**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak TK, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi : Motorik Kognitif, Kreativitas, Bahasa Emosi Sosial Nilai dan Sikap Hidup.

Pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja TK merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.

Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di TK adalah alat pendidikan *edukatif* yang lebih dikenal dengan APE.  Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak  atau juga bisa dengan membuatnya sendiri. Hal ini dilakukan para pedidik di TK untuk meningkatkan kecerdasan anak.

Kecerdasan merupakan salah satu anugerah besar dari Allah SWT kepada manusia dan menjadikannya sebagai salah satu kelebihan manusia dibandingkan dengan makhluk lainnya. Dengan kecerdasannya, manusia dapat terus menerus mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya yang semakin kompleks, melalui proses berfikir dan belajar secara terus menerus.

Dalam pandangan psikologi, sesungguhnya hewan pun diberikan kecerdasan namun dalam kapasitas yang sangat terbatas. Oleh karena itu untuk mempertahankan keberlangsungan hidupnya lebih banyak dilakukan secara instingtif (naluriah). Berdasarkan temuan dalam bidang antropologi, kita mengetahui bahwa jutaan tahun yang lalu di muka bumi ini pernah hidup makhluk yang dinamakan Dinosaurus yaitu sejenis hewan yang secara fisik jauh lebih besar dan kuat dibandingkan dengan manusia. Namun saat ini mereka telah punah dan kita hanya dapat mengenali mereka dari fosil-fosilnya yang disimpan di musium-musium tertentu. Boleh jadi, secara langsung maupun tidak langsung, kepunahan mereka salah satunya disebabkan oleh faktor keterbatasan kecerdasan yang dimilikinya. Dalam hal ini, sudah sepantasnya manusia bersyukur, meski secara fisik tidak begitu besar dan kuat, namun berkat kecerdasan yang dimilikinya hingga saat ini manusia ternyata masih dapat mempertahankan kelangsungan dan peradaban hidupnya.

Sebenarnya hingga saat ini para ahli pun tampaknya masih mengalami kesulitan untuk mencari rumusan yang komprehensif tentang kecerdasan.

Anggapan bahwa orang yang memiliki kecerdasan matematis (logic smart) sebagai orang yang pintar. Namun, survei membuktikan bahwa mereka yang dulunya terkenal nakal dan bandel di kelas, justru pada saat bekerja bisa sukses dan menjadi pemimpin atas orang-orang yang dikenal rajin dan pandai di kelas. Mengapa bisa demikian?

Mereka yang nakal dan bandel itu bukanlah bodoh, tetapi mereka memang tidak menonjol dalam kecerdasan matematis dan mungkin menonjol dalam jenis kecerdasan yang lain.

Seperti yang diketahui bersama dalam menuju kedewasaan setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri untuk menunjang kesempatan diperlukan fasilitas dan sarana pendukung dalam berbagai bentuk dan jenisnya antara lain alat peraga dan alat bermain. Maka dari itu bermain alat manipulatif anak dapat berkomunikasi dengan guru maupun teman-temannya. Namun menurut penelitian awal, anak di TK kecerdasan *logic smart* nya belum berkembang sesuai dengan usianya. Hal ini dapat menghambat kedewasaan tiap anak.

Olehnya itu untuk merangsang kecerdasan *logic smart* anak TK, Pada kegiatan proses belajar mengajar tidak lain adalah untuk menanamkan sejumlah norma ke dalam jiwa peserta didik. Maka dari itu dalam kegiatan ini dipakai istilah proses interaktif *edukatif*. Sejumlah norma yang diyakini mengandung kebaikan perlu ditanamkan ke dalam jiwa peserta didik melalui peranan guru dalam pengajaran. Guru dan peserta didik berada dalam satu relasi kejiwaan. Interaksi ini terjadi karena saling membutuhkan. Dalam interaksi *edukatif* yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan guru dan peserta didiklah yang menggerakkannya. Interaksi yang bertujuan ini disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai *edukatif* bagi kepentingan melatih ketelitian dan ketekunan anak dalam belajar, serta mengembangkan *logic smart* anak.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari pasangannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain lain.

Salah satu permainan *edukatif* yang efektif digunakan antuk mengembangkan *logic smart* anak yaitu alat permainan edukatif *Building Block*. Mainan edukatif *building block* yang terdiri dari balok-balok dengan beberapa bentuk seperti segi tiga, segi empat, persegi panjang, setengah lingkaran, bisa memacu kreatifitas dan konsentrasi anak. Bagian-bagian tersebut bisa disusun sesuai dengan imajinasi mereka seperti membangun benteng, rumah, istana, dll. Jangan remehkan hasil kreasi mereka, karena tak sedikit anak yang mampu membuat bangunan yang sangat bagus.

Alat ini sangat membantu anak dalam belajar, hal itu dirasakan anak dengan sangat rileks, santai tanpa paksaan. Dengan ini anak akan merasa senang bahkan bila ada orang lain, anak akan tanpa merasa terganggu dan tetap konsentrasi pada apa yang sedang ia kerjakan. Anak juga akan menyukai sekolahnya. Oleh karena itu TK tanpa sarana edukatif seperti pohon huruf tidak dapat berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar mengajar di TK dilakukan melalui prinsip "belajar sambil bermain". Dengan bermain peserta didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang mencakup aspek keterampilan/ psikomotor kecerdasan *logic smart*,bahasa emosi maupun sosialnya.

Optimalisasi perkembangan anak memerlukan pengkondisian yang kondusif, guru perlu memfasilitasi anak agar dapat berkembang dengan baik.

Matematika bisa dijadikan bagian yang integral dari semua kegiatan belajar, anak-anak harus diberi kesempatan-kesempatan untuk menghitung, menyortir, dan menggolongkan dalam berbagai konteks. Ini akan mendukung perkembangan anak dalam berfikir matematis dan bernalar. Guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran matematika, guru harus menguasai materi dengan baik, menguasai teknik pengajaran dan harus memahami karakter serta kemampuan anak didik.

Namun pada kenyataannya, di TK Kartika XX-53 Makassar guru kurang menekankan kegiatan pembelajaran matematika di kelasnya. Kemampuan anak dalam logika matematika terlihat masih rendah seperti anak belum mengenal bentuk-bentuk geometri, banyak yang belum bisa membedakan bermacam warna, dan belum bisa menghitung benda 1-10.

Perberdayaan lingkungan dan pemanfaatan sumber belajar belum secara optimal dalam memfasilitasi perkembangan anak terutama pada kegiatan peningkatan kecerdasan *Logic-Smart* anak. Guru juga mengajarkan kemampuan yang berkaitan dengan matematika dengan mengadopsi pola – pola pembelajaran di sekolah dasar, tanpa memperhatikan prinsip – prinsip pembelajaran anak usia dini serta tidak sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak. Sehingga TK tidak lagi menjadi taman yang indah dan tempat bermain bagi anak tetapi beralih fungsi menjadi “sekolah” TK. sehingga kecerdasan *Logic-Smart* pada diri anak menjadi kurang serta anak sulit belajar yang berkaitan dengan *Logic-Smart* tersebut. Kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan matematika menjadi sesuatu hal yang menakutkan dan tidak menyenangkan bagi anak.

Pengalaman penulis sebagai pendidik di TK Kartika XX-53 Makassar menemukan sebagian besar anak masih rendah kemampuan *Logic-Smart* nya, karena masih banyak anak yang belum mampu memahami konsep bilangan, mengenal bentuk geometri, dan mengenal beberapa warna. Kemampuan dan kecerdasan logika matematika anak masih rendah diduga karena kurang tersedianya dan kurang menariknya alat pembelajaran serta kurangnya motivasi guru dalam mengajar, metode yang digunakan guru juga kurang bervariasi.

Berdasarkan hal diatas, maka dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek kecerdasan *Logic-Smart* anak ini, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tindakan (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan *Logic-Smart* Melalui Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-kanak Kartika XX-53 Makassar” untuk memberikan dorongan dan rangsangan dalam peningkatan kecerdasan *Logic-Smart* anak, sehingga menjadi hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak didik kita.

**B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah penerapan alat permainan edukatif *building block* dapat meningkatkan kecerdasan *Logic-Smart* anak di Taman Kanak-kanak Kartika XX-53 Makassar ?

**C. TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan kecerdasan anak melalui alat permainan *edukatif Building block* dalam pengembangan *logic-smart* di Taman Kanak-kanak Kartika XX-53 Makassar.

**D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat teoritis

Dengan tulisan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara-cara melatih ketelitian dan ketekunan serta kecerdasan *logic smart* anak.

2. Manfaat Praktis

* 1. Pihak orang tua diharapkan tidak membatasi waktu dan kegiatan saat bermain sehingga ketelitian dan ketekunan berkembang.
  2. Pihak guru diharapkan dapat mendukung berkembangnya ketelitian dan ketekunan dengan cara menyediakan alat-alat permainan di sekolah.
  3. Pihak guru dan orang tua diharapkan dapat mendukung berkembangnya kecerdasan *logic smart* anak dengan cara menyediakan alat-alat permainan di sekolah dan di rumah.
  4. Memberi informasi dan panduan bagi calon guru maupun guru TK tentang ciri-ciri permainan edukatif yang harus diperhatikan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

**DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. KAJIAN PUSTAKA**

**a. Logic Smart (Kecerdasan Logika-Matematika)**

**1. Pengertian Logic Smart**

Kecerdasan *Logic Smart* adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.

Kecerdasan jenis ini biasanya dimiliki oleh para ilmuwan, ahli matematika, pengacara atau hakim. *Logic smart* ini menunjukkan tentang sensitivitas terhadap dan kemampuan mendeteksi, pola-pola logik. Selain itu juga kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau mempelajari angka mengelompokkan membuat hipotesa atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, memprogram komputer, ahli matematik dan saintis.

Dari beberapa pengertian tentang *logic smart* dapat peneliti definisikan bahwa kecerdasan logika matematika adalah kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

      Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Bentuk kecerdasan ini termasuk yang paling mudah distandarisasikan dan diukur. Kecerdasan ini sebagai pikiran analitik dan sainstifik, dan bisa melihatnya dalam diri ahli sains, programmer komputer, akuntan, banker dan tentu saja ahli matematika. Berkaitan dengan pelajaran matematika. Tokoh yang terkenal antara lain Madame Currie, Blaise Pascal, B.J. Habibie.

kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau mempelajari  
angka mengelompokkan membuat hipotesa dan atau kemahiran menggunakan  
logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan,  
program komputer, ahli matematik dan saintis.

Kebolehan menggunakan nomor dan mengenal pasti pola abstrak, perkaitan, sebab dan akibat (logik). Melibatkan pemikiran saintifik, termasuk pemikiran secara heuristik, induktif dan deduktif, membuat inferens, mengkategori, generalisasi, perhitungan dan pengujian hipotesis.   
Contoh aktivitis: Penggunaan simbol, rumus, urutan nomor, pola abstrak, perkaitan sebab dan akibat (logik), penyelesaian masalah, pengurusan grafik dan pengiraan.

**2. Manfaat Logic Smart**

*Logic smart* adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. *Logic smart* ini menunjukkan tentang sensitivitas terhadap dan kemampuan mendeteksi, pola-pola logik. Selain itu juga kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau mempelajari angka mengelompokkan membuat hipotesa dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, pemrogram komputer, ahli matematik dan saintis.

Kecerdasan ini amat penting karena akan membantu mengembangkan keterampilan berpikir dan logika seseorang. Dia menjadi mudah berpikir logis karena dilatih disiplin mental yang keras dan belajar menemukan alur pikir yang benar atau tidak benar. Di samping itu juga kecerdasan ini dapat membantu menemukan cara kerja, pola, dan hubungan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengklasifikasikan dan mengelompokkan, meningkatkan pengertian terhadap bilangan dan yang lebih penting lagi meningkatkan daya ingat.

Menyusun [pola](http://id.wikipedia.org/wiki/Pola) dan melihat bagaimana sebab-akibat bekerja dalam ilmu pengetahuan. Hal ini termasuk kemampuan untuk memperhatikan detil, melihat pola-pola dalam segalanya, mulai dari angka-angka hingga perilaku manusia, dan mampu menemukan hubungannya

Contoh 1: seseorang yang menghabiskan waktu di dapur menggunakan logikanya untuk menerka berapa lama waktu untuk memanggang sesuatu, menakar bumbu, atau merenungkan bagaimana caranya menghidangkan semua makanan agar siap dalam waktu yang bersamaan

Contoh 2: seorang detektif kriminal menggunakan logikanya untuk mereka ulang kejadian pada kasus kejahatan dan mengejar tersangka pelaku.

Menciptakan visual (gambar) untuk melukiskan bagaimana ilmu pengetahuan bekerja, termasuk menemukan pola-pola [visual](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Visual&action=edit&redlink=1) dan keindahan ilmu pengetahuan (contohnya: menguraikan spektrum cahaya dalam gambar, menggambarkan bentuk-bentuk butiran [salju](http://id.wikipedia.org/wiki/Salju), dan mahluk ber[sel satu](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sel_satu&action=edit&redlink=1) dari bawah [mikroskop](http://id.wikipedia.org/wiki/Mikroskop)), mengorgansisasikan informasi dalam tabel dan grafik, membuat grafik untuk hasil-hasil eksperimen, bereksperimen dengan program animasi komputer.

**3. Indikator kecerdasan logic smart**

Sujiono ( 2005:289 ) menjelaskan bahwa Seorang anak dengan kecerdasan *logic smart* diharapkan akan memiliki salah satu/lebih kemampuan di bawah ini:

- Mengelompokkan berdasarkan warna

- Mengelompokkan berdasarkan bentuk

- Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling

Kecil atau sebaliknya.

- Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai

Benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran.

**b. APE (Alat Permainan Edukatif)**

1. **Pengertian**

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

" (Soegeng Santoso: 2002) Hurlock mengartikan bermain adalah

Setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya

Tanpa pertimbangan hasil akhir, Bermain dilakukan secara sukarela dan

Tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.

Johnson, et al (1999), mengemukakan bahwa ada 16 definisi tentang bermain salah satunya adalah suatu kegiatan berulang ulang demi kesenangan. Jadi kegiatan apapun bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain. Bermain dibagi menjadi beberapa jenis (Bergen dalam Soemiarti : 2000), yaitu bermain bebas bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan. Selain itu bermain dapat juga dibagi dari jumlah anak yang terlibat.

Hurlock(2005:320) menyatakan bahwa bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa memperhitungkan hasil akhir, bermain dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari pihak luar atau kewajiban. Bermain secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu aktif dan fasif.

Sudono (1995:1) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak yang sekaligus membuat mereka aktif.

 Dari pendapat yang dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang pada hakekatnya tidak mempunyai tujuan akhir.

**a. Teori Permainan Edukatif**

Dalam bermain terdapat beberapa teori yang dibagi Tedja Saputra (2001) dalam dua kategori pokok yaitu kelompok teori klasik dan kelompok teori modern. Teori-teori modern ini antara lain:

Teori Psikoanalisis

Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau bermain. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatic dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Dengan demikian, bermain mempunyai efek kotarsis. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemrasaran dan memindahkan perasaan negatif ke obyek atau orang pengganti.

Teori Kognitif Dalam teori ini Piage berpendapat bahwa bermain merupakan sarana untuk mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan Lav Vygotety melihat bahwa bermain akan memajukan kemampuan berfikir abstrak, merupakan cara belajar dalam kaitannya dengan Zona of Proximal Development (ZPD). ZPD adalah jarak antara tahap aktual dan potensial yang dimiliki anak. Dengan bermain maka potensi anak akan berkembang sejalan dengan kemampuan aktualnya dengan kata lain bermain akan mengembangkan ZPD anak. Selain itu, Vygotsky percaya bahwa bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar mengatur diri sendiri.

Banyak hal yang dapat diamati dan dikembangkan melalui bermain. Menurut Prayitno (2005: 92) adalah sebagi berikut:

Bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan tempat penyaluran emosi anak. Dengan bermain anak dapat memuaskan dorongan rasa keingintahuannya, dan mendapatkan informasi tentang sesuatu di lingkungannya, sesuai taraf perkembangan berpikir anak dalam periode sensorimotorik, maka akan memahami benda-benda disekitarnya dengan panca indera dan melakukann gerakan-gerakan atau bereaksi terhadap benda itu.

Dengan demikian, anak dapat menggunakan ide-idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan untuk tujuan adaptif. Sedangkan Jarome Singer berpendapat bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.

Dalam pandangan lain, Moslichatoen (2004: 32) mengemukakan ada beberapa fungsi bermain bagi anak di antaranya:

a) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya

b) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu memandikan adik, ayah baca koran dan lainnya.

c) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan lain-lain.

d) Mencerminkan pertumbuhan sebagai pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, makin gemuk badannya dan lainnnya.

e) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, dan sebagainya.

* + 1. Teori Bateson

Bermain bersifat paradoksal karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Menurutnya bermain akan memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna. Pada satu tahap anak terlibat dalam peran pura-pura dan memfokuskan diri pada bermain pura-pura, secara bersamaan, mereka menyadari identitas diri masingmasing dan arti yang sesungguhnya dari obyek dan tindakan yang mereka gunakan dalam bermain.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya (Sudono, 1995: 7).

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain lain.

Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama dibidang ketekunan dan ketelitian.

Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan contohnya biji-bijian. Dengan bahan ini anak dapat menghitung dan memperlakukan biji tersebut sebagai orang, kalau dilengkapi dengan gambar atau benda lain maka kita akan melihat betapa sibuk anak bermain dengan biji-bijian tersebut.

**b.** [**Membangun Kreativitas dengan Mainan Edukatif 'Building Block'**](http://www.educativetoys.com/2008/08/membangun-kreatifitas-dengan-mainan.html)

Mainan edukatif (Alat Permainan Edukatif / APE) seperti building block yang terdiri dari balok-balok dengan beberapa bentuk seperti segi tiga, segi empat, persegi panjang, setengah lingkaran, bisa memacu kreatifitas dan konsentrasi anak. Bagian-bagian tersebut bisa disusun sesuai dengan imaginasi mereka seperti membangun benteng, rumah, istana, dll.

*Building block* dengan kotak kubus bertujuan untuk melatih motorik halus dan daya nalar anak. Alat bantu dan permainan yang tepat untuk melatih kemampuan matematika anak pada usia 1-2 tahun adalah dengan mengenalkannya pada angka dan bentuk geometri. Untuk angka anak baru bisa mengenal nama dan bentuknya namun belum memahami apa fungsi angka tersebut.  Namun dengan mengenalkannya sejak dini membuat anak mempunyai dasar yang kuat untuk bisa memahaminya di kemudian hari. Selain angka, pada usia 1-2 tahun anak sudah dapat dikenalkan dengan berbagai macam bentuk geometri.  Pada saat itu anak biasanya sudah mulai senang mengelompokkan benda-benda, memisah-misahkannya dan memilah-milahnya.

Mengenalkan pada anak berbagai macam nama geometri dan bentuknya, mengajaknya bermain memilah-milah benda sesuai dengan bentuknya dan mengelempokkannya, bisa juga kita mengajaknya mengelompokkan benda sesuai warnanya setelah anak mengenal nama dan bentuknya.

Dengan ini kita telah melatihnya mengenalkan pada anak dasar kecerdasan spasial yang akan digunakannya kelak dalam berkreasi dengan ruang dan bentuk, baik itu dalam bentuk yang sederhana seperti menyusun balok pada permainan selanjutnya maupun setelah dewasa nanti saat dia mengkreasi karya-karya sesungguhnya.  Kecerdasan spasial ini sangat dibutuhkan kelak oleh seorang insinyur teknik, pengukir, desainer robot, desainer fashion, desainer grafis, perancang pesawat, perancang bangunan, dan lain-lain.

Konsep-konsep merupakan batu-batu  pembangun  (building block) berpikir. Konsep-konsep merupakan dasar bagi proses-proses mental yang  lebih  baik  untuk  merumuskan  prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisas (Dahar, 1989:79).

Ada pun konsep yang ditawarkan dalam bermain balok itu sendiri adalah :

1. Secara kognitif anak diperkenalkan konsep panjang-pendek benda, berat dan ringan, bentuk dan ukuran benda, dan menempatkan fungsi-fungsi itu secara tepat dan benar. Anak dilatih memecahkan masalah tentang penempatan konsep bangun bila tidak tepat, dieksplorasi kemampuan kritis dan imajinatifnya untuk menyusun sebuah bangun yang diinginkan.
2. Secara emosional anak berlatih mengeksplorasikan keinginan dan mewujudkan imajinasinya dalam bentuk yang lebih nyata, anak belajar berbagi dan bekerjasama dengan teman.

Dengan permainan Geometri *Box* kecerdasan logika matematika anak meningkat melalui pengalaman langsung dengan benda-benda kongkrit yang bermakna dalam melakukan permainan

Secara motorik anak belajar motorik kasar dan halus sekaligus, belajar mengkoordinasikan mata dan tangan dan menempatkan benda sesuai fungsinya.

Kecerdasan ini harus dilatih secara bertahap sesuai usia pertumbuhannya agar dasar-dasar dari kecerdasan ini melekat kuat dan kokoh dalam benak anak.  Permainan sorting geometri memberikan nilai lebih dengan menambahkan fungsi melatih motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak dengan menambahkan satu tantangan lagi dalam bermain, memasukkan bentuk-bentuk geometri sesuai bentuk lubang dan pasaknya.

Permainan merangkai block-block menjadi berbagai macam bentuk konstruksi, hewan, alfabet/angka dan lain-lain. Untuk melatih kreativitas dan imajinasi anak dalam menyusun berbagai bentuk konstruksi dan miniatur.

Jika mereka sedari kecil sudah dilatih untuk berkreasi dan berimaginasi, kita bisa melihat tingkat kecerdasan dan bakat yang dimiliki oleh anak. Tetapi tetap ingat, mainan anak haruslah tidak mengandung timbal (racun) yang biasanya terdapat pada mainan plastik. Oleh karena itu peran dari mainan edukatif yang aman sangat penting bagi perkembangan anak-anak.

Manfaat permainan *buillding block* yaitu:

1. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
2. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
3. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
4. Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
5. Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
6. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Adapun tata cara untuk memainkan permainan jenis building block antara lain sebagai berikut:

1. Pasang-pasanglah block-block yang ada sesuai konstruksi yang diinginkan.
2. Sambil memasang kenalkan pada anak warna-warna yang ada di block-block dan ajarkan anak cara memasang yang benar dan kencang.
3. Jika bentuk yang diinginkan sudah terbentuk, kenalkan pada anak bentuk apakah itu.
4. Jika ingin membuat bentuk yang baru, bongkar block-block dari bentuk yang sudah jadi sebelumnya, kemudian pasang-pasanglah lagi sesuai bentuk baru yang diinginkan.

Dengan mainan sejenis ini karena mengandung unsur edukasi yang berfungsi untuk:

a. Melatih kreatifitas dan imajinasi anak (anak akan dipandu untuk menggunakan otak kanan dengan lebih dominan)

b. Melatih anak untuk menjadi lebih sabar dan mandiri

c. Mengenalkan anak pada konsep bentuk dan bangunan yang beragam

d. Menghasilkan kepuasan pada anak yang berujung pada peningkatan rasa percaya diri karena bisa menciptakan sesuatu

e. Melatih kemampuan verbal, yaitu kemampuan dalam hal bercerita (terutama mengenai imajinasinya terhadap bentuk yang sedang atau telah ia buat)

Walaupun belum bisa menghitung, anak bisa menandai balok-balok tersebut sehingga jika ada yang kurang dia akan mencari-carinya. Mungkin anak-anak memberikan asosiasi kepada masing-masing balok tersebut sehingga mereka mampu menandainya. Balok kecil mereka ibaratkan mobil, yang agak panjang adalah bus dan yang terpanjang adalah kereta api.

Kesederhanaan bentuk tersebut justru membuat imajinasi anak-anak berkembang. Bentuk-bentuk yang sederhana tersebut secara kasar mampu mewakili benda-benda atau obyek-obyek di dunia nyata. Lain halnya jika memberi mainan bus atau mobil-mobilan selamanya mainan tersebut akan menjadi bus atau mobil. Tidak mungkin anak kita akan menjadikan busnya sebagai kereta api dan sebaliknya.

Begitu juga mainan berupa building block sangat baik merangsang imajinasi anak. Building block akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kombinasi berbagai macam bentuk. anak-anak bermain dengan imajinasinya, jangan sekali-kali mentertawakan bentuk-bentuk yang menurut orang dewasa tidak sesuai dengan yang dikatakan anak. Alih-alih anda mentertawakan anak-anak yang merangkai building block menjadi sebuah gajah karena menurut anda lebih mirip kambing misalnya, cobalah rangsang imajinasi anak dengan menanyakan bagian-bagian tubuhnya, mana kaki, belalai, kepala dan seterusnya.

Building block juga sangat bagus untuk memperkenalkan konsep simetri kepada anak-anak. Dalam membuat berbagai macam bentuk-bentuk itu biasanya anak-anak akan belajar dengan sendirinya untuk membentuk simetri dan keseimbangan. Misalnya sayap pesawat yang sama panjang, kaki-kaki yang sewarna dan lain sebagainya.

Kesimpulannya mainan untuk si kecil tidak harus mahal dan rumit. Benda-benda sederhana di sekeliling kita bisa kita manfaatkan untuk menjadi mainan yang tidak kalah menarik.

### [Mainan Kreatif](http://www.educativetoys.com/2008/07/mainan-kreatif.html)

Mainan kreatif terbuat dari kayu (ada yang natural maupun warna). Dapat digunakan untuk anak-anak mulai dari umur 5 tahun sampai orang dewasa.

Tak ada salahnya mengenalkan rambu-rambu lalu lintas sedini mungkin pada anak-anak. Justru dapat menumbuhkan sikap disiplin lalu lintas bagi anak-anak. Melalui mainan edukatif (Alat Permainan Edukatif / APE) seperti rambu-rambu lalu lintas ini, anak dapat belajar dan mengetahui fungsi dari masing-masing rambu-rambu tanpa membosankan. Mereka dapat membuat kreasi model jalanan dengan mengkombinasikan rambu-rambu, mobil, pepohonan dan pagar jalan. Sehingga banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan ini, diantaranya anak-anak mengenal rambu lalu lintas, mengetahui manfaat mematuhi rambu-rambu lalu lintas, dan meningkatkan daya kreatifitas imaginasinya.  
[](http://4.bp.blogspot.com/_Hd8CzOV_vNs/SH7cXwXUwcI/AAAAAAAAB_E/7MIwY2cdjuM/s1600-h/Rambu2+Lalu+Lintas.jpg)

1. **Manfaat dan Tujuan Alat Perminan Edukatif**

**1). Manfaat Alat Permainan Edukatif**

1. Manfaat untuk perkembangan aspek fisik

Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tumbuh menjadi kuat.

1. Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar

Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).

1. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial

Bermain bersama dapat membantu anak belajar bersosialisasi karena dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya maupun orang-orang di sekitarnya.

1. Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.

1. Manfaat untuk mengasah ketajaman pengindraan.

Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi. Karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang alamiah dari anak.

1. Manfaat sebagai media intervensi

Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna bentuk dsb.

Manfaat permainan edukatif selanjutnya adalah :

1. Melatih kemampuan motorik Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjumput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
2. Melatih konsentrasi Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun pazzel, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergali. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.
3. Mengenalkan konsep sebab akibat Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.
4. Melatih bahasa dan wawasan Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasannya.
5. Mengenalkan warna dan bentuk Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lainnya.

      Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

      Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif.

Dalam bermain dengan berbagai alat permainan ini banyak dinamika kecil yang terjadi. Disinilah terbentuk citra diri yang positif. Anak juga makin percaya diri, kemandirian untuk menentukan sikap dan kesigapan mengambil keputusan sendiri akan lebih jelas. Fungsi dari alat permainan ini dapat dilihat ketika anak bermain.

**3). Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Permainan edukatif diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan permainan edukatif perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di taman kanak-kanak diharapkan ada penekanan pembelajaran SALINGTEMAS (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep permainan edukatif dan kompetensi bekerja matematik secara bijaksana.

Selanjutnya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dijelaskan bahwa tujuan pemainan edukatif diajarkan di taman kanak-kanak agar anak:

* + - * 1. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Sains yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
        2. Mengembangkan rasa ingin tahu sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
        3. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
        4. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (Depdikbud, 2006).

Suria Sumantri (dalam Bundu, 2006: 3) Kelemahan akan pembelajaran pemainan edukatif di Indonesia telah dikemukakan lebih dari satu dekade yang lalu, yakni:

1. Masih banyaknya guru yang menekankan pembelajaran pada faktor ingatan.
2. Sangat kurang praktikum.
3. Fokus penyajian dengan ceramah yang mengakibatkan kegiatan sangat terbatas, tidak lebih dari mendengarkan dan menyalin.

Untuk mengatasi kelemahan yang terjadi dalam pembelajaran permainan edukatif ditaman kanak-kanak, hal yang paling mendasar untuk dilakukan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Proses belajar mengajar di kelas mempunyai tujuan yang bersifat transaksional, artinya diketahui secara jelas dan operasional oleh guru dan anak. Tujuan tercapai jika anak memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan di dalam proses belajar mengajar tersebut. Oleh sebab itu hasil belajar harus dirumuskan dengan baik untuk dapat dievaluasi pada akhir pembelajaran. belajar adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi anak dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai. Jadi hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jika permainan edukatif ditaman kanak-kanak telah diajarkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan tersebut telah berorientasi pada teori hasil belajar tersebut diatas yakni pada pencapaian permainan edukatif dari segi produk, proses, dan sikap keilmiahan.

**4. Langkah-langkah Pembelajaran Alat Permaian Edukatif**

Langkah-langkah pembelajaran permainan edukatif terdiri orientasi, rumusan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan, Menurut Sanjaya (2006:201) sebagai berikut :

1. **Orientasi**

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif sehingga dapat merangsang dan mengajak anak untuk berpikir memecahkan masalah. Keberhasilan pendekatan inquiri sangat tergantung pada kemauan anak untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

1. **Merumuskan masalah**

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa anak pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang anak untuk berpikir dalam mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam permainan edukatif, anak akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

Mengutip dari pendapat Sanjaya (2006:202) yang mengemukakan bahwa Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merumuskan masalah, di antaranya:

1. Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh anak. Dengan demikian, guru hendaknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada anak TK.
2. Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung jawaban yang pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar anak dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawabannya sudah ada, tinggal anak mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.
3. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh anak TK. Artinya, sebelum masalah itu dikaji melalui proses SALINGTEMAS, terlebih dahulu guru perlu yakin bahwa anak sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah.
4. **Merumuskan hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan anak TK dalam memberikan hipotesis adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong anak untuk dapat merumuskan jawaban sementara. Selain itu, kemampuan berpikir yang ada pada diri anak akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap anak yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

1. **Mengumpulkan data**

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam , mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahap ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong anak untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

1. **Menguji hipotesis**

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan anak atas jawaban yang diberikan anak. Di samping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional.

1. **Merumuskan kesimpulan**

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan hal yang utama dalam pembelajaran. Biasanya yang terjadi dalam pembelajaran, karena banyaknya data yang diperoleh menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Oleh karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada anak data mana yang relevan.

**B. KERANGKA PIKIR**

Proses pembelajaran melalui permainan Building Block merupakan suatu kegiatan agar memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks dalam upaya peningkatan kemampuan logic smart anak.

Proses permainan Building Block ini perlu memperhatikan berbagai indikator pengembangan kemampuan belajar anak. Salah satunya adalah mengelompokkan benda-benda berbentuk geometri (mengenal konsep bilangan dengan potongan geometri) sampai 10, menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, akan tetapi pengembangannya harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak usia TK yaitu bermain sambil belajar. Penelitian ini merupakan usaha yang dilaksanakan oleh seorang guru agar anak usia dini dapat mempraktekkannya secara lansung dalam kegiatan pembelajaran.

Dari kajian teori di atas, maka kerangka berpikir dari data penelitian permainan edukatif building block dalam pengembangan pembelajaran logic-smart, yakni sebagai berikut:

Kecerdasan *Logic Smart* Belum Meningkat

logic-smart

Pemberian Tindakan APE (Alat Permainan Edukatif “*Building Block*”)

Kecerdasan Logika Meningkat dengan Indikator :

* Mengelompokkan berdasarkan warna.
* Mengelompokkan berdasarkan benda.
* Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang

Paling kecil atau sebaliknya.

* Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran.

*Gambar.2.1 Kerangka Pikir Penerapan Permainan Edukatif*

**C. HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika permainan *edukatif* diterapkan dengan baik, maka hasil belajar siswa tentang perubahan sifat benda dalam pembelajaran *logic-smart* di Taman Kanak-Kanak Kartika Wirabuana XX-53 Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan ini untuk mendeskripsikan aktifitas anak dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran karena peneliti melihat keefektifan pembelajaran permainan edukatif tentang *logic-smart.*

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research)*. Pelaksanaan penelitian ini di bagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan, rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci, mulai dari materi/ bahan ajar, Rencana Pelaksanaan Pembalajaran (RPP) mencakup metode /teknik mengajar, serta teknik dan instrument observasi/evaluasi.
2. Pelaksanaan, tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana yang telah disusun.
3. Observasi, kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dimana pada proses ini dilihat sejauh mana perencanaan yang telah dibuat dapat diimplentasikan dalam proses pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi, tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi). Dalam proses refleksi ini segala pengalaman, pengetahuan dan teori instruksional yang dikuasai dan relevan dengan tindakan kelas yang dilaksanakan sebelumnya, menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.
5. **FOKUS PENELITIAN**

Adapun yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah:

1. Fokus proses : Alat permainan edukatif pada permainan *building block*
2. Fokus hasil : Peningkatan *logic smart* anak pada Taman Kanak-kanak Kartika XX-53 Makassar
3. **SETTING PENELITIAN**

Setting penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus yakni siklus pertama, dan siklus kedua. Siklus pertama terdiri atas dua kali pertemuan, siklus kedua terdir satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Alur pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Pratindakan

Perencanaan

Tindakan

Pelaksanaan tindakan

Observasi

Refleksi

Siklus I

Pelaksanaan tindakan

Perencanaan

Tindakan

Refleksi

Observasi

Siklus II

Refleksi

Observasi

Pelaksanaan tindakan

Perencanaan Tindakan

BERHASIL

Sumber: diadopsi dari model Kemmis dan Taggart (dalam Abdul Khalik, 2009)

Uraian dari bagan/skema di atas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Menganalisis materi pelajaran
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan
4. Membuat lembar observasi
5. Menyusun alat penilaian (instrumen)
6. Pelaksanaan tindakan
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
8. Guru menyampaikan materi kepada anak didik
9. Guru menempatkan anak bukan hanya sebagai objek belajar, tetapi juga sebagai subjek belajar
10. Anak diberikan suatu masalah/tugas untuk dibahas dan dicari solusinya bersama teman-temannya
11. Guru bertindak sebagai fasilitator yang berfungsi membimbing dan mengarahkan anak dalam proses pembelajaran
12. Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar obsevasi yang telah dibuat selama anak dalam proses pembelajaran. Adapun komponen yang diamati yaitu:

1. Kehadiran dan perhatian anak
2. Keaktifan anak dalam memberikan tanggapan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
3. Keaktifan anak dalam menyelesaikan soal-soal latihan.
4. Kemampuan anak dalam berinteraksi
5. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis, dari hasil tersebut direfleksikan terhadap tindakan yang dilakukan. Pada siklus I, anak mengalami peningkatan dari pra observasi dimana nilai yang mereka peroleh lebih baik yaitu rata-rata anak memperoleh nilai di atas 50.

Gambaran siklus II

Langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II berlangsung selama satu kali pertemuan yang mana kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada umumnya sebagai penyempurnaan atau pengulangan dan perbaikan pada siklus I jika pada siklus I ada kekurangan.

1. Perencanaan
2. Menganalisis materi pelajaran
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan
4. Membuat lembar observasi
5. Menyusun alat penilaian (instrumen)
6. Pelaksanaan Tindakan
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
8. Guru menyampaikan materi building block kepada anak didik
9. Guru menempatkan anak bukan hanya sebagai objek belajar, tetapi juga sebagai subjek belajar
10. Anak diberikan suatu masalah/tugas untuk dibahas dan dicari solusinya bersama teman-temannya
11. Guru bertindak sebagai fasilitator yang berfungsi membimbing dan mengarahkan anak dalam proses pembelajaran
12. Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar obsevasi yang telah dibuat selama anak dalam proses pembelajaran. Adapun komponen yang diamati yaitu:

1. Kehadiran dan perhatian anak
2. Keaktifan anak dalam bercakap, bertanya, memberi komentar, mengkritik dan mengemukakan pendapatnya
3. Keaktifan anak dalam menyelesaikan soal-soal latihan.
4. Kemampuan anak dalam berinteraksi
5. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis dari hasil tersebut direfleksikan terhadap tindakan yang dilakukan. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan/kegagalan pencapaian tujuan sementara untuk menentukan tindakan pada siklus II. Telah berhasil dengan memperoleh nilai yang lebih baik di atas 70.

1. **PROSEDUR DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak dan guru Taman Kanak-Kanak XX-53 Makassar. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data penelitian tindakan kelas (PTK). Data tersebut diperoleh dengan menggunakan tehnik sebagai berikut:

* + 1. Tes

Tes dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mendapatkan gambaran tentang perkembangan pemahaman anak terhadap materi yang telah mereka pelajari. Adapun tes yang diberikan pada anak yaitu anak disuruh membuat bangunan.

* + 1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, data yang diperoleh berupa hasil kinerja guru terfokus pada aktivitas dalam membimbing anak pada proses alat permainan edukatif, sedangkan kinerja anak terfokus pada respon aktif dan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa gambar-gambar yang terdiri dari foto lokasi Taman Kanak-Kanak penelitian dan foto-foto pelaksanaan tindakan di kelas.

* 1. **TEKNIK ANALISIS DATA**

Khalik (2008:24) menyatakan untuk merangkum suatu data dan secara akurat dengan benar, data yang dianlisis adalah aspek anak yang terdiri dari aktivitas proses dan hasil.

Untuk keperluan analisis tersebut disusun pula suatu kategori yang menyatakan syarat agar anak dikatakan berhasil dalam proses pengajaran. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori kemampuan berinteraksi anak melalui pembellajaran permainan edukatif buuilding block adalah skala lima, sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| Taraf Keberhasilan | Kategori |
| 0% - 45% | Sangat kurang (SK) |
| 46% - 54% | Kurang (K) |
| 55% - 69% | Cukup (C) |
| 70% - 84% | Baik (B) |
| 85% - 100% | Sangat Baik (SB) |

Mill (Khalik, 2008: 35)

Data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan dengan teknik persentasi, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100% untuk melihat kecendrungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik persentase seperti yang dikemukakan oleh Sudijono ( 2009:43 ) sebagai berikut :

F

P = --- x 100

N

Keterangan

P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

1. **STANDAR PENCAPAIAN**
   * 1. Indikator keberhasilan proses

Tindakan dikatakan berhasil bila minimal 80% pelaksanaannya telah sesuai dengan penerapan permainan edukatif dengan menggunakan building block.

2. Indikator keberhasilan hasil

Tindakan dikatakan berhasil bila minimal 75% anak telah memperoleh nilai 70 ke atas.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan mulai tanggal 30 Januari 2012 sampai dengan 29 Februari 2012. Lama penelitian kurang lebih 1 (satu) bulan yang terdiri atas 2 siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Pada Observasi awal yang dilakukan pada hari selasa tanggal 31 januari 2012, peneliti melihat kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh langsung gambaran pelaksanaan pembelajaran. Selain itu peneliti dapat mengetahui kemampuan awal anak dalam proses pembelajaran di TK Kartika XX-53 Makassar.

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan di TK Kartika XX-53 Makassar, kemampuan *logic-smart* sebagian besar anak di kelompok B2 masih rendah. Anak-anak mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan tentang nama-nama geometri, membedakan bentuk- bentuk geometri, kurang memahami konsep bilangan, kurang mampu membedakan bermacam-macam warna dan ukuran benda. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini adalah kurangnya kecerdasan anak dalam logic-smart karena pembelajaran dan sarana yang diberikan tidak optimal. Hasil observasi dalam pembelajaran kemampuan *logic-smart* anak pada kondisi awal (sebelum tindakan), Lebih jelas dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

**Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Logic-smart Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal ( Sebelum Tindakan)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N**  **O** | **Aspek yang di nilai** | **Nilai** | | | | | |  |
| **Sangat baik** | | **Baik** | | **Kurang** | | **jumlah** |
| **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |  |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | 2 | 8,70 | 8 | 34,78 | 13 | 56,52 | 23 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | 2 | 8,70 | 9 | 39,13 | 12 | 47,82 | 23 |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | 3 | 13,04 | 8 | 34,78 | 12 | 52,17 | 23 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | 2 | 8,70 | 8 | 34,78 | 13 | 56,52 | 23 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi kemampuan logic-smart anak sebelum tindakan Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan

bentuk berdasarkan warna, anak yang sangat baik berjumlah 2 orang dengan persentase 8,70%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, anak yang kurang berjumlah 13 orang persentase 56,52%.

Pada aspek 2 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan bentuk sangat baik berjumlah 2 orang dengan persentase 8,70%, anak yang baik berjumlah 9 orang dengan persentase 39,13%, anak yang kurang berjumlah 12 orang dengan persentase 47,82%.

Pada aspek 3 kemampuan anak dalam mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya sangat baik berjumlah 3 orang dengan persentase 13,04%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, anak yang kurang berjumlah 12 orang dengan persentase 52,17%.

Pada aspek 4 kemampuan anak dalam Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran yang sangat baik berjumlah 2 orang dengan persentase 8,70%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, dan anak yang kurang berjumlah 13 orang dengan persentase 56,52%.

* + 1. **Hasil penelitian Siklus I**

Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2012, dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 15 februari 2012.. Dibandingkan dari kondisi awal, pada hasil siklus I, aspek yang dinilai dalam observasi mengalami peningkatan namun belum mencapai target standar kecapaian ini menunjukkan bahwa anak belum optimal dalam kemampuan logic-smart.

* + - * 1. **Siklus I pertemuan I**

**1. Perencanaan**

Guru melaksanakan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dipakai dalam penelitian kepada anak dalam kegiatan peningkatan kecerdasan *logic-smart* anak melalaui permainan *Building block*. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang dipakai yaitu: mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri- ciri tertentu, misal menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll, mengelompokkan benda- benda tiga dimensi ( benda-benda yang sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat), Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya Membilang / mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, membuat bentuk-bentuk geometri, menyebutkan hasil penambahan, mengali, membagi dan pengurangan.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar seperti Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang akan dilaksanakan, setelah itu menentukan metode yang akan digunakan dalam peningkatan kecerdasan *logic-smart* anak yaitu metode pemberian tugas melalui permainan, mempersiapkan media pembelajaran yaitu *Building block*, mengembangkan format evaluasi dan menyiapkan dokumentasi.

**2. Tindakan**

Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan *logic smart* anak sesuai satuan kegiatan harian yang telah direncanakan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2012. Temanya adalah mengenalkan bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan *building block*. Pada pertemuan ini, ada peningkatan pada ke 4 aspek yang dinilai. Langkah- langkah kegiatannya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

a) Guru mengkondisikan tempat duduk anak

b) Guru membimbing anak membaca doa sebelum belajar

c) Guru memotivasi anak untuk berbagi cerita secara bergantian

d) Guru dan anak mempercakapkan tema dan sub tema

2) Kegiatan Inti

a) Guru memperlihatkan alat permainan Building blockkepada anak.

b) Anak mengamati alat permainan Building block.

c) Guru menerangkan tentang permainan Building block.

d) Guru memulai kegiatan permainan Building block dengan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang mereka pegang lalu menyusun atau mengelompokkan bentuk segitiga saja dan dilanjutkan dengan mengelompokkan bentuk berdasarkan warna pada kegiatan ini anak dibimbing guru.

e) Anak mencari dan mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, kemudian menghitung kepingan geometri tersebut.

f) Guru memotivasi dan mengamati kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung dan kolaborator mencatat hasil pengamatan.

4) Kegiatan Akhir

a) Guru melakukan Tanya jawab dengan anak untuk mengevaluasi permainan yang telah dilakukan

b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada anak-anak, serta mengucapkan Alhamdulillah.

**3. Observasi**

Dari tahap awal Pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, menyimpulkan hasil sebagai berikut: Anak merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *Building block*, Anak mampu mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, Anak mampu menyusun kepingan geometri dari kecil-besar atau sebaliknya, namun Masih ada anak yang belum mampu mengelompokkan bentuk kepingan geometri, menyebutkan bentuk geometri, menyebutkan ciri dan perbedaan bentuk geometri, mampu menyusun kepingan geometri dari kecil-besar atau sebaliknya dan malas melakukan kegiatan. Sehingga guru mempunyai strategi untuk membimbing anak dalam bermain dengan mendampingi dan memotivasi anak dalam kegiatan bermain Building block.

Hasil pengamatan peningkatan kecerdasan *Logic smart* anak melalui permainan Building block pada Siklus I pertemuan I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Logic smart Anak melalui Permainan Building blockPada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan I.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang di nilai** | **Nilai** | | | | | | **jumlah** |
| **Sangat baik** | | **Baik** | | **Kurang** | |  |
| **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |  |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | 4 | 17,39 | 8 | 34,78 | 11 | 47,82 | 23 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | 3 | 13,04 | 10 | 43,47 | 10 | 43,47 | 23 |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | 4 | 17,39 | 8 | 34,78 | 11 | 47,82 | 23 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | 4 | 17,39 | 11 | 47,82 | 8 | 34,78 | 23 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil peningkatan kecerdasan *Logic smart* anak pada siklus I pertemuan I, Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna sangat bagus berjumlah 4 orang dengan persentase 17,39%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, anak yang kurang berjumlah 11 orang persentase 47,82%.

Pada aspek 2 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan bentuk sangat baik berjumlah 3 orang dengan persentase 13,04%, anak yang baik berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%, anak yang kurang berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%.

Pada aspek 3 kemampuan anak Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya sangat baik berjumlah 4 orang dengan persentase 17,39%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, anak yang kurang berjumlah 11 orang dengan persentase 47,82%.

Pada aspek 4 kemampuan anak dalam Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran sangat baik berjumlah 4 orang dengan persentase 17,39%, anak yang baik berjumlah 11 orang dengan persentase 47,82%, dan anak yang kurang berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%.

**b. Siklus I pertemuan II**

**1. Perencanaan**

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2012. Guru melaksanakan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dipakai dalam penelitian kepada anak dalam kegiatan peningkatan kecerdasan logic-smart anak melalaui permainan Building block. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang dipakai yaitu: mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri- ciri tertentu, misal menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll, mengelompokkan benda- benda tiga dimensi ( benda-benda yang sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat), Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya Membilang / mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, membuat bentuk-bentuk geometri, menyebutkan hasil penambahan, mengali, membagi dan pengurangan.

* + - 1. **Tindakan**

Guru melaksanakan proses pembelajaran membaca sesuai dengan SKH yang telah disusun. Pada awal pembelajaran, guru melakukan diskusi dengan anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada pertemuan ini terlihat ada beberapa anak yang berkembang dalam melaksanakan kegiatan.

Pada pertemuan kedua ini guru mengadakan apersepsi pada pertemuan yang lalu (pertama) setelah itu melanjutkan kegiatan yang telah dirancang..

1) Kegiatan awal

a) Guru mengkondisikan tempat duduk anak

b) Guru membimbing anak membaca doa sebelum belajar

c) Guru mengadakan apersepsi melalui tanya jawab

d) Guru dan anak mempercakapkan tema dan sub tema

2) Kegiatan Inti

a) Guru memperlihatkan alat permainan Building blockkepada anak.

b) Anak mengamati alat permainan Building block.

c) Guru menerangkan tentang permainan Building block.

d) Guru memulai kegiatan permainan *Building block* dengan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang mereka pegang lalu menyusun atau mengelompokkan bentuk segitiga saja dan dilanjutkan dengan mengelompokkan bentuk lingkaran, dan segiempat, pada kegiatan ini anak dibimbing guru.

e) Anak mencari dan mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, kemudian menghitung kepingan geometri tersebut.

f) Guru memotivasi dan mengamati kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung dan kolaborator mencatat hasil pengamatan.

4) Kegiatan Akhir

a) Guru melakukan Tanya jawab dengan anak untuk mengevaluasi permainan yang telah dilakukan

b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada anak-anak, serta mengucapkan Alhamdulillah.

Langkah kegiatan sama dengan pertemuan I tetapi sesudah anak mencari dan mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, anak diminta memasukkan kepingan geometri ke lobang alat *Building block* sesuai bentuknya dan selanjutnya anak disuruh menyusun kepingan geometri dari besar-kecil atau sebaliknya, Setelah anak bermain *Building block,* anak mengelompokkan buah yang berbentuk lingkaran.

* + 1. **Observasi**

Dari tahap awal Pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, menyimpulkan hasil sebagai berikut: Anak merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *Building block*, Anak mampu mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, Anak mampu menyusun kepingan geometri dari kecil-besar atau sebaliknya, namun Masih ada anak yang belum mampu mengelompokkan bentuk kepingan geometri, menyebutkan bentuk geometri, menyebutkan ciri dan perbedaan bentuk geometri, mampu menyusun kepingan geometri dari kecil-besar atau sebaliknya dan malas melakukan kegiatan. Sehingga guru mempunyai strategi untuk membimbing anak dalam bermain dengan mendampingi dan memotivasi anak dalam kegiatan bermain Building block.

Hasil pengamatan peningkatan kecerdasan Logic smart anak melalui permainan Building block pada Siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan *Logic smart* Anak melalui Permainan *Building block* Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan II.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang di nilai** | **Nilai** | | | | | | **jumlah** |
| **Sangat baik** | | **Baik** | | **Kurang** | |  |
| **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |  |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | 4 | 17,39 | 10 | 43,47 | 9 | 39,13 | 23 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | 5 | 21,73 | 10 | 43,47 | 8 | 34,78 | 23 |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | 5 | 21,73 | 10 | 43,47 | 8 | 34,78 | 23 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | 5 | 21,73 | 13 | 56,52 | 5 | 21,73 | 23 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil peningkatan kecerdasan *Logic smart* anak pada siklus I pertemuan II, Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna sangat bagus berjumlah 4 orang dengan persentase 17,39%, anak yang baik berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%, anak yang kurang berjumlah 9 orang persentase 39,13%.

Pada aspek 2 kemampuan anak mengelompokkan berdasarkan bentuk sangat baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang baik berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%, anak yang kurang berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%.

Pada aspek 3 kemampuan anak dalam Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya sangat baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang baik berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%, anak yang kurang berjumlah 8 orang dengan jumlah 34,78%.

Pada aspek 4 kemampuan anak dalam Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran sangat baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang baik berjumlah 13 orang dengan persentase 56,52%, dan anak yang kurang berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%.

**4. Refleksi**

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti dengan guru yang berkolaborasi di kelas dapat menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran sudah cukup berhasil, ini terlihat dari :

1. Perkembangan anak dalam kecerdasan *logic smart* anak melalui permainan *Building block* sudah meningkat:

a. Kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna pada kondisi awal sebelum tindakan 8,70%, siklus I pertemuan I dan II masih 17,37%.

b. Kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan bentuk pada kondisi awal 8,70%, siklus I pertemuan I 13,04% dan pertemuan II meningkat menjadi 21,73%.

c. Kemampuan anak dalam mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya pada kondisi awal 13,04%, pada siklus I pertemuan I menjadi 17,39%, dan pertemuan II meningkat menjadi 21,73%.

d. Kemampuan anak dalam menyebut dan menunujuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran pada kondisi awal 8,70%, pada siklus I pertemuan I menjadi 17,39% dan naik menjadi 21,73% di pertemuan II.

Berdasarkan deskripsi data, hasil dari data selama penelitian dalam pembelajaran pada siklus I dianalisis dengan membuat rekapitulasi hasil observasi. Rekapitulasi hasil observasi Siklus I pertemuan I dan II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan *Logic smart* Anak melalui Permainan *Building block* Pada Siklus I Pertemuan I dan II ( Setelah Tindakan)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** |  | **Pertemuan I** | | | **Pertemuan II** | | |
| **Jumlah anak 23** | | | **Jumlah anak 23** | | |
| **SB** | **B** | **K** | **SB** | **B** | **K** |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | Jml anak | 4 | 8 | 11 | 4 | 10 | 9 |
| % | 17,39 | 34,78 | 47,82 | 17,39 | 43,47 | 39,13 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | Jml anak | 3 | 10 | 10 | 5 | 10 | 10 |
| % | 13,04 | 43,47 | 43,47 | 21,73 | 43,47 | 43,47 |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | Jml anak | 4 | 8 | 11 | 5 | 10 | 8 |
| % | 17,39 | 34,78 | 47,82 | 21,73 | 43,47 | 34,78 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | Jml anak | 4 | 11 | 8 | 5 | 13 | 5 |
| % | 17,39 | 47,82 | 34,78 | 21,73 | 56,52 | 21,73 |
| Nilai rata-rata | | Jml anak | 4 | 10 | 10 | 5 | 10 | 8 |
| % | 16,30 | 40,21 | 43,47 | 82,58 | 46,73 | 32,60 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kecerdasan *Logic smart* anak pada siklus I meningkat. Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna, siklus I pertemuan I dan II masih 17,39%. Pada aspek 2 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan bentuk, pada siklus I pertemuan I masih 13,04% dan pertemuan II meningkat menjadi 21,73%. Pada aspek 3 kemampuan anak dalam mengurutkan benda dari ukuran yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya, pada siklus I pertemuan I masih 17,39%, pertemuan dan pertemuan II meningkat menjadi 21,73%. Pada aspek 4 kemampuan anak dalam menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran, pada siklus I pertemuan I masih 17,39% dan naik menjadi 21,73% di pertemuan II.

* + 1. **Hasil penelitian siklus II**
       - 1. **Siklus II pertemuan III**

Hasil pelaksanaan Siklus I, ternyata tidak memenuhi standar kecapaian. Maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 21 februari 2012, dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 28 februari 2012. Dibandingkan dari hasil siklus I, aspek yang dinilai dalam observasi mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai standar kecapaian dibandingkan hasil siklus I dan menunjukkan bahwa kecerdasan *logic smart* anak sudah meningkat.

**1. Perencanaan**

Tahap perencanaan pada siklus II sama seperti siklus I yaitu guru melaksanakan Guru melaksanakan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dipakai dalam penelitian kepada anak dalam kegiatan peningkatan kecerdasan *logic-smart* anak melalaui permainan *Building block*. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang dipakai yaitu: Mengelompokkan berdasarkan warna, Mengelompokkan berdasarkan bentuk, Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya, Menyebutkan dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar seperti Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang akan dilaksanakan, setelah itu menentukan metode yang akan digunakan dalam peningkatan kecerdasan logic-smart anak yaitu metode pemberian tugas melalui permainan, melakukan kegiatan perlombaan supaya lebih menarik bagi anak dan mempersiapkan media pembelajaran yaitu menambah jumlah *Building block* dengan warna kepingan geometri yang bervariasi ditiap bentuknya, mengembangkan format evaluasi dan menyiapkan dokumentasi.,.

**2. Tindakan**

Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan logic smart anak sesuai satuan kegiatan harian yang telah direncanakan. Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 21 februari 2012. Temanya adalah membuat berbagai macam bentuk benda yang ada di sekitarnya dengan menggunakan *building block*. Pada pertemuan ini, ada peningkatan pada ke 4 aspek yang dinilai. Langkah- langkah kegiatannya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

a) Guru mengkondisikan tempat duduk anak

b) Guru membimbing anak membaca doa sebelum belajar

c) Guru dan anak mempercakapkan tema

2) Kegiatan Inti

a) Guru memperlihatkan alat permainan Building blockkepada anak.

b) Anak mengamati alat permainan Building block.

c) Guru menerangkan tentang permainan Building block.

d) Guru memulai kegiatan permainan Building block dengan memasang block-block yang ada sesuai dengan kontruksi yang diinginkan dan jika bentuk yang diinginkan sudah terbentuk kemudian guru mengenalkan kepada anak bentuk tersebut.

e) Guru mengenalkan warna-warna yang ada di bloc-block dan mengajarkan anak cara memasang yang benar.

f) Guru memotivasi dan mengamati kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung dan kolaborator mencatat hasil pengamatan.

4) Kegiatan Akhir

a) Guru melakukan Tanya jawab dengan anak untuk mengevaluasi permainan yang telah dilakukan

b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada anak-anak, serta mengucapkan Alhamdulillah.

**3. Observasi**

Pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, menyimpulkan hasil sebagai berikut: Anak merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *Building block*, Anak mampu mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, Anak mampu menyusun berbagai macam bentuk benda dengan menggunakan *block-block* dalam permainan *Buliding block*.

Dalam pengamatan tersebut, terlihat bahwa hasil dari setiap aspek mengalami peningkatan. Hasil pengamatan peningkatan kecerdasan Logic smart anak melalui permainan *Buliding block* pada Siklus II pertemuan III dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan *Logic smart* Anak melalui Permainan *Building block* Pada Pada Siklus II ( Setelah Tindakan) Pertemuan III**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang di nilai** | **Nilai** | | | | | | **Jumlah** |
| **Sangat baik** | | **Baik** | | **Kurang** | |  |
| **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |  |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | 6 | 26,08 | 12 | 52,17 | 5 | 21,73 | 23 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | 5 | 21,73 | 12 | 52,17 | 6 | 34,78 | 23 |
| 3 | Mengurutkan benda dari ukuran yang paling besar ke ukuran paling kecil atau sebaliknya | 5 | 21,73 | 15 | 65,21 | 3 | 13,04 | 23 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | 7 | 30,43 | 10 | 43,47 | 6 | 26,08 | 23 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi peningkatan kecerdasan *Logic smart* anak pada siklus II pertemuan III, Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna sangat bagus berjumlah 6 orang dengan persentase 26,08%, anak yang baik berjumlah 12 orang dengan persentase 52,17%, anak yang kurang berjumlah 5 orang persentase 21,73%.

Pada aspek 2 kemampuan anak mengelompokkan berdasarkan bentuk sangat baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang baik berjumlah 12 orang dengan persentase 52,17%, anak yang kurang berjumlah 6 orang dengan persentase 34,78%.

Pada aspek 3 kemampuan anak mengurutkan benda dari ukuran yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya sangat baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang baik berjumlah 15 orang dengan persentase 65,21%, anak yang kurang berjumlah 3 orang dengan persentase 13,04%.

Pada aspek 4 kemampuan anak dalam menyebutkan dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran yang sangat baik berjumlah 7 orang dengan persentase 30,43%, anak yang baik berjumlah 10 orang dengan persentase 43,47%, dan anak yang kurang berjumlah 6 orang dengan persentase 26,08%.

**b. siklus II pertemuan IV**

**1. perencanaan**

Pertemuan IV dilaksanakan pada tanggal 28 februari 2012. Tahap perencanaan pada siklus II pertemuan IV sama seperti pertemuan III yaitu guru melaksanakan Guru melaksanakan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dipakai dalam penelitian kepada anak dalam kegiatan peningkatan kecerdasan logic-smart anak melalaui permainan *Building block*. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang dipakai yaitu: Mengelompokkan berdasarkan warna, Mengelompokkan berdasarkan bentuk, Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya, Menyebutkan dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar seperti Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang akan dilaksanakan, setelah itu menentukan metode yang akan digunakan dalam peningkatan kecerdasan logic-smart anak yaitu metode pemberian tugas melalui permainan, melakukan kegiatan perlombaan supaya lebih menarik bagi anak dan mempersiapkan media pembelajaran yaitu menambah jumlah *Building block* dengan warna kepingan geometri yang bervariasi ditiap bentuknya, mengembangkan format evaluasi dan menyiapkan dokumentasi.

**2. Tindakan**

Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan *logic smart* anak sesuai satuan kegiatan harian yang telah direncanakan. Temanya adalah membuat berbagai macam bentuk benda yang ada di sekitarnya dengan menggunakan *building block.* Pada pertemuan ini, ada peningkatan pada ke 4 aspek yang dinilai. Langkah- langkah kegiatannya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

a) Guru mengkondisikan tempat duduk anak

b) Guru membimbing anak membaca doa sebelum belajar

c) Guru dan anak mempercakapkan tema

2) Kegiatan Inti

a) Guru memperlihatkan alat permainan *Building block* kepada anak.

b) Anak mengamati alat permainan *Building block*.

c) Guru menerangkan tentang permainan *Building block*.

d) Guru memulai kegiatan permainan *Building block* dengan memasang block-block yang ada sesuai dengan kontruksi yang diinginkan dan jika bentuk yang diinginkan sudah terbentuk kemudian guru mengenalkan kepada anak bentuk tersebut.

e) Guru mengenalkan warna-warna yang ada di bloc-block dan mengajarkan anak cara memasang yang benar.

f) Guru memotivasi dan mengamati kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung dan kolaborator mencatat hasil pengamatan.

4) Kegiatan Akhir

a) Guru melakukan Tanya jawab dengan anak untuk mengevaluasi permainan yang telah dilakukan

b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada anak-anak, serta mengucapkan Alhamdulillah.

**3. Observasi**

Pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, menyimpulkan hasil sebagai berikut: Anak merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *Building block*, Anak mampu mengelompokkan kepingan geometri yang sama bentuk dan warnanya, Anak mampu menyusun berbagai macam bentuk benda dengan menggunakan block-block dalam permainan *Buliding block*.

Dalam pengamatan tersebut, terlihat bahwa hasil dari setiap aspek mengalami peningkatan yang sangat bagus. Hasil pengamatan peningkatan kecerdasan Logic smart anak melalui permainan *Building block* pada Siklus II pertemuan IV dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan *Logic smart* Anak melalui Permainan *Building block* Pada Pada Siklus II ( Setelah Tindakan) Pertemuan IV**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang di nilai** | **Nilai** | | | | | |  |
| **Sangat baik** | | **Baik** | | **Kurang** | | **jml** |
| **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |  |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | 15 | 65,21 | 8 | 34,78 | - | - | 23 |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | 18 | 78,26 | 5 | 21,73 | - | - | 23 |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | 20 | 86,95 | 3 | 13,04 | - | - | 23 |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | 18 | 78,26 | 5 | 21,73 | - | - | 23 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi peningkatan kecerdasan *Logic* *smart* anak pada siklus II pertemuan IV, Pada aspek 1 kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan warna sangat bagus berjumlah 15 orang dengan persentase 65,21%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, anak yang kurang tidak ada lagi.

Pada aspek 2 kemampuan anak mengelompokkan berdasarkan bentuk sangat baik berjumlah 18 orang dengan persentase 78,26%, anak yang baik berjumlah 5 orang dengan persentase 21,73%, anak yang kurang tidak ada lagi

Pada aspek 3 kemampuan anak mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya yang sangat baik berjumlah 20 orang dengan persentase 86,95%, anak yang baik berjumlah 3 orang dengan persentase 13,04%, anak yang kurang tidak ada lagi.

Pada aspek 4 kemampuan anak menyebutkan dan menunujuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran yang sangat baik berjumlah 18 orang dengan persentase 78,26%, anak yang baik berjumlah 8 orang dengan persentase 34,78%, dan anak yang kurang tdak ada lagi.

Uraian di atas menggambarkan perkembangan anak dalam kecerdasan logic smart di siklus II pertemuan IV terjadi peningkatan yang maksimal dan sudah mencapai target standar kecapaian yang dapat dilihat melalui ke 4 aspek tersebut.

* + 1. **Refleksi**

Keberhasilan yang telah dicapai selama siklus terlihat sebagai berikut :

1. Perkembangan anak dalam kecerdasan *logic smart* anak melalui permainan Building blocksudah meningkat:

a. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada siklus II pertemuan III 26,08% dan IV meningkat menjadi 65,21%.

b. Kemampuan anak dalam mengenal warna pada kondisi awal 8,70%, siklus II pertemuan III 21,73% dan pertemuan IV meningkat menjadi 28,26%.

c. Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk dan warnanya dengan mengguakan *building block* pada siklus II pertemuan III 21,73%, dan pertemuan IV meningkat menjadi 86,95%.

d. Kemampuan anak dalam penjumlahan, pengurangan, mengali, dan membagi pada siklus II pertemuan III 21,73% dan naik menjadi 78,26% di pertemuan IV.

3. Adanya upaya perbaikan yang dilakukan peneliti sehingga pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik.

4. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan *logic smart* anak.

Paparan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus II mengalami peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan. Dari pencapaian siklus I dan siklus II, peneliti yakin bahwa Permainan Building block dapat meningkatkan kecerdasan *logic smart* anak TK Kartika XX-53 Makassar.

Rekapitulasi hasil observasi Siklus II pertemuan III dan IV dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan *Logic smart* Anak melalui Permainan *Building block* Pada Siklus II Pertemuan III dan IV ( Setelah Tindakan)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** |  | **Pertemuan III** | | | **Pertemuan IV** | | |
| **Jumlah anak 23** | | | **Jumlah anak 23** | | |
| **SB** | **B** | **K** | **SB** | **B** | **K** |
| 1 | Mengelompokkan berdasarkan warna | Jml anak | 6 | 12 | 5 | 15 | 8 | - |
| % | 26,08 | 52,17 | 21,73 | 65,21 | 34,78 | - |
| 2 | Mengelompokkan berdasarkan bentuk | Jml anak | 5 | 12 | 6 | 18 | 5 | - |
| % | 21,73 | 52,17 | 34,78 | 78,26 | 21,73 | - |
| 3 | Mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya | Jml anak | 5 | 15 | 3 | 20 | 3 | - |
| % | 21,73 | 65,21 | 13,04 | 86,95 | 13,04 | - |
| 4 | Menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran | Jml anak | 7 | 10 | 6 | 18 | 8 | - |
| % | 30,43 | 43,47 | 26,08 | 78,26 | 34,78 | - |
| Nilai rata-rata | | Jml anak | 6 | 12 | 5 | 16 | 6 | - |
| % | 25 | 53,25 | 23,90 | 77,17 | 26,08 | - |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perkembangan anak dalam kecerdasan *logic smart* mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II. Pada aspek 1 kemampuan anak mengelompokkan berdasarkan warna, siklus II pertemuan III 26,08%, dan meningkat menjadi 65,21% di pertemuan IV.

Pada aspek 2 kemampuan mengelompokkan berdasarkan bentuk , pada siklus II pertemuan III 21,73% , pertemuan IV meningkat menjadi 78,26%.

Pada aspek 3 kemampuan anak dalam mengurutkan benda berikutnya yang paling besar ke ukuran yang paling kecil atau sebaliknya, pada siklus II pertemuan III 21,73%, dan pertemuan IV meningkat menjadi 86,95%.

Pada aspek 4 kemampuan anak menyebut dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran, pada siklus II pertemuan III 30,43% , dan pertemuan IV naik menjadi 78,26%.

Hasil rekapitulasi pada siklus II menunjukkan perkembangan anak dalam kecerdasan logic smart mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai target KKM yaitu 75%, sehingga penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, Peningkatan Kemampuan anak melalui permainan *Building block* di TK Kartika XX-53 Makassar khususnya pada kelas B2 diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, mengurutkan dan menyebut dan menunujukkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk dan ukuran di Kelompok B2 TK Kartika XX-53 masih rendah, hal ini terbukti sebagian besar anak di kelas mengalami kesulitan. Ketika diadakan kegiatan bermain *Building block* anak banyak yang ragu atau bingung, sehingga dampak yang ditimbulkan adalah anak banyak diam, tidak berani menyebutkan dan maju ke depan kelas. dan ternyata setelah diadakan siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa permainan *Building block* dapat meningkatkan kecerdasan *logic smart* anak, dilihat dari tabel rata-rata pencapaian kemampuan anak secara keseluruhan sudah mencapai standar kecapaian yaitu kategori sangat tinggi lebih dari 75 %.

Rata-rata persentase perkembangan kecerdasan *logic smart* anak pada ke 4 aspek terlihat sangat tinggi, mengalami peningkatan yang signifikan dimana yang pada awalnya anak tidak mengenal bentuk geometri, tidak bisa dalam mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan ukuran, warna dan bentuknya dan tidak bisa melakukan urutan benda dan menunjuk dan menyebut, setelah dilakukan tindakan pada akhir siklus II semua anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri.

Pada kemampuan anak dalam mengenal warna, awalnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada akhir siklus II semua anak sudah mampu mengenal bermacam-macam warna.

Dapat dijelaskan bahwa penelitian ini mengoptimalkan kemampuan matematika anak sebagai langkah awal dalam peningkatan kecerdasan *logic smart* pada anak usia dini.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan edukatif Building Block dalam meningkatan kecerdasan *logic smart* anak dengan melihat nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I berada pada siklus bimbingan dan mengalami peningkatan pada siklus II

**C. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, diajukan saran sebagai berikut :

1. Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru hendaknya menggunakan dan memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan anak usia .ini

2. Guru hendaknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan bermain.

3. guru taman kanak-kanak sebagai tindak lanjut pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak didik, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam dalam menyajikan tema pembelajaran agar anak didik dapat lebih termotivasi dalam mengikuti setiap proses pembelajaran

4. Guru hendaknya lebih memperhatikan suasana Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan ( PAKEM ) bagi anak usia dini.

5. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat-alat bermain yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini

6. Diharapkan orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anak terutama dalam mengembangkan kecerdasan logic smart anak usia dini.

7. Disarankan kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang kecerdasan logic smart kepada anak TK.

Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

**DAFTAR PUSTAKA**.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksara.

Campbell, Linda dkk. 2006.*Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press

Charles, Spearman. 1904*. Two Facktor*. Prancis.

Depdiknas, 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal,* Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen.

Djamarah, Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*: Bhineka Cipta. Jakarta.

Garner, Howard. 2000. *Kecerdasan atau Intelegencia Logika Matematika*. Harvard

Herwono. 2002. *Mengikat Makna, Mengubah Paradikma Membaca dan menulis Secara Radikal*. Kaifa. Bandung.

Hurlock. 1994. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga. Jakarta.

Johnson. 1999. *16 Defenisi Tentang Bermain.*

Moeslichatoen. 2004*. Metode Pengajaran di Taman Kanak -Kanak*. Jakarta : Depdiknas. Rineka Cipta

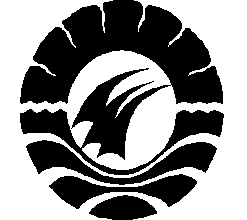
Muliani, Rini. 2006. *Permainan Edukatif Dalam Perkembangan Logic Smart Anak*. Skripsi. FIP UNM Makassar.

Nakita. 2005. *Pilih Permainan Edukatif Agar Si Kecil Tekun*. Gramedia. Jakarta.

Nugraha, Ali Nugraha dan Neny Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Puspa Swara. Cet 1. Jakarta.

Prayitno,Elida . 2005*. Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: Angkasa Raya

Santoso, soegeng. 2002. *Alat Permainan Edukatif.* HurlockBandung.

**Saputra, Tedja. 2001. *Teori Psikoanalisis dan Teori Bateson*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Seefeldp , Carol 2008. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks

Sutawidjaja, Akbar, 1991. Penggunaan Alat Peraga Dalam Pengajaran logic smart Di Taman kanak-kanak, Penataran Penyiapan Calon Penatar (PCP), Jakarta 1990. Strategi Mengajar Belajar Matematika, IKIP Malang, Malang.

.Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sujiono, Yuliani Nurani 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas terbuka

Syaodih, Nana. 2005. *Intelegen Quotient (IQ)*. Universitas Stanford. Prancis.

Tedjasaputra,Mayke. S. 2003. *Bermain dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT.Gramedia.

Waschler, Nana Syaodih. 2005. *Mental Age end Chontrological Age*. IQ. prancis