

Artikel

Kinerja Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematik Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Potensi Lingkungan

Wika Karina Damayanti

Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat

wika.kd@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini mendeskripsikan tentang bagaimana kinerja guru dalam mengembangkan kecerdasan logika matematik anak usia dini melalui permainan edukatif potensi lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai : kinerja guru, pemanfaatan potensi lingkungan sebagai media pembelajaran, dan dampak dari penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan bagi kecerdasan logika matematik anak.

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah paparan tentang konsep PAUD, aliran pendidikan, teori pembelajaran dan belajar, konsep kinerja guru, teori bermain, dan permainan edukatif. Teori yang digunakan dalam tesis ini diantaranya teori *Multiple Intelligent* atau kecerdasan ganda yang dikemukakan oleh Howard Gardner dan konsep tentang kinerja guru.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan menjabarkan hasil dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik di PAUD SPS Melati 01 Desa Tanjungwangi Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kinerja guru yang baik dapat mencapai tujuan dari setiap pembelajaran, khususnya bagi peningkatan kecerdasan anak. Melalui kinerja yang baik guru mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif potensi lingkungan yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan logika matematik anak. Hal tersebut dapat diamati melalui: Kinerja guru melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, Pemanfaatan potensi lingkungan sebagai media pembelajaran melalui berbagai jenis permainan edukatif yang dibuat dari bahan baku potensi lingkungan, Dampak penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan terhadap kecerdasan logika matematik anak dapat terlihat dari kemampuan mengenal warna lebih banyak, memiliki rasa ingin tahu yang baik, mampu mengurutkan sesuatu, mampu mengenal ukuran, menyukai permainan otak atik bilangan, mampu mengurutkan bilangan, dan mampu meletakkan sesuatu sesuai dengan kelompoknya.

Kata Kunci: kinerja guru, kecerdasan logika matematik, permainan edukatif potensi lingkungan

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

Abstract: *This study describes how the performance of teachers in developing mathematical logic intelligence of early childhood through Potential Environmental Educational Games. The purpose of this study is to know about : the performance of teachers, utilization potential environment as a learning media, and the impact of Potential Environmental Educational Games for Mathematical Logic Intelligence of children.*

Literature review in this study is the view of the concept of Non formal Education, education stream, learning theory and learning, teacher performance concepts, theories play, and educative games, and the concept of teacher performance.

The research method used is descriptive outlines the results of the interview, observation, and study documentation in the field. Subjects in this study were teachers and early childhood at PAUD SPS Melati 01 Desa Tanjungwangi Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat .

The analysis of data shows that the performance of a good teacher can achieve the goal of every learning, especially to improve the intelligence of children. Through the good performance, teachers able to implement learning activities with potential environmental Educational games can help children to improve mathematical logic intelligence . This can be observed by: (1) The performance of teachers through the activities of planning, implementation , and evaluation of learning, (2) Utilization of the potential environment as a learning through a variety of educative games that are made from raw material of the potential environment, (3) Impact of the use of educational games potential environment on children's mathematical logic intelligence can be seen from the ability to recognize more colors , have a good curiosity , is able to sort something , is able to know the size , love the game fiddle with numbers , able to sort the numbers , and were able to put something in accordance with the group. Utilization of the potential environment as educational games has many positive effects for children's intelligence and the solution of the problem a lack of APE owned by PAUD institutions.

Keywords:

Teacher Performance, Educational Games, and Mathematical Logic Intelligence

1 PENDAHULUAN

Bermain merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui mana-mana kendali-kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan-dorongan kekanak-kanakan (Hurlock, 1997 :121). Anak memiliki berbagai macam kecerdasan yang perlu dikembangkan. Belajar sambil bermain merupakan salah satu strategi pembelajaran

dalam PAUD. Hal yang sangat penting dalam bermain adalah alat permainan yang digunakan. Alat permainan ini berupa permainan edukatif melalui APE. Mengingat proses bermain sangat penting dalam pembelajaran PAUD maka peran APE pun sangat besar dalam merangsang perkembangan dan kecerdasan anak.

Salah satu kecerdasan anak yang dapat dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kecerdasan logika matematik. Untuk

mengembangkan kecerdasan logika matematik anak diperlukan rangsangan yang bisa didapatkan melalui proses bermain. Proses bermain harus menggunakan media, salah satunya melalui permainan edukatif. Penggunaan permainan edukatif sangat mempengaruhi perkembangan dan kecerdasan anak.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh lembaga PAUD non formal adalah minimnya sarana dan prasarana, terlebih lagi dalam pengadaan APE (Alat Permainan edukatif) sebagai media dari permainan edukatif. Hal ini merupakan masalah yang dialami oleh sebagian besar PAUD non formal karena minimnya pendapatan lembaga sehingga pihak lembaga PAUD kurang bisa memenuhi kebutuhan permainan edukatif ini. Salah satu solusi untuk permasalahan ini ialah dengan memanfaatkan potensi alam serta lingkungan sebagai permainan edukatif. Rendahnya daya beli alat permainan edukatif sebagai media dari permainan edukatif lembaga PAUD sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Pada dasarnya permainan edukatif tidak selalu bisa didapatkan dengan cara membeli, apa yang ada disekitar kita dapat dimanfaatkan sebagai permainan edukatif. Berbagai macam bahan yang ada disekitar kita dapat digunakan, tidak semua bisa didapatkan dengan cara membeli. Semua benda dapat digunakan menjadi alat permainan, hal ini tentunya sangat tergantung pada bagaimana pengemasan serta cara menggunakan benda-benda tersebut. Benda yang ada disekitar kita dan bersifat sangat sederhana pun dapat digunakan sebagai permainan edukatif.

Permasalahannya adalah pemanfaatan potensi alam dan lingkungan sebagai media pembelajaran di PAUD masih kurang. Penggunaan permainan edukatif yang bersifat sederhana sangat dipengaruhi oleh kinerja dan kreatifitas guru PAUD.

2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode

penelitian yang dipakai didasarkan pada pertimbangan situasi kondisi yang tengah berlangsung sekarang ini. Tujuannya mencoba menggambarkan situasi dan kondisi. Metode penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan tujuan mendapatkan informasi secara detail mengenai permasalahan yang diangkat.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari pertanyaan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil Pengamatan / observasi (kondisi riil) dan hasil wawancara serta deskripsi informasi lainnya yang berhubungan dengan kinerja guru dalam mengembangkan kecerdasan logika matematik anak melalui permainan edukatif potensi lingkungan. Uraian data tersebut akan menggambarkan kondisi riil. Data tersebut didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan guru PAUD SPS Melati 01.

1. Kinerja Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Anak

Kegiatan pembelajaran di PAUD SPS Melati 01 diawali dengan perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan pembelajaran dilakukan oleh semua guru secara bersama-sama, dalam merencanakan proses pembelajaran guru akan saling berdiskusi untuk menentukan setiap kegiatan dalam pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang ada dan disesuaikan dengan indicator perkembangan anak, karena setiap tingkatan usia anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda, seperti anak usia 3 tahun memiliki indicator yang berbeda dengan anak usia 5 tahun.

Administrasi yang dipersiapkan oleh guru sebagai tahap perencanaan antara lain : Program Tahunan (Prota), Program Semester

(Promes), Webbing atau Spider Web Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Administrasi pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, karena semua bersumber dari kurikulum dan selebihnya turunan dari kurikulum. Setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan administrasi pembelajaran yaitu RKH.

Guru bersama-sama merancang pembelajaran melalui RKH (Rencana Kegiatan harian). Dalam menyusun Rencana Kegiatan Harian guru memperhatikan berbagai aspek, seperti tema pembelajaran, indikator keberhasilan, serta media pembelajaran. Tidak semua media pembelajaran, termasuk permainan edukatif dapat digunakan dalam setiap pertemuan dan tema. Guru akan menentukan media apa yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui Rencana Kegiatan Harian.

Untuk melihat kinerja seseorang atau suatu organisasi harus mengacu pada aktivitas orang tersebut selama ia melaksanakan tugas pokok yang menjadi tanggungjawabnya. Kinerja seseorang selalu dihubungkan dengan tugas-tugas rutin yang dikerjakannya. Dalam kaitannya dengan tugas guru yang kesehariannya melaksanakan proses pembelajaran di sekolah, hasil yang dicapai secara optimal dalam bentuk lancarnya proses belajar siswa, dan berujung pada tingginya perolehan atau hasil belajar siswa, semuanya merupakan cerminan kinerja seorang guru.

Kinerja guru dalam melaksanakan tugas kesehariannya tercermin pada peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas, yaitu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih. Dalam menjalankan peran dan fungsinya pada proses pembelajaran di kelas, kinerja guru dapat terlihat pada kegiatannya dalam

merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang intensitasnya dilandasi oleh sikap moral dan profesional seorang guru.

Menurut Noto Atmojo dalam Rusman (2013:50) kinerja seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti : ability, capacity, held, incentive, environment, dan validity. Sedangkan ukuran kinerja menurut T.R. Mitchell dalam Rusman (2013:50) dapat dilihat dari quality of works, promthness, initiative and communication. Keempat komponen tersebut adalah ukuran standar kinerja yang dapat dijadikan dasar untuk mengetahui baik-buruknya atau efektif tidaknya kinerja seorang guru.

Guru di PAUD Melati SPS 01 memiliki kinerja guru yang baik. Meskipun tidak semua guru berpendidikan S1 namun kemampuan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran berupa perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran sangat baik. Hal ini terlihat dari kemampuan guru membuat administrasi pembelajaran berupa RKM dan RKH lalu mengaplikasikan RKH dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan evaluasi yang dilakukan usai kegiatan inti dilaksanakan.

Berbagai macam cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan kecerdasan anak didiknya. Seorang guru yang baik harus memahami iundikator perkembangan dan kecerdasan anak. perkembangan setiap anak pasti akan berbeda-beda dan guru harus mengenali karakter masing-masing anak agar metode yang diberikan pas untuk semua anak. salah satu cara guru dalam mengembangkan kecerdasan anak adalah melalui permainan edukatif.

Guru menerapkan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini tidak lepas dari perencanaan terlebih dahulu.

Kemampuan guru dalam mengkreasikan permainan edukatif dari bahan yang ada disekitar dan merancang kegiatan pembelajaran dengan permainan edukatif tersebut lalu melaksanakannya dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan serta kemampuan mengevaluasi kegiatan pembelajaran merupakan indikator kinerja baik dari guru tersebut. Kinerja guru yang baik dapat terlihat dari kemampuannya dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pengajar yaitu pengelolaan kegiatan belajar mengajar.

2. Pemanfaatan Potensi Lingkungan sebagai Media Pembelajaran di PAUD

Pemanfaatan potensi lingkungan oleh guru di PAUD SPS Melati 01 dilakukan dengan cara memanfaatkan barang-barang bekas dan barang yang sudah tidak asing lagi bagi anak menjadi sesuatu yang dapat dimainkan oleh anak. Barang tersebut mudah didapatkan dan jika dilihat dari harga relatif murah.

Pemanfaatan potensi lingkungan dilakukan dalam bentuk media pembelajaran. Guru di PAUD Melati SPS 01 membuat permainan edukatif dari bahan utama barang-barang bekas atau bahan alam yang mudah didapatkan, seperti : botol, sedotan, jepit jemuran, korek api, layang-layang, batu kerikil, batang pohon pisang, daun-daun, dan lain-lain.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif. Setiap hari guru memberikan jenis permainan yang berbeda, hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Keaktifan peserta didik terlihat sangat baik. Semua anak diberikan kesempatan yang sama untuk memmainkan permainan edukatif ini. pada sebagian permainan anak dibentuk menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 5-7 orang dengan 1 guru pada setiap kelompok sehingga kegiatan anak lebih terpantau. Setiap anak mendapatkan perlakuan yang sama, anak yang pendiam dan pasif pun menjadi aktif.

Kegiatan bermain dengan menggunakan permainan edukatif berlangsung selama kurang lebih 1 jam. Pada saat istirahat pun sebagian anak lebih tertarik bermain permainan edukatif tersebut. Dengan menggunakan permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan semua anak berperan aktif mengikuti kegiatan ini. Anak-anak dapat membawa pulang hasil karyanya, seperti kalung hasil dari meronce, layang-layang, serta hasil karya lainnya.

Pemanfaatan potensi lingkungan sebagai media pembelajaran berupa permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di pendidikan anak usia dini merupakan salah satu usaha untuk pemecahan masalah kurangnya fasilitas di lembaga PAUD, khususnya fasilitas permainan edukatif. Banyak barang yang dapat dimanfaatkan sebagai permainan edukatif seperti botol-botol bekas, jepit jemuran, korek api, batu kerikil, sedotan, daun-daun kering, batang pisang, pewarna makanan, kardus bekas, benang kasur atau benang jahit, dan benda lainnya. Dengan barang-barang yang ada disekitar guru dapat membuat berbagai macam permainan edukatif yang menarik bagi anak. penggunaan permainan edukatif sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah untuk mempermudah guru menyampaikan materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sedang belajar.

Permainan edukatif potensi lingkungan yang diterapkan dalam pembelajaran di PAUD Melati SPS 01 merupakan bentuk pemanfaatan potensi lingkungan berupa barang-barang bekas, bahan alam, dan produk yang dihasilkan dari daerah tersebut. Pemanfaatan barang-barang yang ada disekitar menjadi permainan edukatif merupakan salah satu solusi dari permasalahan minimnya sarana prasarana PAUD dalam hal pengadaan alat permainan edukatif. Kreatifitas guru sangat menentukan variasi dari permainan edukatif ini. Guru yang kreatif mampu menciptakan berbagai macam permainan dari barang-barang yang ada dengan biaya yang sangat terjangkau namun memiliki banyak manfaat bagi perkembangan dan kecerdasan anak didik.

3. Dampak Penggunaan Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan terhadap Kecerdasan Logika Matematik Anak

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi anak. Melalui bermain anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang sangat berguna, seperti pengalaman dalam bersosialisasi dengan teman, menambah pembendaharaan kata, mengekspresikan emosi, belajar mengenai moral serta budi pekerti, dan mengenal berbagai macam konsep seperti konsep bilangan, konsep berhitung, konsep bangun datar, dan lain-lain.

Mayke dalam Ismail (2006:120) mengungkapkan bahwa dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek

perkembangan anak, seperti : mengembangkan konsep diri, komunikasi, kreativitas, aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga, dan menari.

Permainan edukatif potensi lingkungan yang diterapkan di PAUD Melati SPS 01 yang berupa menghitung batu, menjepit lingkaran, meronce, menenpel korek dan daun, mengecap, serta layang-layang memiliki dampak yang begitu banyak bagi perkembangan dan kecerdasan anak, khususnya dalam mengembangkan kecerdasan logika matematik anak.

Pengembangan kecerdasan logika matematik sangat mendominasi dampak dari penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan ini. Hampir seluruh permainan edukatif ini mengandung konsep bilangan yang termasuk dalam ranah logika matematik. Dengan menggunakan permainan edukatif potensi lingkungan ini guru mengenalkan berbagai macam konsep pada anak, seperti konsep benda, konsep warna, konsep bilangan, konsep ukuran, konsep bangun datar, dan merangsang rasa ingin tahu anak.

Dampak lain dari penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan ini adalah berkembangnya kecerdasan dan aspek perkembangan anak lain, seperti kecerdasan naturalis, kecerdasan spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan verbal, dan seluruh aspek perkembangan anak. Beberapa aspek dalam pengembangan kecerdasan logika matematik anak adalah kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, pola pikir deduksi-induksi, dan kemampuan mengenali pola dan hubungan.

Seluruh dampak positif yang berkaitan pada pengembangan kecerdasan anak, terutama kecerdasan logika matematik merupakan hasil serta tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif potensi lingkungan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD SPS Melati 01. Keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan sangat bergantung pada kinerja guru dalam mengaplikasikan metode serta strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap pertemuan pembelajaran di kelas. Penggunaan permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran akan menjadi pengalaman belajar yang sangat bermakna bagi anak serta berdampak positif bagi perkembangan anak.

Permainan edukatif yang digunakan harus bersifat murah, mudah didapatkan, dan aman bagi anak. Permainan edukatif potensi lingkungan merupakan jenis permainan yang dapat diterapkan diseluruh lembaga pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan apa yang ada di lingkungan maka didapatkan suatu permainan yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Berbagai kecerdasan dapat dikembangkan melalui permainan edukatif, salah satunya adalah kecerdasan logika matematik. Melalui kinerja guru yang baik maka guru akan mampu merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermutu, salah satunya adalah dengan memanfaatkan apa yang ada disekitar lingkungan menjadi media pembelajaran berupa permainan edukatif dan pada akhirnya penggunaan permainan edukatif ini akan mampu melejitkan kecerdasan logika matematik anak.

Kinerja guru akan sangat menentukan hasil dari kegiatan pembelajaran. Tujuan dari

setiap kegiatan belajar mengajar adalah bertambahnya pengetahuan anak atau peserta didik dan adanya perubahan dalam diri peserta didik baik perubahan dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kinerja guru yang baik akan membawa pada tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Kinerja guru dapat dilihat dari performa guru dalam menjalankan tugasnya sehari-hari. Tugas utama seorang guru adalah melakukan kegiatan belajar mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pembelajaran. Kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang baik akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif.

4 PENUTUP

Kinerja guru dalam mengembangkan kecerdasan anak dapat terlihat dari kemampuan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi. Kemampuan merencanakan pembelajaran dapat terlihat dari kelengkapan administrasi pembelajaran. Salah satu cara mengembangkan kecerdasan anak usia dini adalah stimulasi menggunakan permainan edukatif. Guru di PAUD SPS Melati 01 memiliki kinerja yang baik dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru dan mengembangkan kecerdasan anak didik. Guru di SPS Melati 01 mengembangkan kecerdasan anak melalui penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan.

Kinerja guru sangat baik dalam melakukan tugasnya sebagai seorang pengajar, selain mampu melaksanakan pembelajaran dikelas guru juga menguasai indicator perkembangan anak sesuai tahapan usia, memahami karakter tiap anak, menguasai prinsip pembelajaran, mampu mengembangkan potensi anak didik, mampu berkomunikasi secara baik, dan mampu

melaksanakan penilaian proses serta hasil belajar.

Pemanfaatan potensi lingkungan sebagai media pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan edukatif. Permainan edukatif potensi lingkungan dibuat dari bahan-bahan yang ada disekitar kita, baik itu barang bekas, barang hasil produksi masyarakat setempat, atau apa yang ada di alam. Penggunaan potensi lingkungan sebagai permainan edukatif merupakan cara yang dilakukan untuk mengatasi kurangnya alat permainan edukatif yang dimiliki oleh lembaga PAUD karena keterbatasan biaya operasional. Permainan edukatif sebagai pemanfaatan potensi lingkungan yang diciptakan berdasarkan kreativitas guru di PAUD SPS Melati 01 diantaranya adalah : bowling, menghitung batu, menjepit lingkaran, menempel daun, mengecap batang pisang, meonce, menempel korek api, dan layang-layang.pada dasarnya benda apapun bisa dijadikan sebagai permainan edukatif, hal ini tidak lepas dari kreativitas guru namun penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan harus tetap disesuaikan dengan tema serta materi dalam setiap pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan dapat berdampak positif bagi anak, salah satunya adalah meningkatkan kecerdasan logika matematik. Permainan yang digunakan merupakan permainan yang sarat dengan nuansa matematika, mulai dari pengenalan konsep bilangan, pengenalan konsep bangun, pengenalan konsep ukuran, pengennalan warna, sampai dengan hitungan sederhana. Dalam penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan anak akan mendapatkan pengalaman belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat anak tertekan. Dampak dari penggunaan permainan edukatif potensi lingkungan terhadap kecerdasan logika matematik, diantaranya anak mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil dan panjang-

pendek), mampu mengurutkan angka, mampu membedakan warna lebih banyak, mampu menunjukkan rasa ingin tahu mengenai sesuatu, senang dengan permainan otak atik bilangan, dan dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asmani, J. 2010. *Buku Pintar Playgroup*. Jakarta : Buku Biru.
- Basri, H. 2013. *Landasan Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Budiningsih, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dahar, R.W. 2006. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Gardner, H. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta : Daras Books.
- Hurlock, E. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta : Referensi.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Nasution. 1988. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.
- Nurul, Z. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soejono, A. 1999. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Sudjana D. 2004. *Pendidikan Nonformal*. Bandung : Falah.
- Sugiono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Supardi. 2013. *Kinerja Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Tangyong, et al. 1994. *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Tirtarahardja, U., et al. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tohirin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : Raja Grafindo persada.