kebutuhan anak, kondisi anak diketahui secara detail ditemukan banya kendala yang dihadapi oleh anak-anak terutama dalam proses pembelajaran. Analisi kompetensi inti dan kompetensi dasar menggunakan kurikulum 2013 RA yang memuat tentang keterampilan pengetahuan sehingga mendukung penggunaan media permainan gerobak sayur dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan media gerobak sayur yang sesuai kebutuhan analisis pada tahap awal. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media gerobak sayur yang akan dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, ukuran media yang harus menyesuaikan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Media gerobak sayur yang berbentuk gerobak sayur hasil dengan ukuran kecil sesuai dengan anak usia dini yang dibuat menggunakan bahan kayu yang aman bagi anak dan sayuran dengan berbagai macam-macam sayuran yang terbuat dari kain flanel. Media permainan gerobak sayur ini dibuat untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dengan mengenalkan berhitung, menjumlahkan, mengenalkan

warna, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak melalui bermain untuk anak usia 5-6 tahun. Sehingga materi yang disajikan menarik perhatian anak dan dapat menyenangkan bagi anak. sehingga media yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

Hasil produk yang sudah didesain kemudian dilanjutkan ketahap pengembangan yang merupakan tahap validasi dan revisi desain yang sudah menghasilkan suatu produk awal media permainan gerobak sayur yang sudah di desain kemudian peneliti memvalidasikan produk ini kepada para ahli. Terdapat dua validator diantaranya ahli media dan ahli materi yang menilai produk gerobak sayur yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Validasi dilakukan oleh validator di bidang ahli media dilakukan oleh bunda Sinta Agusmiati, M.Pd dan Validasi dari ahli materi bunda Fatrica Syafri, M.Pd. Hasil produk dari tahap ini yang akan divalidasi oleh para ahli dan revisi produk.

Dari proses validasi keseluruhan produk yang dilakukan dengan beberapa kali validasi bahwa media permainan gerobak sayur memiliki peningkatan dalam uji validasinya yang mana ini bisa dikatakan bahwa produk media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak telah memperoleh hasil data yang bagus dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Yang memperoleh nilai rata-rata akhir dari validasi itu menunjukkan kategori sangat valid yaitu 98%. Dibawah ini tabel rekapitulasi hasil dari validasi ahli materi dan media, yaitu :

Tabel 4.7.
Rekapitulasi Hasil Dari Validasi Ahli

No	Nama Validator	Persentase Validasi		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
	Sinta Agusmiati, M.Pd	59%	72%	96%
2.	Fatrica Syafri, M.Pd.I	52%	77%	100%
	Rata-rata	56%	74%	98%

Manfaat media gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak didalam pembelajaran yaitu memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan melihat angka 1-10, berhitung penjumlahan sayuran, mengenal sayuran, mengenal warna di kotak gerobak, warna sayuran dan bentuk sayuran lalu anak bisa mengembangkan kreativitas anak yaitu bermain peran memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan media permainan gerobak sayur sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada anak agar mereka aktif, antusia dan lebih termotivasi dalam kegiatan dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Langkah-Langkah menggunakan media permainan gerobak sayur dalam proses belajar sebagai berikut :

1. Siapkan barang-barang yang akan digunakan.
2. Menjelaskan media gerobak sayur kepada anak.
3. Anak akan menghitung angka 1-10, menyusun bilangan 1-10 sesuai kotak, dan menyebutkan warnadi kotak angka-angka tersebut.
4. Anak akan belajar penjumlahan dengan media sayuran.
5. Setelah itu anak akan disuruh mengolompokan sayuran sesuai gambar yang ada dikotak atas.
6. Tahap berikutnya menyebutkan nama-nama, bentuk, warna sayuran yang ada digerobak sayuran.
7. Kemudian kegiatan terakhir anak akan bermain peran, guru akan mengantur cara bermain untuk bergiliran membagikan kelompok untuk mulai pertama memainkan peran sebagai pedagang dan pembeli sebelum itu guru akan mencontohkan terlebih dahulu cara bermain.

Selanjutnya tahap implementasi adalah tahap uji coba produk. Pada tahap ini uji coba produk media permainan gerobak sayur yang di uji cobakan skala kecil pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Al-Anwar Kota Bengkulu yang terdiri dari uji coba skala kecil dilakukan pada 12 anak.

Kegiatan Uji coba dilakukan pada tanggal 27-28 Agustus 2021 untuk *pre-test*, 03-04 September 2021 dan untuk *post-test*. Adapun tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap pembelajaran anak. Uji coba dilakukan dengan melakukan 2 treatment yang berbeda pada kelompok yang sama dengan menggunakan produk yaitu media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dan tidak menggunakan produk yaitu dengan treatment guru hanya menggunakan papan tulis untuk berhitung, penjumlahan memakai buku, dan penjelasan warna dan bentuk sayuran dari print bergambar dari peneliti.

Adapun uji coba produk ini untuk mendapatkan informasi apakah produk permainan gerobak sayur tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam perkembangan kecerdasan logika matematika dalam segi berhitung, penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, mengelompokkan warna sayuran, bentuk, dan mengembangkan kreativitas anak dalam bermain peran. Apabila produk ini berkembang dan mengalami perbedaan pada hasil yang semakin meningkat maka produk sudah efektif untuk digunakan. Berikut ini adalah hasil uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan menggunakan tanpa media. Sedangkan kegiatan *post-test* di TK Al- Anwar Kota Bengkulu untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika menggunakan alat media permainan gerobak sayur.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* produk media permainan gerobak sayur yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan terhadap kemampuan kecerdasan logika matematika anak melalui skor persentase seperti tabel dibawah ini yakni :

Tabel 4.8.
Data Peningkatan Presentase *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kecerdasan Logika Matematika Anak

Produk	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Meningkat Pengembangan
Pengembangan media permainan gerobak sayur	39,06%	94,01%	54,92 %

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kecerdasan logika matematika menggunakan media permainan gerobak sayur di TK Al-Anwar Kota Bengkulu pada kegiatan *pre-test* dalam kategori mulai berkembang 39,06%. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sangat baik dengan memperoleh hasil 94,01% Diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 54,92%

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat disimpulkan bahwa :

Perkembangan kecerdasan logika matematika yang berkaitan dengan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Bahwakecerdasan logika matematika adalah salah satu kecerdasan majemuk yang membahas tentang angka, berhitung, mengenal warna dan bentuk. Maka kecerdasan logika matematika merupakan salah satu hal yang penting dimiliki oleh anak, oleh karena itu tujuan peneliti adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media permainan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak yang dilihat dari analisis kebutuhannya. Sehingga terciptalah sebuah produk media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan begitu anak dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan rangsangan yang baik dari orang tua ataupun pendidik.

Media permainan gerobak sayur merupakan salah satu contoh untuk guru dalam menerapkan pembelajaran kecerdasan logika matematika anak. Karena media permainan gerobak sayur adalah salah satu media pembelajaran yang sudah sesuai dengan kecerdasan logika matematika misalnya: mampu mengenal angka 1-10, berhitung penjumlahan, mengenal macam-macam sayuran, anak juga bisa belajar mengolompokan warna dan bentuk sayuran, dan mengembangkan kreativitas, kerja sama antara teman yaitu bermain peran dan media ini sudah layak untuk digunakan karena telah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi yang awalnya pada validasi yang pertama dengan persentase 56% dan validasi kedua dengan persentase 74% serta validasi ketiga dengan persentase 98%. Hasil validasi ini mengalami beberapa kali revisi kepada ahli sehingga mendapatkan hasil akhir yang baik. Validasi pertama kevalidasi kedua serta validasi ketiga mengalami peningkatan 42%, yang mana didalam validasi tersebut keefektifan suatu media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.

Berdasarkan hasil uji coba produk media gerobak sayur, untuk menunjukkan bahwa suatu produk media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk dengan skala kecil di TK Al-Anwar Kota Bengkulu yang memperoleh dari hasil kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Dalam kegiatan *pre-test* memperoleh hasil sebesar 39,06%. Sedangkan pada hasil lembar kegiatan *post-test* menggunakan media gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematikamendapatkan hasil kategori mulai berkembang sangat baik 94,01% Diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 54,95%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan gerobak sayur dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di pembelajaran. Kerena media permainan gerobak sayur sudah melalui tahap validasi dari ahli materi, ahli media, dan sudah di uji cobakan kepada anak di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. Media permainan ini bisa menjadi referensi atau contoh untuk guru dalam penerapan pembelajaran agar guru bisa lebih kreatif lagi untuk mengajar dengan menggunakan media lebih menarik agar anak lebih antusia dan semangat untuk belajar.

B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain :

1. Bagi pembaca

Semoga skripsi ini dapat dijadikan dan manfaatkan sebagai referensi untuk pembaca nantinya

2. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

3. Bagi guru

Guru harus lebih kreatif dalam menghasilkan atau membuat media pembelajaran mengingat masa anak usia dini ini adalah masa konkrit.

Selain itu, guru hendaknya membuat suatu media untuk kegiatan pembelajaran dengan anak contohnya media permainan gerobak sayur dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika dalam segi berhitung, penjumlahan, mengenal sayuran, mengenal warna dan bentuk sayur, dan juga bisa mengembangkan kreativitas anak dalam bermain sambil belajar.

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat memperkaya produk media yang lebih menarik, keratif, dan dengan sesuai kebutuhan anak didalam pembelajaran. Hendaknya hasil suatu produk media ini dikembangkan lagi sesuai dengan kecerdasan-kecerdasan yang ada sehingga kecerdasan anak yang berkembang tidak hanya kecerdasan logika matematika saja tetapi anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Wiyani, Ardy Novan. 2016.*Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad Azhar. 2019.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Artiono, Jeremia Arifin. 2013. *Perancangan Sarana Bantu Jual Berupa Rombong 2 In 1 Bagi Penjual Sayur Dan Minuman*. Calypra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya. Vol.2 No.1.
- Bahri Husnul. 2019. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*. Bengkulu: Zigie Utama.
- Fadillah. M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Gardner, Horwad. 1983. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*. Tangerang Selatan: Interaksara.
- Jamaris Martini, 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jannah, Rina Roudhotul. 2018. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Peranya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Latif Mukhtar, dkk. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pradana Maharina, dkk, (2016), *Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade*. Jurnal: Manajemen, 2016. Vol 6, N0 1
- Ramadhan Ali. 2018. *Refresentasi Gerobak Sebagai Alat Pengangkut Barang Bekas*. Narada: Jurnal Desain & Seni, Fdsk - Umb. Volume 5 Edisi 2.
- R. Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmawati Anayanti. 2015. *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Jurnal: pendidikan Anak. Vol III. Edisi I.

- Suryani Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offse.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Suyadi.2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sawwal Putri,Dkk. 2018.*Jadi Jutawan Dari Bisnis Gerobak*.Yogyakarta: Laksana.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Tasliyah Lia, Dkk.2020. *Mengembangkan Kecerdasan Logika MatematikaAnak Usia Dini Melalui Ape Kids 'N Kit*,Jurnal Ceria: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif, Vol.3 No.4.
- Wati Rima.2017. *Ragam Media Pembelajaran*,Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Yus Anita.2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.
- Yaumi Muhammad, 2013, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta: kencana.
- Zainiyati. Husniyatus Salamah. 2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.Jakarta: kencana.

LAMPIRAN

LAMPIRAN
RENCANA PORGRAM
PEMBELAJARAN HARIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ minggu : 1/ 2
Hari/Tanggal : Jumat 3 September 2021
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema/Subtema : Tanaman / Sayuran

A. Kompetensi Dasar (KD)

1. Menghargai diri sendiri, orang lain dalam lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan (1.2)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (2.6)
3. Anak dapat menyebutkan bentuk dan warna sayuran (2.4)
4. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari (4.1)
5. Anak dapat mengenal angka 1-10 dan menghitung sayuran (3.2)
6. Anak mampu mengikuti aturan bermain (3.6)

B. Indikator Pencapaian

1. Mengucap dan menjawab salam dengan spontan.
2. Mengetahui angka 1-10 dan berhitung penjumlahan menggunakan media sayuran.
3. Menyebutkan nama-nama sayuran.
4. Mengetahui bentuk, ukuran, dan warna sayur
5. Melatih kreativitas anak dalam bermain peran.

C. Media (Alat dan Bahan)

1. Gerobak sayur
2. Peralatan sayuran
3. Uang mainan
4. Angka 1-10

D. Langkah Kegiatan

A. SOP Pembukaan

1. Beryanyi (Lagu Selamat Pagi Bu, Lagu Good Morning, Dan Lagu 1,2,3,4)

2. Berdoa Surah Al-Fatihah Pembukaan
3. Membaca Doa Sebelum Masuk Wc Dan Sesudah/ Membaca Niat Wudhu Dan Sesudah.
4. Sholat Dhuha Dan Do'a
5. Berdoa Sebelum Belajar
6. Menyiapkan Media Yang Digunakan.
7. Guru Akan Menjelaskan Permainan Media Gerobak Sayuran.
8. Guru Menjelaskan Tentang Sayuran.
9. Tanya Jawab Tentang Nama-Nama Sayuran.

B. SOP Inti

1. Guru Mengenalkan Dan Menghitung Angka 1-10 Bersama.
2. Guru Menyuruh Anak Kedepan Menyusun Bilangan 1-10 Sesuai Kotak, Dan Menyebutkan Warna Di Kotak Angka-Angka Tersebut.
3. Anak Akan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Media Sayuran.
4. Setelah Itu Anak Akan Disuruh Mengolompokkan Sayuran Sesuai Gambar Yang Ada Dikotak Atas.
5. Tahap Berikutnya Anak Akan Diminta Untuk Menyebutkan Nama-Nama, Bentuk, Warna Sayuran Yang Ada Digerobak Sayuran.
6. Kegiatan Terakhir Yaitu Bermain Peran, Selanjutnya Guru Akan Mengantar Cara Bermain Untuk Bergiliran Dengan Membagikan Kelompok Untuk Mulai Pertama Memainkan Peran Sebagai Pedagang Dan Pembeli Sebelum Itu Guru Akan Mencontohkan Terlebih Dahulu Cara Bermain

C. SOP Recalling

1. Merapikan Peralatan Telah Digunakan.
2. Menanyakan Ulang Tentang Kegiatan Yang Sudah Dilakukan.
3. Anak Membaca Doa Sesudah Belajar
4. Doa Sebelum Makan, Sesudah Makan Dan Doa Masuk Wc Untuk Mencuci Tangan Sebelum Makan.

5. Sudah Selesai Makan Anak Akan Merapikan Bekalnya Dan Anak Akan Beristirahat.

D. SOP PENUTUP

1. Menanyakan Perasaan Selama Belajar Hari Ini.
2. Berdiskusi Tentang Permainan Apa Saja Yang Dimainkan Hari Ini.
3. Bercerita Pendek Tentang Pesan-Pesan.
4. Menginformasikan Kegiatan Untuk Pembelajaran Besok.
5. Bernyanyi Sebelum Pulang.
6. Berdoa Sesudah Belajar.
7. Penerapan SOP Penutupan.

Bengkulu, September 2021

**Kepala sekolah
TK Al-anwar**

Guru kelas

**Ernawati, M.Pd
1979092220071202002**

Bela krisnawati, S.Pd

LAMPIRAN
INSTRUMEN PENDOMAN
WAWANCARA

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GEROBAK
Sayur UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-ANWAR KOTA
BENGKULU**

Nama Pewawancara : Fitri Maya Sari
Tanggal Wawancara : 09 September 2021
Nama Responden : Bela Krisnawati, S.Pd.
Nama Lembaga PAUD : TK Al-Anwar Kota Bengkulu

Pentunjuk Pengisian :

1. Diisu oleh pewawancara (observator) berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik/ kepala sekolah dilembaga paud
2. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari keadaan yang sebenarnya dilapangan/ lembaga paud mengenai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam rencana pembuatan media gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.
3. Pendoman wawancara dibuat sebagai rambu-rambu dalam mengamati keadaan yang sesungguhnya yang terjadi dilapangan.
4. Pewawancara tidak adak hak untuk menyimpulkan keadaan dilapangan akan tetapi hanya untuk menerjemahkan keadaan yang sesuai dengan terjadi dilapangan.

Pertanyaan :

1. Model pembelajaran apa yang yang digunakan dilembaga paud ini?
2. Bagaimana penerapan proses pembelajaran selama ini?
3. Bagaimana perkembangan kecerdasan logika matematika anak dipaud ini?
4. Apakah ada anak yang kecerdasan logika matematika nya masih lemah, jika beberapa pontensinya dan bagaimana bentuknya?
5. Seberapa penting kecerdasan logika matematika mempengaruhi proses pembelajaran?
6. Bagaimana penerapan pembelajaran stimulasi kecerdasan logika matematika di dalam pembelajaran?
7. Jika kita kita membuat bahan ajar, pembelajaran yang seperti apa yang tepat utuk meningkatkan kecerdasan logika matematika?
8. Menurut anda, apakah tepat jika menstimulasi kecerdasan logika matematika dengan media permainan gerobak sayur/
9. Media pembelajaran yang seperti apa yang menarik dan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak?
10. Jika kita membuat media pembelajaran, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikn dan pertimbangan?

Jawaban :

1.
.....
.....
.....
2.
.....
.....
.....

3.

.....

.....

4.

.....

.....

5.

.....

.....

6.

.....

.....

7.

.....

.....

8.

.....

.....

.....

LAMPIRAN
LEMBAR VALIDASI

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PERMAINAN GEROBAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
LOGIKA MATEMATIKA MELALUI BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AL-ANWAR KOTA BENGKULU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Anwar Kota Bengkulu

Peneliti : Fitri Maya Sari

Nama Validator :

Pentunjuk Pengisian :

5. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media
6. Lembar penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu ahli media tentang kualitas produk “Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu”
7. Penilaian mencakup kualitas produk pengembangan, saran umum dan kesimpulan.
8. Sehubungan dengan itu dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.
9. Komentar dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.
10. Keterangan skala penilaian

No	Kreteria	Skor
1.	Sangat Sutuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

A. Aspek Penilaian Media

No	Indikator	Aspek Penelitian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Desain media permainan gerobak sayur sesuai dengan fungsi kecerdasan logika matematika				
		Desain media sesuai dengan aspek perkembangan anak.				
		Pengemasan media sesuai konsep kecerdasan logika matematika				
		Pembuatan media sesuai untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.				
		Desain gerobak sayur sesuai untuk permainan anak usia 5-6 Tahun				
		Kesesuaian media permainan gerobak sayur untuk meningkatkan kecerdasan logika melalui bermain peran.				
2.	Tampilan Khusus	Komposisi Pemilihan warna dalam media gerobak sayur.				
		Warna-warna sayuran digunakan menarik perhatian anak.				
		Ukuran media sayuran				
		Jenis bentuk media sayuran				
3.	Penyajian	Tampilan media menarik dan				

	Media	lebih berwarna.				
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar anak.				
Jumlah						
Total Penilaian						

Komentar :

.....

.....

Saran :

.....

.....

Bengkulu, 2021
Validator

Sinta Agustina, M.Pd.I

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PERMAINAN GEROBAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
LOGIKA MATEMATIKA MELALUI BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AL-ANWAR KOTA BENGKULU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Anwar Kota Bengkulu

Peneliti : Fitri Maya Sari

Nama Validator :

Pentunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media
2. Lembar penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu ahli media tentang kualitas produk “Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Anwar Kota Bengkulu”
3. Penilaian mencakup kualitas produk pengembangan, saran umum dan kesimpulan.
4. Sehubungan dengan itu dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (\surd) pada kolom skala penilaian.
5. Komentar dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.
6. Keterangan skala penilaian

No	Kreteria	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

B. Aspek Penilaian Ahli (Materi)

No	Indikator	Aspek Penelitian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi Materi	Pengembangan permainan gerobak sayur dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.				
		permainan gerobak sayur sesuai untuk anak usia 5-6 tahun				
		Model permainan dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak.				
		Permainan gerobak sayur dapat mengembangkan kemampuan anak menghitung 1-10				
		Permainan gerobak sayur dapat mengelompokan, bentuk, ukuran, dan warna sayuran.				
		Dapat menyebutkan macam-macam sayuran.				
		Menyebutkan benda dengan menjumlahkan dan pengurangan				
2.	Saran dan prasarana	Alat dan bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak				
3.	Bahasa	Petunjuk permainan mudah dimengerti.				
4.	Format penulisan	Tampilan model permainan menarik.				
Jumlah						
Total Penilaian						

Komentar :

.....

.....

Saran :

.....

.....

Bengkulu, 2021
Validator

Fatrica Syafri, M. Pd.I


LAMPIRAN OBSERVASI

HASIL DATA KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK

Pre – Test

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah
1.	Nastasya Wilona	2	1	1	1	1	1	1	1	9
2.	Dego Putra Pratama	2	1	3	2	2	2	1	1	15
3.	Oktrikqya Queensa	2	1	2	1	2	2	1	2	13
4.	Nadya Putri Nur Rahmi	1	2	2	3	2	1	1	2	15
5.	Alfiqri Sandra	2	2	2	3	2	2	2	2	17
6.	Daffa Pranaja Delta	1	2	3	2	2	2	1	2	15
7.	Deandra Arsyaka	1	2	2	1	1	1	1	2	10
8.	Caca Putri Cantika	2	1	2	1	1	1	1	1	10
9.	Arfan Raffasya	1	1	1	1	2	1	1	1	9
10.	Aisyah Rafailah Purnomo	2	2	1	2	1	2	1	2	13
11.	Gabriel Josephasan Ismail Nasution	1	1	2	1	1	1	1	1	9
12.	Najwa Adilah Maryem	2	2	2	2	2	2	1	1	15
										150

Keterangan :

Nilai	Skor	Keterangan
	<100	Belum Berkembang (BB)
	100-200	Mulai Berkembang (MB)
	201-300	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
	301-350	Berkembang Sangat Baik (BSB)

HASIL DATA KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK

Post-Test

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah
1.	Nastasya Wilona	4	4	4	4	3	3	4	3	29
2.	Dego Putra Pratama	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3.	Oktrikqya Queensa	4	4	4	3	4	4	3	4	30
4.	Nadya Putri Nur Rahmi	4	4	4	3	3	3	4	4	29
5.	Alfiqri Sandra	4	4	4	4	4	4	3	4	31
6.	Daffa Pranaja Delta	4	4	4	4	4	4	4	4	32
7.	Deandra Arsyaka	4	4	4	4	3	4	3	3	29
8.	Caca Putri Cantika	3	4	3	4	4	4	3	3	29
9.	Arfan Raffasya	3	3	3	4	4	4	4	3	28
10.	Aisya Rafailah Purnomo	4	4	4	4	4	4	3	4	31
11.	Gabriel Josephasan Ismail Nasution	3	3	4	4	4	4	4	3	29
12.	Najwa Adilah Maryemmn	4	4	4	4	4	4	4	4	32
										361

Keterangan :

Nilai	Skor	Keterangan
★	<100	Belum Berkembang (BB)
★ ★	100-200	Mulai Berkembang (MB)
★ ★ ★	201-300	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
★ ★ ★ ★	301-380	Berkembang Sangat Baik (BSB)

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Lingkungan TK Al-Anwar Kota Bengkulu





Tahap 1, Kegiatan pertama memperkenalkan media permainan gerobak sayur dan memperkenalkan sayuran kepada anak.





Tahap 2 : Kegiatan kedua menghitung angka 1-10 bersama-sama, peneliti menyuruh anak kedepan untuk menyusun angka 1-10 sesuai kotak di media gerobak sayur dan menyebutkan warna-warna setiap kotak.





Tahap 3 : Menjelaskan dan mncontohkan kepada anak berhitung penjumlahan dan pengurangan, lalu peneliti meminta anak untuk maju kedepan untuk mencoba.





Tahap 4 : Mnyebutkan nama sayuran, bentuk, warna sayuran, dan mengelompokkan sayuran sesuai gambar yang ada dikotak media gerobak sayur.







Tahap 5 : Kegiatan terakhir yaitu bermain peran. Selanjutnya peneliti akan mengantur cara bermain untuk bergiliran dengan membagikan kelompok. Didalam bermain peran akan di bagi peran menjadi penjual dan menjadi pembeli, saat bermain anak akan di kasih arah oleh guru dan peneliti.

