

MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*

Feny Yulianti¹, Ifat Fatimah Zahro²

¹ RA Multazam, Cimahi

² PG PAUD IKIP Siliwangi, Bandung

¹feny.farhanah@gmail.com, ²ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Efforts to develop mathematical intelligence in early childhood are needed, in addition, to preparing children's social and emotional mental readiness, mathematical logic intelligence as a basis for developing mathematical abilities for readiness to attend basic education. Most of the children have not developed intelligence in mathematical logic, because learning is applied more often using textbooks, the teacher's competence in understanding the potential of children's intelligence is not fully understood, so children are less enthusiastic when learning. The purpose of this study was to determine the application of experiential learning models to improve the intelligence of mathematical logic in children aged 4-5 years. The method used was classroom action research with group A children (4-5 years old). consists of 11 girls and 11 boys in RA Multazam. The data collection techniques used are observation and documentation, the steps being carried out are initial observation, pre cycle, cycle I, cycle II, consisting of planning, action, observation and reflection. Data analysis techniques used by reducing data, displaying data, and drawing conclusions. After being given action in the first cycle through experiential learning, there is a better change, 4.5% of children begin to develop, 63% develop as expected, 31.8% of children develop very well. Based on the results of the study it can be concluded that through the experience learning model learning can improve children's mathematical logic intelligence.

Keywords: Mathematical Logic Intelligence, Experiential Learning Model.

ABSTRAK

Upaya pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini sangat diperlukan, selain menyiapkan kesiapan mental sosial dan emosional anak, kecerdasan logika matematika sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar. Sebagian besar anak belum berkembang dalam kecerdasan logika matematika, dikarenakan pembelajaran yang diterapkan jarang menggunakan media, sehingga anak kurang antusias saat belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) subjeknya anak kelompok A (4-5 tahun) terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki di RA Multazam. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, tahapan yang dilakukan yaitu observasi awal, pra siklus, siklus I, siklus II, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Teknik analisis data yang digunakan dengan cara mereduksi data, mendisplay data, serta pengambilan kesimpulan. Setelah diberikan tindakan pada siklus II melalui pembelajaran *experiential learning* maka ada perubahan yang lebih baik, 4,5% anak mulai berkembang, 63% berkembang sesuai harapan, 31,8% anak yang berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Logika Matematika, Model Pembelajaran *Ekperiential Learning*.

PENDAHULUAN

Usia 0 sampai dengan 6 tahun sangat menentukan untuk membentuk karakter dan kecerdasan anak, masa yang sangat berperan penting dalam pengembangan intelegensi, karena mereka mempunyai daya tangkap informasi sangat cepat.

Kecerdasan tidak bersifat tunggal, tapi majemuk (*multiple intelegence*), terdiri dari 8 kecerdasan yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan spasial, kecerdasan naturalis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan musik.

Upaya pengembangan kecerdasan bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya pengembangan kecerdasan logika matematika, kecerdasan ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, selain menyiapkan kesiapan mental sosial dan emosional anak, juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika sebagai kesiapan mengikuti pendidikan dasar.

Anak memiliki potensi yang tinggi, namun beberapa orang tua dan pendidik belum memahami potensi yang dipunyai anak, keterbatasan informasi dan pengetahuan menyebabkan potensi tersebut belum berkembang.

Menurut Aprian & Widhiasi (2020). Kecerdasan logika matematika sebuah kemampuan dalam mengerjakan perhitungan dan bilangan, berfikir logis serta alamiah. anak dengan kecerdasan logika matematika lebih suka berhitung, senang belajar grafik, rumus, symbol, dan pola abstrak, lebih mudah ketika menyelesaikan masalah, aktif bertanya, mengklasifikasikan benda, bentuk, warna, menyukai permainan yang mengasah otak.

Adapun tanda-tanda anak yang memiliki kecerdasan logika matematika ialah : (1) mempunyai kemampuan dalam mengolah angka dan pandai menggunakan logika, (2) berfikir konseptual, (3) mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi pada peristiwa yang dialami, (4) senang bereksperimen (5) lebih suka permainan yang menggunakan logika.

Menurut Sujiono (Setiawati & Aprianti 2018) kecerdasan logika matematika bisa dikembangkan dengan cara memperkenalkan angka, pola sederhana, bentuk geometri, berhitung, dan mengelompokkan benda.

Berdasarkan identifikasi awal di RA Multazam, peneliti melihat bahwa pembelajaran dikelompok A, kompetensi guru dalam memahami potensi kecerdasan anak belum dipahami secara menyeluruh, sebagian anak usia 4-5 tahun belum memahami konsep bilangan, serta kompetensi dan kreativitas guru dalam pembuatan media masih belum terasah, pembelajaran yang diterapkan lebih sering menggunakan buku paket sehingga anak kurang antusias saat belajar, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang cocok agar kemampuan kecerdasan logika matematika anak bisa berkembang dengan baik, salah satunya dengan memakai model pembelajaran *experiential learning*.

Experiential Learning menurut Kolb (Muhammad, 2015:128) menjelaskan bahwa model pembelajaran *experiential* artinya belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan yang difahami dengan mentransformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman melakukan proses belajar menjadi lebih baik, sehingga dapat berfikir aktif dan mudah untuk mengimplementasikan kedalam dunia nyata.

Tahapan pembelajaran *experiential learning*

- a. Tahap Pengalaman Konkret, permainan berhitung diberikan secara bertahap anak belajar konsep berhitung, pola, mengelompokkan, pengenalan bentuk menggunakan media / benda nyata yang ada disekitar.
- b. Tahap Observasi Refleksi, setelah memiliki pengalaman yang nyata, lalu direfleksikan, sehingga anak dapat mengamati, memikirkan dan memahaminya. anak belajar memahami informasi dengan cara mengamati bagaimana pola/cara yang dilakukan saat menyelesaikan kegiatan
- c. Tahap Konseptualisasi atau berfikir abstrak, anak mulai belajar dari hal yang konkret kepada hal yang abstrak setelah pengamatan. Setelah anak memahami konsep berhitung, pendidik dapat dengan perlahan memberi kegiatan berhitung mulai dari hal konkret ke hal abstrak
- d. Tahap Pengalaman Aktif atau Penerapan tahap ini anak sudah mulai bisa menghubungkan benda dengan lambang bilangannya, dapat menyebutkan pola berikutnya, bisa menyebutkan bentuk-bentuk benda dan bisa memisahkan sesuai bentuk sejenis benda-benda sesuai intruksi.

Menurut Muhammad (Hariri & Yayuk 2018 :3) karakteristik dalam model *experiential learning* (1) lebih melihat proses daripada hasil (2) belajar adalah proses yang kontinu dilakukan berdasarkan pengalaman (3) belajar merupakan sebuah proses holistic (4) belajar yaitu proses menciptakan pengetahuan baru.

Proses implementasi merupakan situasi dan konteks menerapkan konsep yang sudah dikuasai, sehingga diharapkan melalui model pembelajaran *experi-*

ential learning kecerdasan logika matematika anak lebih meningkat dikelompok A RA Multazam.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : “Apakah melalui model pembelajaran *experiential learning* di kelompok A di RA Multazam Kota Cimahi bisa meningkatkan kecerdasan logika matematika?

Sejalan dengan rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menelaah dan mengetahui seberapa besar peningkatan kecerdasan *logika matematika* di kelompok A di RA Multazam melalui kegiatan model pembelajaran *experiential learning*.

METODOLOGI

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*).

Menurut Hendriana dan Afrilianto (2017:33), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang sifatnya reflektif dengan berbuat suatu tindakan untuk dapat memperbaiki serta meningkatkan praktik proses pembelajaran dikelas agar lebih profesional. Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan kecerdasan logika matematika melalui model pembelajaran *experiential learning*.

Desain penelitian yang akan dipergunakan peneliti yakni model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model ini pada prinsipnya berupa perangkat- perangkat, dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*),

dan refleksi (*reflection*). Keempat hal tersebut dipandang sebagai siklus.

Disetiap siklus penelitian memiliki 3 tahap, diantaranya:

1. Perencanaan (*planning*)

Persiapan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah:

- a. Meyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai tema.
- b. Menyiapkan media pembelajaran.
- c. Membuat instrument penilaian, lembar observasi, menyiapkan buku catatan dan kamera photo untuk mendokumentasikan kegiatan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan dan pengamatan pada tindakan yang dilakukan. Tindakan ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan dalam upaya meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

3. Pelaksanaan pembelajaran memiliki 3 tahap

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal saat pembelajaran yaitu dengan membaca iqro secara bergiliran, lalu berbaris di lapangan, kegiatan motorik kasar, lalu masuk kelas dan berdoa sebelum belajar, setelah itu guru berbincang-bincang tentang tema pembelajaran yang akan segera dibahas pada hari tersebut.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti disesuaikan dengan RKH yang telah disusun sebelumnya. Tema dan subtema menyesuaikan dengan tema yang sedang dibahas di kelas. Pembelajaran menitikberatkan pada pengembangan kecerdasan logika matematika anak serta model yang digunakan berbasis pengalaman/ *experiential learning*.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir atau penutup, guru bertanya kepada anak /*recalling* tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan serta bertanya tentang perasaan yang anak rasakan saat belajar, serta menyimpulkan materi yang disampaikan, serta berdoa setelah selesai kegiatan.

3. Refleksi

Pada tahap ini menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan, dan juga menganalisis hasil pengamatan. Sehingga peneliti bisa mengetahui jika terdapat kekurangan atau kelebihan, kemudian peneliti bisa mencari solusi terbaik kekurangan yang telah ada, untuk memperbaiki pada siklus berikutnya, dengan harapan anak mengalami peningkatan kecerdasan logika matematika. jika pada siklus 1 belum adanya peningkatan, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya, sampai muncul peningkatan sesuai dengan target perencanaan.

Subjek penelitian ini ialah kelompok A (usia 4-5 tahun) di RA Multazam yang berjumlah 22 orang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, objek penelitiannya adalah mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui model *experiential learning*.

Waktu penelitian ini pada bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2019 semester ganjil. Tempat penelitian dikelompok A RA Multazam Cimahi.

Teknik pengumpulan data :

1. Observasi

Untuk mengamati pengaplikasian model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan kecerdasan logi-

ka matematika, peneliti mengamati proses pembelajaran secara langsung, melakukan penilaian, serta mengevaluasi pembelajaran yang diberikan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah pencarian, pengamatan dan pengumpulan kegiatan untuk mendapat keterangan serta pengetahuan dan bukti, peneliti mengambil beberapa foto dan video saat kegiatan.

Dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak distimulus agar bisa melakukan kegiatan sesuai indikator. Berikut adalah indikator pencapaian penilaian anak dalam penelitian ini : (1) Dapat membilang dan menyebut bilangan sesuai urutannya, (2) Mencocokkan angka dengan benda, (3) membandingkan satu kelompok benda, (4) mengenal pola, (5) konsep geometri, (6) mengenal konsep mengelompokkan.

Penilaian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. BSB : Berkembang Sangat Baik, anak dapat melakukannya dengan mandiri dan mampu membantu teman sebaya dalam mencapai indikator (skor 4).
2. BSH : Berkembang sesuai harapan, anak dapat melakukan secara mandiri, serta konsisten tanpa diingatkan atau diberi contoh (skor 3).
3. MB : Mulai Berkembang, anak melakukan harus diingatkan atau diberi contoh guru (skor 2).

4. BB : Belum Berkembang, anak belum bisa melakukan kegiatan. (skor 1).

Dari hasil yang telah diperoleh setiap anak akan dirangkum dalam sebuah penilaian, kemudian dihitung rata-rata tingkat keberhasilannya. Analisis digunakan agar mengetahui seluruh nilai yang didapatkan oleh anak. Menurut (Mufarizzudin : 2017), agar dapat melihat meningkatnya hasil persentase, dalam memproses pengolahan data menggunakan rumus sebagai berikut :

Rumus untuk melihat tingkat kecerdasan logika matematika.

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

Keterangan

P = Nilai yang sedang dicari persentasenya

F = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut
100% = Bilangan tetap

Setelah memperoleh data baik berupa observasi maupun studi dokumentasi tentang model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika.

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini. Menurut Miles dan Huberman (Muzdalifah, 2015) analisis data mencakup tiga hal yaitu :

a. Reduksi data

Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, memilih hal yang penting, fokus pada hal pokok, dicari tema serta polanya.

b. Display data

Display data adalah upaya dalam menyajikan data secara keseluruhan maupun bagian dari penelitian.

c. Pengambilan kesimpulan

Kesimpulan diambil untuk mencari makna serta penjelasan yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, kecerdasan logika matematika anak belum terstimulus dengan baik, ada beberapa anak yang sudah bisa berhitung 1-10 namun ketika diberikan kegiatan mencocokkan benda dengan bilangan anak belum bisa melakukannya dengan benar, konsep angka yang dimiliki anak masih perlu dilatih, begitupun dengan pembelajaran tentang pola, beberapa anak masih belum faham konsep pola bentuk, untuk bentuk geometri rata-rata anak sudah bisa menjawab dengan benar, karena pembelajaran lebih sering menggunakan LKS/buku paket sehingga anak-anak terlihat kurang antusias atau bosan dengan pola pembelajaran tersebut membuat pemahaman logika matematika anak belum optimal, saat peneliti bekerjasama dengan pendidik menggunakan model pembelajaran *experiential learning*, anak –anak begitu antusias dalam belajar, model ini memberikan pengalaman belajar anak yang mudah dan menyenangkan, pengalaman yang dibangun oleh peneliti memiliki efek ingatan jangka panjang, peneliti memberikan kegiatan membuat topi koki pada saat tema Diri sendiri, sebelum membuat anak-anak menghitung garis pada kertas yang sudah dilipat menjadi dua bagian, guru dan peneliti tidak memberi tahu berapa jumlah garis yang tersedia akan

tetapi anak lah yang menghitung masing-masing serta menyebutkan jumlah yang sudah dihitung anak, jawaban anak berbeda-beda itu menandakan bahwa anak memiliki pengalaman yang konkret saat menghitung jumlah garis, guru dan peneliti mengecek satu persatu jawaban anak serta membantu menstimulus tentang konsep berhitung.

Berikut data hasil observasi dari peserta didik RA Multazam kelompok A dalam peningkatan kecerdasan logika matematika.

Tabel 1

Penilaian Kecerdasan logika matematika Anak Pra Siklus

Penilaian	Nama	Jumlah Anak	Persentase %
BB	Z d , S y , A r , A by, Al	5	$5/22 \times 100 = 22,7\%$
MB	S r l , A l n , D s m , Z Z , F T H , N J , F Z , F R Q , A R S ,	9	$9/22 \times 100 = 40,9\%$
BSH	Z F R , B B H , A P W , G H N , T R , I D R	6	$6/22 \times 100 = 27,3\%$
BSB	G Z , G F	2	$2/100 \times 100 = 2,0\%$

Berdasarkan data tabel 1 yang didapatkan sebelum penelitian terdapat 5 anak yang belum berkembang, 9 anak mulai berkembang, 6 anak berkembang sesuai harapan, 2 anak berkembang sangat baik. Sehingga bisa di simpulkan tingkat kecerdasan logika matematika

anak di RA Multazam masih rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus 1 oleh pendidik dan peneliti.

Tabel 2

Penilaian Kecerdasan logika matematika Anak Siklus I

Penilaian	Nama	Jumlah Anak	Persentase %
BB	Z D , SY	2	$2/22 \times 100 = 9,1\%$
MB	FRQ, ARS, A R , ABY, AL	5	$5/22 \times 100 = 22,7\%$
BSH	ZFR, SRL, ALN, DSM, ZZ, FTH, N J , F Z BBH, TR	10	$10/22 \times 100 = 45,4\%$
BSB	G Z , G F APW , GHN , BBH,	5	$5/22 \times 100 = 22,7\%$

Pada siklus 1 Tema kegiatannya lingkungan dengan subtema keluarga, peneliti memberikan tindakan berupa kegiatan mencocokkan benda dengan bilangan, peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan seperti gelas plastik, sendok, kelereng, gelas plastik diberi dengan berbagai macam warna dengan bentuk geometri, setiap bentuk diberi angka 1-5, anak diberi tugas untuk mencocokkan angka yang tertera dengan kelereng yang telah tersedia diambil menggunakan sendok, selain belajar angka anakpun dikenalkan dengan berbagai

warna dan bentuk geometri serta belajar pola bentuk dalam satu alat permainan. Setelah diobservasi terdapat 2 anak yang masih belum berkembang, 5 anak mulai berkembang, 10 anak berkembang sesuai harapan, 5 anak berkembang sangat baik. Berdasarkan tabel 2, kita bisa melihat adanya peningkatan kecerdasan logika matematika pada anak kelompok A RA Multazam, dikarenakan belum optimal. Kemampuan logika matematika anak masih perlu ditingkatkan pada siklus II. beberapa kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan pada siklus I sebagian anak mampu mengikuti pembelajaran dengan model yang disampaikan oleh peneliti, namun ada sebagian lagi yang perlu distimulus.

Tabel 3

Penilaian Kecerdasan logika matematika Anak Siklus II

Penilaian	Nama	Jumlah Anak	Persentase %
BB		0	$2/22 \times 100 = 0\%$
MB	SY	1	$1/22 \times 100 = 4,5\%$
BSH	ZFR, Z D , SRL, ALN, DSM, Z Z , FTH, F Z BBH, FRQ, ARS, A R , ABY, AL,	14	$14/22 \times 100 = 63\%$
BSB	G Z , G F APW, GHN, BBH, T R , NJ	7	$7/22 \times 100 = 31,8\%$

Dalam siklus II tema kegiatan yaitu lingkungan dengan subtema rumah, kegiatan yang diberikan guru dan peneliti bermain permainan tradisional engklek, engklek dibuat dari bahan spanduk dengan gambar yang warna-warni mirip sebuah rumah, tiap kotak diberi angka satu persatu mulai dari angka satu sampai sembilan, sebelum memulai kegiatan anak berbaris, ketika dipanggil barulah anak bersiap dalam bermain, anak diminta menebak setiap warna dan angka yang diinjaknya, serta pola ketika menginjaknya, anak sangat antusias dalam bermain, mereka pada hakikatnya sedang belajar, pengalaman belajar di luar ruangan dengan suasana yang menyenangkan membuat kecerdasan logika matematika anak terus berkembang.

Berdasarkan data observasi pada tabel 3 yang didapatkan oleh peneliti adanya peningkatan yang signifikan sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang (0%), ada 1 anak yang mulai berkembang (4,5%), 14 anak berkembang sesuai harapan (63%), 7 anak berkembang sangat baik (31,8%).

PEMBAHASAN

Agar dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak, anak harus sering dilatih /distimulus agar kemampuan yang dimilikinya semakin terasah, peran pendidik dan orang tua dalam memberikan pengalaman belajar kepada anak haruslah sesuai tingkat usia perkembangan anak, pembelajaran yang diberikan harus menyenangkan. sehingga pembelajaran yang diberikan lebih diingat anak dengan mudah dan lebih cepat faham. Menurut Malapata dan Wijayingsih (2019) media pembelajaran adalah hal yang dapat memberikan pesan, menggugah pikiran, perasaan, serta moti-

vasi, sehingga membuat proses belajar pada diri anak. Supaya kecerdasan logika matematika anak maksimal model *experiential learning* untuk anak bisa menjadi upaya dalam upaya meningkatkan kecerdasan logika matematika. Menurut Ridlo dan Riwanto (Maulana, Yaswinda, Nasution 2020) pembelajaran matematika memiliki beberapa karakteristik (1) pendidik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, (2) menggunakan media pembelajaran, (3) pembelajaran dapat diterapkan dengan masalah lain, (4) menghubungkan materi dengan tema lain.

Dengan menggunakan model *experiential learning* anak lebih cepat memahami dalam pembelajaran logika matematika, karena anak belajar mengalami langsung dengan media yang digemari anak.

Menurut (Nitecki & Chung, 2015). *experiential learning* merupakan belajar melalui pengalaman yang dilakukan secara langsung yang kemudian disajikan melalui aktivitas bermain, simulasi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi, anak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga memudahkan anak dalam menyerap ilmu.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan belajar anak RA Mulatazam yang signifikan dalam meningkatnya kecerdasan logika matematika melalui model *experiential learning*. Dalam pra siklus ada 5 anak yang belum berkembang setelah diberikan tindakan disiklus 1 ada pengurangan menjadi 2 anak, sehingga peneliti perlu melakukan tindakan kembali pada siklus II dan Alhamdulillah terjadi pengurangan anak yang belum berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil observasi peneliti pada pra siklus untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika kelompok A RA Multazam masih belum optimal terlihat beberapa anak belum berkembang dalam konsep bilangan, pola bentuk, dan mengklasifikasikan benda, melalui pembelajaran *experiential learning* anak belajar lebih antusias serta lebih mudah memahami dalam belajar, dari hasil observasi pada prasiklus diperoleh hasil ada 22,7% anak yang belum berkembang, 40,9% anak mulai berkembang, 27,27 anak berkembang sesuai harapan, 9,1% anak berkembang sangat baik, setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui pembelajaran *experiential learning* maka ada perubahan yang lebih baik menjadi 9,1% anak yang belum berkembang, 22,7% anak mulai berkembang, 45.4% berkembang sesuai harapan, 22,7% anak yang berkembang sangat baik, dikarenakan belum optimal maka peneliti melanjutkan dengan siklus II.

Setelah diberikan tindakan pada siklus II melalui pembelajaran *experiential learning* maka ada perubahan yang lebih optimal menjadi 0% anak yang belum berkembang, 4,5% anak mulai berkembang, 63% berkembang sesuai harapan, 31,8% anak yang berkembang sangat baik.

Disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* yang diterapkan di RA Multazam telah berhasil meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, S., & Widhiasih, A. P. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Riyadhul Aulad Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 44-54.
- Hariri & Yayuk. (2018) *Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 Sd*. Scholaria jurnal pendidikan dan kebudayaan 8(1), pp 1-15
- Hendriana H., Afrilianto M.(2017). *Langkah Prkatis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Bandung*.PT.Refika Aditama
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Maulana I, Yaswinda, Nasution N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi* 4(2), pp 512-519
- Mufarizzudin (2017). *Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota*.*Jurnal Obsesi*.1(1), pp. 62-71
- Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muzdalifah, Y.(2015). Penerapan Strategi Physical Self Assesment Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk meningkatkan kejujuran Siswa.[on line]tersedia :

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

[http://reporitory.upi.edu/28108/4/
S_PKN_1103110_Chapter1.pdf](http://reporitory.upi.edu/28108/4/S_PKN_1103110_Chapter1.pdf)

Nitecki, E., & Chung, M.-H. (2015). Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World. *International Journal of Early Childhood*, 3(1), 1–103.

Setiawati W., Aprianti E (2018). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Biblioterapi Anak Usia Dini Kelompok A di Kober Warna Plus*. *Jurnal Ceria* 1(4)