

ABSTRAK

SITI NAHDANI. Pengaruh Permainan Konstruktif dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah. Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2018

Penelitian ini bertolak dari pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru yaitu pembelajaran didominasi oleh guru, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru mengakibatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak; (2) Untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan anak yang memiliki motivasi belajar rendah; dan (3) Untuk mengetahui interaksi antara bermain konstruktif dengan motivasi belajar anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan;. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas A₁, A₂, A₃, di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai dan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas A₁ sebanyak 24 siswa untuk kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan Bermain balok angka dan Bermain ular tangga dan untuk kelas kontrol kelas A₂ sebanyak 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata Kemampuan mengenal konsep bilangan siswa yang mendapatkan pembelajaran balok angka sebesar 45.46 dan siswa yang mendapatkan pembelajaran Ular Tangga sebesar 35.63; dengan demikian Motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran balok angka sebesar lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran Ular Tangga; (2) Anak yang memiliki Motivasi tinggi memperoleh nilai rata – rata = 48.26, sedangkan anak yang memiliki Motivasi rendah memperoleh nilai rata – rata = 31.1. Dengan demikian Motivasi belajar anak yang bermain balok angka lebih tinggi daripada motivasi belajar anak yang bermain ular tangga; dan (3) Nilai rata-rata setiap kelompok data bahwa Konsep bilangan siswa yang diajar dengan pembelajaran Balok angka yakni kelompok tinggi (52.5), dan kelompok rendah (35.6), anak yang diajar dengan pembelajaran ular tangga yaitu kelompok tinggi (42.92), dan kelompok rendah (27.00), menunjukkan bahwa secara signifikan tidak terdapat interaksi antara penggunaan pembelajaran dan motivasi belajar anak.

Kata Kunci: Permainan Konstruktif, Motivasi Belajar, dan Konsep Bilangan

ABSTRACT

SITI NAHDANI. The Influence of Constructive Game and Learning Motivation on The Ability to Know the Concept of the 4-5 Year Old Age Numbers in Raudhatul Athfal Al-Fitrah. Thesis. Medan: Postgraduate Elementary Education Program State University of Medan, 2018.

This study departs from learning that tends to be teacher-centered, ie learning is dominated by teachers, students only listen to what is conveyed by the teacher resulting in the ability to recognize the concept of low child numbers. This study aims to find out: (1) To determine the effect of constructive play on the ability to recognize the concept of child numbers; (2) To determine the effect of the ability to recognize the concept of number of children who have high learning motivation with children who have low learning motivation; and (3) To determine the interaction between constructive play and children's learning motivation towards the ability to recognize the concept of numbers; This research is a quasi-experimental study. The population of this study were students of classes A1, A2, A3, in Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai and as samples in this study were A1 classes as many as 24 students for the experimental class taught using Play beam numbers and Play snakes and stairs for the control class class A2 as many as 24. The results of the study show that: (1) Average Ability to recognize the concept of numbers of students who get number beam learning is 45.46 and students who get Ladder Snake learning are 35.63; thus the learning motivation of students who get number beam learning is greater than students who get the Snake Ladder learning; (2) Children who have high Motivation obtain an average value = 48.26, while children who have low Motivation get an average score = 31.1. Thus the learning motivation of children who play number blocks is higher than the learning motivation of children who play snakes and ladders; and (3) the average value of each group of data that the concept of numbers of students taught by Beam learning numbers are high group (52.5), and low group (35.6), children taught with snake ladder learning are high group (42.92), and low group (27.00), indicating that there is no significant interaction between the use of learning and children's learning motivation.

Keywords: *Learning Beam Numbers, Snakes Ladder, and Motivation Learning*