



IMPLEMENTASI MEDIA “BOSANG” UNTUK MENGASAH KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI

Dian Kristiana[✉]

Info Artikel

Article History:

Accepted January 2018

Approved May 2018

Published June 2018

Keywords:

media, bosang,
mathematical logic
intelligence, early-
childhood

How to Cite:

Dian Kristiana (2018).

Implementasi Media
“Bosang” Untuk Mengasah
Kecerdasan Logika

Matematika Anak Usia Dini
Jurnal Silogisme
Universitas Muhammadiyah
Ponorogo, Vol 3 No 1 :
Halaman 36-42

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi media “bosang” dalam mengasah kecerdasan logika matematika. Penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelompok B BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo. Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman dimana terdapat tiga komponen utama yang harus benar-benar dipahami yaitu reduksi data (*reduction data*), penyajian data (*display data*), dan verifikasi/kesimpulan. Hasil penelitian implementasi media bosang untuk mengasah kecerdasan logika matematika di BA Ronowijayan Ponorogo dilakukan dalam tiga pertemuan dengan menggunakan 3 macam media bosang. Pada pertemuan pertama menggunakan media bosang transportasi. Pertemuan kedua menggunakan media bosang logika dan pertemuan terakhir menggunakan media lantai atau puzzle karpet. Melalui implementasi media bosang ini, dari 15 indikator kecerdasan logika matematika yang ada sudah bisa diterapkan ada 13 indikator yaitu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya, mengidentifikasi arah, memberi perhatian terhadap sesuatu disekitarnya, pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan, pemahaman konsep persahabatan, menjelaskan waktu dalam rentang seminggu, merencanakan masa depan, membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu. Menghitung angka satuan, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda serta menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

Abstract

This research aim is to determine the impact of the media implementation "bosang" in sharpening the mathematical logic intelligence. This research is a qualitative descriptive design. The subject of this research is the B students of BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo. To obtain valid data, this research uses direct observation, interview, and documentation as data collection technique. The data are analysed by using Miles & Huberman model where there are three main components that must be really understood, they are data reduction (reduction data), presentation of data (display data), and verification/ conclusion. The research is conducted in three meetings. In this research implementation, there are three kinds of Bosang media used. At the first meeting, the media used is the bosang transportation media. The second meeting, it used a logical bosang media and the last meeting, the research used the floor or carpet puzzle media. Through the implementation of this bosang media, from 15 indicators of existing mathematical logic intelligence, there are 13 indicators can already be applied, they are identifying the color of objects around it, pairing objects with the object / function, identify the direction, give attention to something around it, understanding the concept of identifying objects, understanding the concept of friendship, explaining the time sequence for a week, planning the future, distinguishing the shape, sorting objects by its size, color, type of surface with a particular pattern, calculating numbers, identifying geometric shapes in one object and determining the size of objects around them.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Hasan, 2010:15). Sebagai guru maupun orang tua tugas kita yaitu memberikan stimulus yang mampu mengembangkan aspek-aspek kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Howard Gardner dalam bukunya *Multiple Intelligences*, menyatakan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan linguistik/verbal/bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual/ruang/spasial, kecerdasan musikal/ritmis, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan logika matematika, merupakan salah satu aspek kecerdasan kognitif yang sangat penting dikembangkan pada anak sejak usia dini. Kecerdasan ini berkenaan dengan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami simbol-simbol dan angka-angka matematika. Angka dan simbol matematika tersebut merupakan kemampuan awal bagi anak usia dini dalam menggunakan matematika pada fase-fase pertumbuhan dan perkembangan berikutnya. Kecerdasan logika matematika dapat membiasakan anak dalam menghadapi masalah-masalah hitung-menghitung sehingga meningkatkan proses pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di BA Aisyiyah Ronowijayan dapat diketahui bahwa anak-anak hanya mampu menghafal angka-angka saja, dalam pembelajaran di kelas anak-anak masih belum mampu mengurutkan dengan benar. Ketika guru meminta untuk memasang serta menjodohkan gambar belum semua anak mampu memahami apa yang di minta guru. Anak juga malas menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait sebab akibat, mereka hanya mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa berani bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan logika matematika masih rendah. Meskipun guru sudah menstimulasi kecerdasan logika matematika anak dengan menggunakan media majalah namun nampaknya siswa belum maksimal dalam mengembangkan kecerdasan logika matematikanya. Guru juga mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika, mereka masih menggunakan media majalah untuk menstimulasi kecerdasan ini.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengasah kecerdasan logika matematika anak usia dini di BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo dengan menggunakan media “bosang”. Selain itu penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengetahui implementasi media bosang dalam mengasah kecerdasan logika matematika anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan serta perilaku orang yang diamati. Selain itu peneliti juga sebagai “key instrument” atau alat penelitian utama. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode kualitatif sehingga peneliti dapat terjun kelapangan untuk mengamati langsung tentang implementasi media bosang, jenis-jenis permainan yang diimplementasikan serta bagaimana mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui permainan bosang.

Penelitian ini dilakukan di BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo. Data yang dikumpulkan semua informasi yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain anak yang berhubungan dengan implementasi media permainan “bosang” bongkar pasang pada BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo.

Untuk mendapatkan data yang valid dalam peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara, dokumentasi dan arsip arsip. Observasi langsung dilakukan untuk mengetahui dampak implementasi media bosang dan mendeskripsikan implementasi pembelajaran menggunakan media bosang untuk mengasah kecerdasan logika. Wawancara dilakukan pada guru kelompok B untuk mendukung dan melengkapi data terkait implementasi media bosang.



Dokumentasi digunakan untuk mendukung dan melengkapi data terkait implementasi media bosang dalam mengasah kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2012:338) dimana terdapat tiga komponen utama yang harus benar-benar dipahami yaitu reduksi data (reduction data), penyajian data (display data), dan verifikasi/kesimpulan. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan pentahapan interksionis sebagai berikut: yaitu data yang diperoleh dari observasi dan akan direduksi dengan cara menggolongkan, kemudian membuang yang tidak perlu dan selanjutnya menyajikan secara naratif. Adapun data yang diperoleh dari observasi atau pengamatan akan dianalisis dengan cara merekam data dan memaparkan secara deskriptif. Dengan pendeskripsian dan penganalisisannya secara cermat itu selanjutnya diupayakan untuk menemukan dan menentukan bagaimana implementasi media bosang terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di BA Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di BA 'Aisyiyah Ronowijayan yang terletak di Jl. Jagadan 13b Ronowijayan. Mempunyai beberapa keunggulan yang dimiliki yaitu letaknya yang berada didalam jalan memudahkan pengawasan bagi peserta didik serta memberikan rasa aman karena jauh dari jalan besar. Memiliki pagar yang cukup tinggi serta pintu pagar yang dapat ditutup sehingga anak aman bermain di halaman. BA 'Aisyiyah Ronowijayan memiliki ruang kelas sebanyak 3 kelas yaitu 1 kelas untuk kelas B, 1 kelas untuk kelas A, dan 1 kelas untuk PG (Play Group). Mempunyai halaman yang cukup luas untuk memungkinkan anak-anak bermain di luar kelas. Memiliki permainan outdoor sebagai sarana bermain. Untuk alat permainan indoor dirasa cukup banyak jenisnya. Memiliki tenaga pendidik yang sesuai dengan rasio peserta didik. Jumlahnya 7 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 guru kelas B, 2 guru kelas A, 2 guru kelas PG. Pada tahun ajaran 2017/2018 ini mempunyai peserta didik yang berjumlah 73 anak yang terdiri dari 38 anak kelas B, 20 anak kelas A, dan 15 anak kelas PG.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 3 pertemuan. Peneliti menerapkan 3 macam media bosang diantaranya bosang alat transportasi, bosang logika dan bosang lantai. Pertemuan pertama, pada saat kegiatan awal memberikan apersepsi tentang tema dan subtema hari itu, yaitu transportasi. Guru menjelaskan tentang macam-macam kendaraan yang berjalan di darat. Kemudian guru memberikan penjelasan tentang kereta api sebagai salah satu kendaraan darat yang akan menjadi fokus utama kegiatan pada hari itu. Guru juga memberikan penjelasan kereta api jalannya dimana, apa sebutan sopir kereta api. Diberitahukan pada anak bahwa akan membuat bentuk gambar kereta api dengan menggunakan bangun geometri. Anak-anak menyambut dengan antusias apa yang dikatakan oleh guru. Awalnya guru menjelaskan bangun- bangun apa saja yang digunakan untuk membentuk gambar kereta api. Sambil menunjukkan bangun yang digunakan yaitu bangun segiempat, segitiga, dan lingkaran.

Sebelumnya guru juga memberikan contoh cara menyusun bentuk geometri yang ada pada puzzle geometri tersebut menjadi bentuk puzzle bosang transportasi kereta api. Setelah anak-anak paham apa yang akan dilakukan, guru membagikan bosang transportasi yang dibentuk dari potongan-potongan bentuk geometri tersebut untuk disusun sesuai petunjuk guru. Setelah kegiatan menyusun bentuk geometri menjadi gambar kereta api selesai diperoleh hasil ada anak-anak yang dapat menyusun bentuk bentuk geometri sesuai dengan yang telah dicontohkan. Ada beberapa anak yang menyusun bentuk geometrinya tidak sesuai dengan gambar yang dicontohkan.

Pada pertemuan pertama, anak-anak dapat dilihat bahwa mereka mampu memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya dengan baik, meskipun ada beberapa anak yang belum mampu menyelesaikan dengan baik. Dari puzzle transportasi siswa juga mampu membedakan bentuk, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda serta menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya. Dari 15 indikator kecerdasan logika matematika anak sudah ada 4 indikator yang telah terpenuhi dengan baik.

Pertemuan ke 2 ini anak yang hadir sebanyak 18 anak dengan 11 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Pada kegiatan awal memberikan apersepsi tentang tema transportasi dan subtemanya kendaraan yang ada di laut, kegunaan kendaraan di laut. Kemudian guru memilih perahu sebagai salah



satu kendaraan yang jalannya di laut. Guru membawa media bosang logika yaitu bongkar pasang yang terbuat dari balok-balok kertas yang berbentuk balok, kubus, silinder, prisma segitiga yang dapat disusun menjadi mainan anak-anak. Guru memilih perahu untuk memudahkan pemahaman sub tema kendaraan yang adadi laut. Guru menanyakan apa guna perahu bagi kita. Ada yang langsung bisa menjawab untuk mencari ikan. Kembali guru memberikan contoh cara menyusun bosang logika dengan menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah perahu.

Kemudian anak-anak melakukan kegiatan menyusun dan bermain media bosang logika dengan membuat serta menyusun bentuk-bentuk berbagai macam bangun ruang yang ada untuk dibuat menjadi sebuah kendaraan yang ada di laut. Karena guru mencontohkan perahu, banyak anak-anak yang membuat perahu sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru. Akan tetapi ada beberapa anak yang kreatifitasnya tinggi, mereka mampu menyusun puzzle sesuai dengan kreatifitas mereka. Dari kegiatan ini anak cenderung tertarik dari pada pertemuan pertama yang hanya sebatas memasang pola yang sudah ada.

Pada pertemaun kedua ini banyak kemampuan logika matematika yang bisa diasah oleh anak-anak, diantaranya mampu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya. Mereka sangat antusias dalam kegiatan menyusun, warna puzzle yang menarik semakin membuat siswa senang melakukannya. Selain itu pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan juga sudah mulai terlihat. Pemahaman konsep persahabatan juga terlihat karena mereka mampu berbagi dengan temannya. Siswa juga mampu membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda. Dan yang terakhir siswa mampu menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

Pertemuan terakhir, yaitu pertemuan ketiga peneliti mencoba membuat bosang lantai. Yaitu bongkar pasang yang bisa di gunakan di lantai semacam karpet. Sehingga aktivitas anak akan lebih menyenangkan. Karena mereka akan melakukannya sambil bermain. Bosang lantai didesain seperti karpet yang bisa dijadikan alas bermain sambil belajar bagi anak-anak. Karena bentuknya seperti karpet peneliti menyebutnya dengan karpet puzzle. Salah satu kelebihanannya si, namanya juga karpet puzzle, memang bisa dijadikan mainan bongkar pasang. Bosang lantai dibuat dari kertas karton yang didesain seperti karpet. Berisikan dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema yang ada.

Pada kegiatan awal memberikan apersepsi tentang tema rekreasi dan subtema hari itu yaitu tempat pemberhentian kendaraan. Guru menjelaskan tentang macam-macam kendaraan yang berjalan di darat. Kemudian guru memberikan penjelasan tentang tempat berhentinya kendaraan yang berjalan di darat fokus utama kegiatan pada hari itu. Guru memberikan penjelasan tempat berhentinya kereta api sebagai kelanjutan dari tema pertemuan sebelumnya. Diberitahukan pada anak bahwa akan membuat bentuk gambar stasiun dengan menggunakan bangun geometri. Anak-anak menyambut dengan antusias apa yang dikatakan oleh guru. Kembali guru menjelaskan ulang bangun- bangun apa saja yang digunakan untuk membentuk gambar stasiun. Sambil menunjukkan bangun yang digunakan yaitu bangun segiempat, segitiga, dan lingkaran.

Siswa diminta bermain puzzle karpet yang berisikan tentang tempat-tempat pemberhentian kendaraan. Karena temanya rekreasi anak-anak diajak berekreasi melalui karpet puzzle tersebut. Aturan permainannya siswa melempar dadu yang berisi angka dari 1 sampai 6 kemudian dari angka yang diperoleh saat melempar anak-anak berjalan menuju nomor karpet yang telah disediakan. Ada 4 pos tempat pemberhentian kendaraan baik di darat, laut ataupun udara. Yaitu bandara, stasiun, terminal serta pelabuhan. Ketika siswa dapat nomor karpet mereka memasang gambar sesuai dengan pola yang ada. Aturan permainannya paling cepat menuju finish dan banyaknya aktivitas bermain bosang lantai yaitu memasang tempat pemberhentian kendaraan. Antusias anak-anak cukup tinggi dalam permainan ini, mereka kerja tim dan berlomba-lomba dalam permainan ini. Siswa mampu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya, mengidentifikasi arah serta memberi perhatian terhadap sesuatu disekitarnya. Pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan serta pemahaman konsep persahabatan juga bisa didapatkan dalam permainan puzzle lantai ini. Siswa juga mampu menjelaskan waktu dalam rentang seminggu karena dalam puzzle ini juga ada nama-nama hari dimana mereka bisa berekreasi. Terkait keterampilan merencanakan masa depan sudah mulai terlihat pada permainan bosang lantai ini.



Mereka mulai mampu mengungkapkan harapan dan keinginannya ketika mereka dewasa nanti, “bu, besok aku mau naik pesawat ke mekkah berarti mangke turun di bandara nggih bu” celoteh salah satu anak yang mengungkapkan keinginannya. Membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu, menghitung angka satuan dan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda. Terakhir menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

PEMBAHASAN

Penerapan media bosang untuk mengasah kecerdasan logika matematika dapat dilakukan melalui bermain. Dari kegiatan pertama yaitu media bosang transportasi yang terbuat dari kertas karton yang berisikan bongkar pasang alat-alat transportasi di darat. Membuat siswa bisa mengasah kecerdasan logika matematika melalui aktivitas membongkar serta memasang kembali bentuk-bentuk geometri yang disusun menjadi alat transportasi darat. Dari puzzle transportasi siswa juga mampu membedakan bentuk, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda serta menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya. Dari 15 indikator kecerdasan logika matematika anak sudah ada 4 indikator yang telah terpenuhi dengan baik.

Pertemuan kedua yaitu penerapan media bosang logika, siswa lebih teratik dan mampu mengembangkan kreatifitasnya dalam menyusun alat transportasi di laut. Mereka lebih kreatif dan imajinatif dalam menyusun geometri ruang yang telah disediakan. Aktivitas anak yang dilakukan sambil bermain akan lebih menyenangkan karena mereka merasa nyaman dan senang dan tidak terbebani dengan belajar. Dari pertemuan kedua ini, indikator kecerdasan logika matematika semakin bertambah. Yang tadinya hanya 4 sampai lima indikator menjadi 8 indikator yang mampu dilakukan siswa. Indikator tersebut yaitu, mampu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya. Mereka sangat antusias dalam kegiatan menyusun, warna puzzle yang menarik semakin membuat siswa senang melakukannya. Selain itu pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan juga sudah mulai terlihat. Pemahaman konsep persahabatan juga terlihat karena mereka mampu berbagi dengan temannya. Siswa juga mampu membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda. Dan yang terakhir siswa mampu menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

Pertemuan terakhir yaitu penerapan media bosang lantai berupa puzzle karpet lebih mengembangkan aktivitas fisik dan kreatifitas yang menyenangkan bagi anak. Dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan *fun game* membuat siswa semakin antusias dalam bermain sambil belajar media bosang ini. Ada 4 pos yang harus mereka selesaikan dengan siapa yang cepat dia yang akan menang menambah semangat dan antusias siswa dalam mengasah kecerdasan logika matematika siswa.

Indikator yang bisa diselesaikan dengan baik oleh siswa semakin banyak. Antusias anak-anak cukup tinggi dalam permainan ini, mereka kerja tim dna berlomba-lomba dalam permainan ini. Siswa mampu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya, mengidentifikasi arah serta memberi perhatian terhadap sesuatu disekitarnya. Pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan serta pemahaman konsep persahabatan juga bisa didapatkan dalam permainan puzzle lantai ini. Siswa juga mampu menjelaskan waktu dalam rentang seminggu karena dalam puzzle ini juga ada nama-nama hari dimana mereka bisa berekreasi. Terkait keterampilan merencanakan masa depan sudah mulai terlihat pada permainan bosang lantai ini. Mereka mulai mampu mengungkapkan harapan dan keinginannya ketika mereka dewasa nanti, “bu, besok aku mau naik pesawat ke mekkah berarti mangke turun di bandara nggih bu” celoteh salah satu anak yang mengungkapkan keinginannya. Membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan



ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu, menghitung angka satuan dan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda. Terakhir menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

Dari 15 indikator kecerdasan logika matematika yang ada sudah bisa diterapkan ada 13 indikator yaitu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya, mengidentifikasi arah, memberi perhatian terhadap sesuatu disekitarnya, pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan, pemahaman konsep persahabatan, menjelaskan waktu dalam rentang seminggu, merencanakan masa depan, membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu. Menghitung angka satuan, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda serta menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya. Hali ini sesuai dengan pernyataan Nani (2008:21) menyatakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi media bongkar pasang bermanfaat untuk stimulasi mental, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, melatih keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, melatih daya kreatifitas, melatih konsentrasi, melatih logika, memperkuat daya ingat dan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri).

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

- 1) Implementasi media bosang untuk mengasah kecerdasan logika matematika di BA Ronowijayan Ponorogo dilakukan dalam tiga pertemuan dengan menggunakan 3 macam media bosang. Pada pertemuan pertama menggunakan media bosang transportasi. Pertemuan kedua menggunakan media bosang logika dan pertemuan terakhir menggunakan media lantai atau puzzle karpet.
- 2) Dilihat dari indikator kecerdasan logika matematika usia 5 sampai 6 tahun ada 15 indikator yang bisa dikembangkan. Melalui implementasi media bosang ini, dari 15 indikator kecerdasan logika matematika yang ada sudah bisa diterapkan ada 13 indikator yaitu mengidentifikasi warna benda – benda di sekitarnya, memasang gambar benda dengan fungsi/kegunaannya, mengidentifikasi arah, memberi perhatian terhadap sesuatu disekitarnya, pemahaman konsep objek yang telah ditetapkan, pemahaman konsep persahabatan, menjelaskan waktu dalam rentang seminggu, merencanakan masa depan, membedakan bentuk, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, jenis permukaan dengan pola tertentu. Menghitung angka satuan, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam satu benda serta menentukan ukuran benda yang ada disekitarnya.

Saran

- 1) Bagi guru sebaiknya tidak membiasakan anak untuk selalu dibantu, ketika siswa diberi kesempatan untuk mengeksplor kemampuannya siswa akan lebih percaya diri dan terlatih dalam mengembangkan kemandirian anak.
- 2) Kegiatan bermain sambil belajar akan lebih menyenangkan, anak akan mampu mengembangkan kreativitas melalui kegiatan bermain sambil belajar melalui media bosang ini.
- 3) Sekolah bisa lebih memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuannya melalui inovasi-inovasi pembelajaran salah satunya melalui media bosang. Dengan penerapan media bosang yang sudah dilakukan mampu mengasah kecerdasan logika matematika siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Misbach, Muzamil. 2010. *Fasilitas Belajar di Sekolah*. <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/09/fasilitas-belajar.html>. (diakses 15 November 2016: 09.27 WIB).
- Musfiroh, Tadkiroatum. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindo Jakarta.
-, 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Erlangga.



- Prayudi 2007. *Education and Wisdom for the benefit of humanitif kecerdasa*. (online) tersedia di <http://prayudi.wordpress.com/2007/05/05/kecerdasan>. (download) 28 November 2016.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi 2006. *Ensiklopedia Manejemen Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Jaya