

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik. Kepada anak didik, yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan merubah sikap yang lebih baik dalam kehidupannya. Arikunto (2011:4) menyebutkan bahwa dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu; (1) guru dan personal lainnya, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar dan sistem evaluasi, (4) sarana penunjang dan (5) sistem administrasi. Kelima faktor tersebut terdapat disekolah.

Melalui pemenuhan kebutuhan pada pendidikan, manusia mendapatkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyerap, menilai dan mengembangkan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupannya. Selain itu pendidikan juga berfungsi sebagai sarana manusia untuk mengembangkan potensi dirinya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 secara tegas dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pernyataan di atas semakin menegaskan betapa pentingnya pendidikan bagi manusia. Pendidikan adalah aspek yang terpenting untuk menjadikan anak didik yang dapat menjalani kehidupannya sehari-hari dengan baik, baik di jenjang

pendidikan dasar dan menengah apalagi pendidikan pada masa kanak-kanak yang disebut dengan pendidikan anak usia dini atau Raudhatul Athfal (RA).

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun. Program ini bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, disiplin, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik, motorik dan seni agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Raudhatul Athfal (RA) ini merupakan anak usia dini yang di dalamnya terdapat “masa peka” yang datang hanya sekali. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang ada di lingkungannya. Para ahli juga menyebutkan bahwa periode ini sebagai masa keemasan (*golden age*) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa saja yang disampaikan oleh orang lain. Mengingat betapa pentingnya periode ini bagi seorang anak maka stimulasi yang tepat sangat diperlukan.

Santrock (2011:32) mengatakan bahwa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangannya, yaitu 5 aspek perkembangan anak yang meliputi, nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat

membentuk kepribadiannya. Pada masa ini pula semua potensi perkembangan anak mulai terbentuk dan akan cenderung menetap hingga usia dewasa.

Dengan alasan tersebut di atas terlihat betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak usia dini, yakni akan memberikan bekal untuk mempersiapkan diri menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya. Usia prasekolah adalah usia yang sangat baik dan strategis untuk menerima rangsangan-rangsangan (stimulus) yang positif dari luar agar pertumbuhan dan perkembangan anak lebih maksimal.

Semakin sering stimulasi dilakukan, maka otak akan mengalami perkembangan pesat. Inilah dasar yang kemudian mendasari terdapatnya berbagai kecerdasan yang terdapat pada anak. Selanjutnya oleh Gardner (1991:1.12) membagi sembilan kecerdasan jamak yaitu kecerdasan *linguistik-verbal*, kecerdasan *matematis-logis*, kecerdasan *visual-spasial*, kecerdasan *musikal*, kecerdasan *kinestetik*, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan *intrapersonal*, kecerdasan *naturalistis* dan kecerdasan *eksistensial*. Dari aspek perkembangan dan kecerdasan jamak sangat berkaitan erat satu sama lain, dibuktikan bahwa kecerdasan visual-spasial mencakup dari aspek perkembangan kognitif dan motorik anak terutama di motorik halus anak, karena dalam berbagai kegiatan yang menggunakan kecerdasan visual spasial akan meningkatkan perkembangan kognitif dan perkembangan motorik halus anak.

Gardner (1991:17) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutnya, pandangan tentang kecerdasan

harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan berbeda dan bergaya pemahaman yang kontras. Titik tekan teori kecerdasan jamak adalah pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan untuk menciptakan suatu produk atau karya. Secara lebih terperinci Gardner (1993: 17-23) menyatakan bahwa:

Kecerdasan merupakan: 1) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya; 2) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya; dan 3) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada usia 4-5 tahun sudah dapat meningkatkan tingkat pencapaian perkembangan dalam bidang kognitif yaitu: a). Membilang banyak benda satu sampai sepuluh b). Mengenal konsep bilangan c). Mengenal lambang bilangan d). Mengenal lambang huruf.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 yang diharapkan dari anak usia 4-5 tahun adalah: (1) anak sudah bisa membilang banyak benda 1-10; (2) anak bisa membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10; (3) Anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; (4) Anak bisa menunjuk lambang bilangan 1-10; (5) Anak bisa meniru lambang bilangan 1-10; dan (6) Anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Pengembangan kemampuan anak salah satunya adalah mengenal konsep bilangan merupakan hal penting yang harus dikembangkan. Kemampuan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dipersiapkan, yakni pengembangan kemampuan matematika yang bertujuan untuk anak mampu mengelola perolehan belajarnya dan menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Dewi dkk (2014: 2) mengatakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 sangat penting bagi anak karena: (1) melalui kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan kepada anak, dimana angka merupakan sesuatu yang paling sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari; (2) anak dapat mengenal angka baik melalui benda konkrit ke abstrak; (3) dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 membantu proses belajar-mengajar anak sehingga yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh anak; (4) anak dapat memecahkan masalah dalam pelajaran berhitung dan kehidupan nyata lainnya; dan (5) bilangan juga dapat melatih daya ingat anak dan mengajarkan anak untuk berpikir nalar (berpikir kritis dan logis).

Proses belajar membilang yang terpenting adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar berhitung, kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, maka anak semakin tertarik pada hitung-menghitung.

Salah satu metode dalam pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun ialah melalui kegiatan bermain. Bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada usia prasekolah baik di bidang akademik maupun pada aspek fisik dan sosial emosional. John Locke dalam Morrison (2012:66) menyebutkan bahwa perkembangan berasal dari rangsangan yang diterima anak dari orangtua dan pengasuh dan lewat pengalaman yang mereka dapat dari lingkungan mereka. Bermain bagi seorang anak adalah kegiatan yang menyenangkan, karena dengan bermain anak dapat mengendalikan emosinya melalui kegiatan yang positif dan anak dapat bermain sambil belajar, karena bermain adalah naluri bagi setiap anak terutama pada usia dini.

Pada hakikatnya dalam mempelajari sesuatu lewat permainan, anak tidak akan merasa sedang belajar sehingga akan memudahkan anak menerima pembelajaran dan anak akan merasa nyaman mengikuti kegiatan yang diselenggarakan. Mengingat pentingnya materi pengembangan kemampuan konsep bilangan sejak usia dini, maka sangat perlu memberikan stimulasi, dukungan dan dorongan berupa program pembelajaran yang tersusun dan terencana sehingga membuahkan manfaat dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan observasi melalui pengumpulan hasil lembar kerja anak yang berupa hasil analisis data kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan anak yang rendah yaitu 49,31%, pada semester I (ganjil) tahun pelajaran 2017/2018 di RA Al-Fitrah Binjai. Sehingga perkembangan anak masih tergolong sangat rendah yaitu dari 73 anak ada 36 anak diantaranya termasuk dalam daftar Belum

Berkembang (BB), hal ini terlihat ketika melaksanakan materi pembelajaran mengenal konsep bilangan anak masih diam dan belum mampu untuk menyebutkan atau mengenal bilangan yang ditunjukkan guru. Kemudian ada 21 atau 28,76 % anak yang termasuk daftar anak Mulai Berkembang (MB), artinya dalam mengenal lambang bilangan anak sudah mampu mengenal angka 1-5 saja dan itu masih dalam proses bimbingan guru, dan 11 atau 15 % anak lainnya termasuk daftar anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya anak sudah mampu mengenal lambang bilangan, dan hanya ada 6,8 % yaitu 5 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yang termasuk kategori anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada guru Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai, disampaikan bahwa anak telah diajarkan menghitung bilangan 1-10, namun ketika anak menghitung bilangan dengan benda masih ada yang belum bisa menghitung bilangan benda dengan benar dan tepat. Selain anak belum semua mampu untuk membilang banyak benda, anak juga belum bisa membilang dengan menunjuk benda, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai.

Selain fakta yang dijumpai di atas, dapat diketahui pula bahwa pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru yaitu pembelajaran didominasi oleh guru, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Materi

pembelajaran jarang dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari anak, anak disuruh membilang tanpa alat peraga sehingga bagi anak merupakan hal yang sulit. Hal ini berdampak negatif pada proses pembelajaran yang menyebabkan anak tidak mampu dalam memecahkan persoalan yang diberikan kepadanya. Tingkat ketercapaian perkembangan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai yang berjumlah 25 orang anak didominasi dengan anak yang belum berkembang pada tingkat ketercapaian perkembangan mengenal konsep bilangan yaitu lebih dari 50% dari anak usia 4-5 tahun belum mampu memahami konsep bilangan.

Sistem pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang kurang membuat siswa lebih ikut aktif terlibat di dalam proses belajar mengajar membuat anak mengikuti proses pembelajaran sesuai urutan dan waktu berlangsung sesuai dengan arahan guru, anak belajar secara klasikal, padahal setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda dalam hal memahami materi. Anak yang berkemampuan rendah akan merasakan pembelajaran seperti ini sangat membosankan. Kurang aktifnya anak dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sudah terlalu sering bagi anak, sehingga anak mudah bosan. Selain itu media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, karena guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah dan sudah cukup lama.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan anak adalah proses pembelajaran yang selama ini terjadi kurang tepat, media pembelajaran serta metode pembelajaran yang digunakan tidak efektif. Metode pembelajaran ini tidak

sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 Ayat 1 yaitu pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Dari hasil persentasi pengamatan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan permainan konstruktif untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Melihat kondisi tersebut maka diperlukan upaya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan-permainan dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga/media yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan perkembangan anak didik. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Permasalahan tersebut dapat di atasi dengan menerapkan kegiatan bermain konstruktif. Di mana bermain konstruktif tidak hanya mengasah kecerdasan anak, tapi juga melatih keterampilan motorik halus dan motivasi belajar anak. Menurut Hurlock (1991:330) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan

tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruktif yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain lego, kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (*playdough*), bermain balok, bermain geometri, proyek dekorasi, ular tangga, catur, dan sebagainya.

Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan balok angka. Bagi anak bermain merupakan salah satu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain mempunyai arti penting bagi anak, yaitu: a) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang apa adanya, b) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku, d) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, e) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan konstruktif yang dipentingkan adalah kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, *lego*, dan

plastisin. Permainan konstruktif ini tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik yaitu permainan balok angka dan ular tangga.

Permainan balok angka menjadi suatu cara yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, penulis menganggap permainan balok dapat menjadi suatu yang menarik bagi anak untuk belajar konsep bilangan. Permainan balok angka merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Muntari (2013) berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan balok *cuisenaire* pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan balok *cuisenaire* pada anak kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Athfal 2 Ngledok Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen tahun 2013/2014. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan balok *cuisenaire*. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak

pra siklus mencapai 40,1%, siklus pertama meningkat 61,25%, siklus kedua meningkat menjadi 75,3% dan siklus ketiga meningkat menjadi 81,5%. .Dengan demikian, dapat terbukti bahwa penerapan permainan balok *Cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Sragen tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2013) dengan judul "Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal". Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung permulaan melalui permainan balok angka pada kelompok B2 TK Universal Ananda Patebon, telah memberikan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terbukti dari rekapitulasi penilaian kemampuan anak didik dalam berhitung menggunakan media balok angka. Pada studi awal hanya 6 anak atau 40% dari 15 anak didik yang berkembang sangat baik dalam memahami konsep bilangan, dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik, dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33%. Kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan meningkat menjadi 86% dari 66% pada saat siklus I, dan dalam memahami konsep perbandingan kemampuan anak meningkat menjadi 86% dari 66%. Konsep analisis dan probabilitas kemampuan anak berkembang sebanyak 86% dari siklus I yaitu 60% Motivasi anak didik dalam pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan permainan balok angka pada anak kelompok B TK Universal Ananda Patebon mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan berhitung dengan media balok angka dilakukan

melalui permainan yang tidak membebani memori otak anak, sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2015) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Anak Kelompok B1 Citra Puri School Kabupaten Tulungagung". Berdasarkan analisa data diperoleh bahwa aktifitas anak didik dalam memahami maksud dari meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 dapat berkembang pada lingkungan dimana anak didik dapat membilang/menyebutkan angka 1-20.

Adapun fungsi alat permainan Sudono (1995;8) yaitu 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 inderanya secara aktif. Cara-cara yang dapat dilakukan di tingkat Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digun, m nakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak selain itu dapat juga dengan menggunakan metoda yang bervariasi.

Anak dapat bereksplorasi dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan balok angka, dalam permainan balok angka ini anak dapat bereskorporasi melalui sejumlah benda yang ada di lingkungan kemudian anak dapat menghubungkannya dengan lambang bilangan. Anak dapat menghitung berbagai macam benda yang ada digambar, kemudian

anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada balok angka. Setelah anak paham dengan fakta jumlah benda pada permainan balok angka, lalu anak akan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Seorang anak dapat dikatakan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan apabila anak dapat mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Oleh karena itu pemahaman lambang bilangan anak sangat membantu dalam perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Sesuai dengan karakteristiknya, sistem pembelajaran dengan permainan balok angka memberi kesempatan kepada anak berkembang berdasarkan kemampuannya masing-masing. Terlebih lagi, seluruh anak yang ada di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai jarang digunakan metode yang bervariasi. Maka, pembelajaran dengan menggunakan metode permainan balok angka yang dituangkan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan jawaban yang cocok untuk mengatasi permasalahan anak dalam memahami materi, sehingga diharapkan anak akan mampu belajar lebih efektif dan efisien.

Menurut Santoso (2012) bermain bagi anak adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Dengan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan secara optimal aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Dari beberapa aspek perkembangan anak di atas, kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan.

Selain permainan balok angka, permainan yang juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi masyarakat kita dan banyak digemari oleh anak-anak, sehingga mudah dalam pengenalan dengan anak-anak. Umumnya permainan ular tangga menggunakan angka-angka, permainannya sederhana dan mudah dimengerti. Media ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini, maka disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak misalnya, untuk anak usia 4-5 tahun berbeda dengan anak yang usia 5-6 tahun.

Media ular tangga di buat semenarik mungkin sehingga anak tertarik untuk memainkannya. Jika anak tertarik dengan suatu permainan maka anak dapat dengan mudah mengingatnya, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Anak usia dini mempunyai cara belajar dan karakteristik yang berbeda jika menemukan sesuatu yang baru. Melalui sudut pandang anak, Micklo (dalam Beaty, 2013: 249) menyatakan *“Children learn classification and other mathematical structures the same way that they learn about the rest of the world- by manipulating actual objects and constructing new knowledge after reflecting on their physical and mental actions”*. Anak-anak belajar mengelompokkan dan struktur matematika dengan cara yang sama, mereka belajar dari sekitarnya dengan memanipulasi objek yang nyata dan menyusun pengetahuan baru setelah mempraktikkan dalam tindakan fisik dan kegiatan mental anak.

Melalui permainan ular tangga dapat membuat anak lebih aktif dan merasa tidak jenuh ketika belajar, karena pada aplikasinya media ular tangga

dikombinasikan dengan bermain. Permainan sebagai media pendidikan sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas anak didik. Permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia dini dalam rangka menstimulasi berbagai bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju-mundur, ke atas- ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan yang diharapkan akan muncul yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung.

Alasan digunakan permainan ular tangga, bertujuan untuk memperjelas konsep, pola, dan urutan bilangan, mampu memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan, dan menterjemahkan pengalaman bermain tersebut menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak, serta mengembangkan kemampuan menjumlah (anak tidak diberi tugas menulis). Di samping itu teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Selain itu, juga tidak kalah pentingnya yang dapat meningkatkan kemampuan anak adalah motivasi belajar. Motivasi adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya sesuatu kebutuhan manusia yang merupakan dasar dari motivasi untuk melakukan berbagai kegiatan (Maslow dalam Jamaris, 2013: 172).

Melalui kegiatan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang mendalam, dan dengan sendirinya anak dapat mengembangkan kemampuan.

Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka.

Menurut Fauzi (2008) motivasi menunjuk kepada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkan oleh situasi tersebut, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan. Maslow dalam Jamaris (2013) menyatakan motivasi dapat mendorong pada sejumlah urusan atau bentuk perilaku, dan harus diarahkan sampai akhir. Dorongan motivasi yang dilakukan mengarah pada kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar adalah keseluruhan atau sesuatu yang mendorong anak untuk melakukan aktivitas belajar, baik yang berasal dari dalam diri maupun yang disebabkan oleh rangsangan dari luar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar anak sangat mampu mendorong anak untuk lebih giat lagi dalam belajar terutama mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Dengan metode permainan konstruktif yaitu permainan balok angka dan ular tangga, didukung dengan motivasi belajar yang kuat maka akan dapat mempercepat proses pemahaman anak dalam belajar terutama dalam memahami konsep bilangan. Untuk itu penulis tertarik untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan metode permainan konstruktif dengan judul: "Pengaruh Permainan Konstruktif dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak dan anak tidak terbiasa belajar dengan benda yang konkrit, pengenalan konsep bilangan pada anak lebih banyak secara abstrak sehingga anak kurang dapat mengenal konsep bilangan.
2. Proses belajar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang konsep bilangan sehingga pembelajaran kurang bermakna.
3. Guru lebih banyak ceramah, bahasa tubuh guru yang masih kaku sehingga penyajian pembelajaran kurang menarik, pengetahuan yang di dapat anak tidak bertahan lama di ingatannya.
4. Kurang tersedianya sumber dan media pembelajaran yang digunakan, alat permainan edukatif yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak kurang termotivasi dalam kegiatan belajar yang berakibat pada rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
5. Metode pembelajaran permainan balok angka dapat memotivasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak karena anak diajak belajar mengenal konsep bilangan dengan benda-benda nyata yang dapat dipegang.
6. Mengembangkan mengenal konsep bilangan juga dapat dilakukan anak melalui permainan ular tangga, yakni terstimulasi melalui kegiatan menyebutkan

urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep menjumlah bilangan.

Selain itu membuat anak lebih aktif dan merasa tidak jenuh ketika belajar.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka dibuat batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada permainan konstruktif yaitu permainan balok angka, ular tangga dan motivasi belajar untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai.

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan anak yang memiliki motivasi belajar rendah pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai?
3. Apakah terdapat interaksi antara bermain konstruktif dengan motivasi belajar anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan anak yang memiliki motivasi belajar rendah pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai.
3. Untuk mengetahui interaksi antara bermain konstruktif dengan motivasi belajar anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fitrah Binjai.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti atau bermakna bagi dunia pendidikan, antara lain:

- 1) Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:
 - a) Sebagai alternatif sumber belajar dalam belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan.
 - b) Sebagai bahan referensi atau acuan bagi guru dalam memilih jenis permainan dan membantu guru dalam merancang variasi model pembelajaran yang diharapkan bisa mengembangkan kemampuan mengenal

konsep bilangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- c) Bagi sekolah yaitu terpenuhinya indikator pencapaian perkembangan anak juga meningkatkan kompetensi guru pada sekolah tersebut.
- 2) Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan akan manfaat permainan konstruktif dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak. Menambah wacana dalam mendapatkan pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan penerapan permainan konstruktif dalam kegiatan mengenal konsep bilangan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bandingan untuk penelitian lanjutan yang relevan.