

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Matematika melalui Permainan Dadu Angka

Triana Indrawati¹, Nurul Af'idah²

^{1,2}IAIN Pekalongan

e-mail: trianaindrawati@iainpekalongan.ac.id¹

Abstract

Teachers at KB Melati Sidokare make efforts to increase children's learning motivation by using number dice games in the process of recognizing mathematical number concepts. The problems in this study are 1. Can using the number dice game increase children's learning motivation in recognizing the concept of mathematical numbers at KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang? 2. Is there an increase in children's learning motivation in recognizing the concept of mathematical numbers through number dice games at KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang?. The approach used in this study is a classroom action research approach (CAR) while the research uses data analysis methods which are divided into two, namely first, descriptive quantitative analysis to see the increase in children's learning motivation. Second, descriptive qualitative analysis, namely the appearance of the data in the form of a narrative or description. Efforts to increase children's learning motivation in recognizing the concept of mathematical numbers through number dice games at KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang, namely in the pre-cycle 15% of children who were motivated 85% of children were still not motivated, in the first cycle there were 62% of children who were already motivated 38% of children not motivated, while in cycle II there was an increase, there were 85% of children who were already motivated, 15% of children were not motivated because these children rarely went to school actively.

Keywords: Learning Motivation, Mathematical Number Concepts, Number Dice Game.

Abstrak

Guru di KB Melati Sidokare melakukan upaya agar motivasi belajar anak meningkat dengan cara menggunakan permainan dadu angka dalam proses mengenal konsep bilangan matematika. Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1. Apakah menggunakan permainan dadu angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang? 2. Adakah peningkatan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang?. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian menggunakan metode analisis data yang terbagi menjadi dua yaitu pertama, analisis kuantitatif deskriptif untuk melihat peningkatan motivasi belajar anak. Kedua, analisis kualitatif deskriptif yaitu penampilan data dalam bentuk narasi atau deskripsi. Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang yaitu pada pra siklus 15% anak yang sudah termotivasi 85% anak masih belum termotivasi, pada siklus I terdapat 62% anak yang sudah termotivasi 38% anak belum termotivasi, sedangkan pada siklus II ada peningkatan terdapat 85% anak yang sudah termotivasi 15% anak belum termotivasi disebabkan anak tersebut jarang sekali aktif berangkat ke sekolah.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Konsep Bilangan Matematika, Permainan Dadu Angka.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Hal ini dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan serta meliputi enam aspek perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik motorik, kecerdasan kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni (Mukhtar latif dkk, 2013). Aspek perkembangan salah satunya aspek kecerdasan kognitif yaitu mengenal konsep bilangan matematika. Kegiatan mengenal konsep bilangan matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan ketrampilan matematika. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya dilakukan secara menarik dan bervariasi sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Yarli Widya, 2012).

Motivasi belajar adalah suatu proses diinisiasikanya dan dipertahankanya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Anak yang termotivasi mempelajari sebuah topik cenderung melibatkan diri dalam aktivitas yang diyakininya akan membuat dirinya belajar (Dale H. Schuck dkk, 2012). Motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri anak dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat menimbulkan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Anak yang memiliki motivasi belajar kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar, terutama dalam pembelajaran matematika (Chatidjhah Hasan, 1994).

Perkembangan matematika anak dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman. Agar anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, dan anak harus mengembangkan bahasa matematika, punya kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika, dan termotivasi untuk tertarik pada matematika (Carol Seefeldt, & Barbara A. Wasik, 2008). Meningkatkan motivasi anak terutama dalam mengenal konsep bilangan matematika perlu ada permainan dalam pembelajaran (H.M. Ali Hamzah, dan Muhlisrarini, 2014).

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual. Untuk itu jika kegiatan mengenal angka di tuangkan

dalam bentuk bermain seperti halnya bermain dadu angka maka anak akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna, dimana pengalaman akan langsung mempengaruhi ingatan anak. Permainan dadu angka ini adalah permainan yang diciptakan dengan wujud konkret, menarik, terbuat dari bahan yang aman untuk anak dan memenuhi standar penggunaan permainan yang benar, serta memenuhi kebutuhan pasar (masyarakat) akan permainan yang berkualitas tetapi terjangkau dimana permainan tersebut dapat digunakan oleh para pendidik dan orang tua untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak (Soemiarti Padmonodewo, 2000).

Kelompok Bermain (KB) Melati Sidokare Ampelgading Pematang terdapat didalamnya peserta didik antara 3-5 tahun, dengan jumlah peserta didik dikelompok A yaitu sebanyak 13 anak yang telah dilaksanakan peneliti bersama dengan teman sejawat bila ditinjau dari peningkatan motivasi belajar anak, terdapat beberapa anak yang masih cenderung pasif, seperti halnya dalam kegiatan mengenal konsep bilangan matematika, anak seringkali merasa kesulitan mengenal konsep bilangan matematika. Sehingga, hasil yang didapatkan tidak sesuai harapan karena saat ini dalam mengenal konsep bilangan matematika masih sebatas menggunakan lembar kerja dan pengetahuan yang bersumber dari penjelasan guru (Diana, 2018).

Untuk itu guru di KB Melati Sidokare melakukan upaya agar motivasi belajar dalam mengenal konsep bilangan matematika pada anak meningkat dengan cara belajar sambil bermain. Permainan dan aktifitas yang dapat digunakan dalam mengenal angka dan memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengenal angka lebih menyenangkan dengan permainan yang menarik dan mengasah kemampuan kognitif yakni mengenal angka melalui permainan dadu angka. Berdasarkan latar belakang di atas penelitian tertarik untuk meneliti masalah tersebut yang disajikan dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dalam Menenal Konsep Bilangan Matematika melalui Permainan Dadu Angka di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian antara lain: (1) Apakah permainan dadu angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang? (2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka di KB Melati Sidokare Ampelgading Pematang?

Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi merupakan proses terjadi didalam diri individu yang mengarahkan aktivitas individu mencapai tujuan yang perlu didorong dan dijaga (Esa Nur Wahyuni, 2009). Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada anak yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklarifikasikan antara lain: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) Adanya penghargaan dalam belajar (4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (4) Adanya kondisi lingkungan yang kondusif (Hamzah B. Uno, 2008).

Motivasi belajar dapat timbul karena 2 faktor yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Pertama, motivasi Instrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat dan keingintahuan, sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk intensif atau hukuman. Kedua motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran dan hukuman (Hamzah B. Uno, 2008, hlm. 29-33).

Konsep Bilangan Matematika

Matematika memainkan peran penting didalam kurikulum anak usia dini. Anak-anak usia tiga, empat, lima tahun sedang mengembangkan ketrampilan-ketrampilan kognitif yang memungkinkan anak untuk berfikir dan bernalar tentang bilangan-bilangan. Anak-anak belia harus mengembangkan bahasa matematika, mempunyai kesempatan-kesempatan untuk pengalaman-pengalaman matematika yang interaktif, dan motivasi untuk belajar matematika (Carol Seefeldt, 2008). Anak-anak usia tiga, empat, lima tahun bisa belajar untuk menyukai berpikir dan bernalar secara matematika jika anak belajar menikmati matematika. Salah satu tujuan dari pengalaman ditaman kanak-kanak ialah menanamkan didalam diri anak kecintaan kepada matematika. Anak harus merasa senang dengan konsep matematika dan mengembangkan pengertian kuat tentang bagaimana menerapkan matematika sepanjang kegiatan sehari-hari. Kegiatan yang sesuai dengan usia dan bisa memotivasi anak untuk menyukai konsep bilangan matematika (Carol Seefeldt, 2008, hlm. 388-391).

Permainan dadu angka

Permainan berasal dari kata dasar main yang mendapat imbuhan “per” dan akhiran “an” yang berarti menunjukkan aktivitas seseorang untuk mencari kesenangan baik dilakukan sendiri maupun berkelompok, namun karena mendapat imbuhan maka artinya menjadi kata benda yang berarti suatu yang dapat menyenangkan hati. Menurut Vigotsky, menyatakan bahwa permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda (Diana Mutiah, 2010). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan dan bermain adalah suatu aktifitas penyesuaian diri melalui media yang dapat meningkatkan perkembangan anak yang dilakukan dengan rasa senang dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan adalah anak belajar mengenal konsep bilangan. Permainan dadu angka merupakan permainan yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta tentunya tidak membuat anak merasa bosan untuk belajar mengenal konsep bilangan. Mengetahui konsep bilangan merupakan pemahaman dasar bagi anak sebelum anak mengenal pembelajaran angka yang lebih rumit (Vivin Eka Tauriska, 2014). Permainan dadu angka yang digunakan adalah dadu angka yang setiap sisinya terdapat 1-6 angka, yang diciptakan dengan wujud konkret, menarik, terbuat dari bahan yang aman untuk anak dan memenuhi standar penggunaan permainan yang benar, serta memenuhi kebutuhan pasar (masyarakat) akan permainan yang berkualitas tetapi terjangkau dimana permainan tersebut dapat digunakan oleh para pendidik dan orang tua untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak (Soemiarti Padmonodewo, 2000).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mendapat pengetahuan, penjelasan tentang peningkatan, kemajuan atau kemunduran dari pelaksanaan tindakan. Disamping itu, penelitian tindakan kelas juga bertujuan untuk mengembangkan diri dan pemahaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencoba memperbaiki serta berlanjut pada upaya

memahami dampaknya (¹Saifudin Anwar, 1997). Penelitian dilaksanakan di KB MELATI Sidokare Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang Provinsi Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A KB MELATI Sidokare Ampelgading Pemalang Tahun Pelajaran 2018-2019. Jumlah peserta didik 13 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Data Kondisi Awal (Prasiklus)

Kondisi prasiklus tingkat motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika sangat rendah/kurang. Hal tersebut dikarenakan selama ini dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran klasik dan hanya menggunakan lembar kerja dan pengetahuan yang bersumber dari penjelasan guru. Dalam penggunaan permainan dadu angka sebagai media pembelajaran hanya sebatas pengenalan saja tanpa ada kegiatan lanjutan, anak dibebaskan mengenal konsep bilangan matematika tanpa memperhatikan kefokusannya dan sikap anak. Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari Rabu minggu keempat bulan Oktober dengan alokasi waktu 60 menit. Dari hasil pengamatan guru selama pelaksanaan kegiatan prasiklus berlangsung ditemukan masih banyak anak yang masih kebingungan dengan materi pengantar sebelum kegiatan terbukti masih banyak anak yang tidak memperhatikan guru. Sebagian anak cerita sendiri, melamun dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Hanya ada beberapa anak yang mau mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan sesuai intruksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Prasiklus

No	Nama	Peningkatan Motivasi Belajar Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anindyita Nindi Safira	BB	BB	MB	BB	BB	BB
2	Anindya Putri Cahya	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
3	Bima Arka Yuda	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
4	Bramantyo Kristian Saputro	BB	MB	MB	MB	MB	MB
5	Desi Monalisa	BSH	MB	MB	MB	BB	MB
6	Fania Faikha Sabilah	MB	BB	MB	BB	MB	MB
7	Fasta Fairus Sholeh	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
8	Gisma Putri Azzahrani	BB	MB	BSH	BB	BB	BB

9	Ilham Maulana Sarif	MB	BB	BB	BB	MB	BB
10	Inesta Aidil Oktavianto	MB	BSH	MB	MB	BB	MB
11	Nairra Tata Febiani	MB	BB	MB	BB	BB	BB
12	Risma Nurkhasanah	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
13	Samita Naomi Kamilia	BB	BB	BB	MB	BB	BB

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Anak Pra Siklus

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	6	46%
2	Mulai Berkembang (MB)	5	38%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	15%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-

Dari uraian diatas dapat dilihat sebagian anak dalam mengenal konsep bilangan matematika masih rendah, antara lain dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, diukur dari indikator penilaian antara lain adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya kondisi lingkungan yang kondusif. Dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil ada 4 anak yang belum berkembang, yang mulai berkembang 6 anak, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar ada 3 anak yang belum berkembang, yang mulai berkembang ada 4 anak, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak. Adanya penghargaan dalam belajar ada 1 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang ada 8 anak, yang berkembang sesuai harapan 4 anak. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar ada 6 anak yang belum berkembang dan ada 5 anak yang mulai berkembang, dan yang berkembang sesuai harapan 2 anak. Kemudian adanya kondisi lingkungan yang kondusif ada 7 anak yang belum berkembang dan 6 anak yang mulai berkembang.

Pada pra siklus motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika masih rendah, yang belum berkembang 6 anak yaitu $\frac{6}{13} \times 100 \% = 46\%$, yang mulai berkembang 5 anak yaitu $\frac{5}{13} \times 100 \% = 38\%$, yang berkembang sesuai harapan 2 anak yaitu $\frac{2}{13} \times 100 \% = 15\%$.

2. Analisis Data Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan empat tahap yakni perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengamatan (observasi), dan refleksi. Dari uraian hasil penelitian pada siklus I di atas, untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Siklus I

No	Nama	Peningkatan Motivasi Belajar Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anindyita Nindi Safira	BB	MB	BB	MB	MB	MB
2	Anindya Putri Cahya	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3	Bima Arka Yuda	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Bramantyo Kristian Saputro	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
5	Desi Monalisa	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
6	Fania Faikha Sabilah	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7	Fasta Fairus Sholeh	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
8	Gisma Putri Azzahrani	BB	MB	MB	MB	BSH	MB
9	Ilham Maulana Sarif	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
10	Inesta Aidil Oktavianto	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11	Nairra Tata Febiani	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
12	Risma Nurkhasanah	MB	MB	MB	MB	MB	MB
13	Samita Naomi Kamilia	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Tabel 4. Data Motivasi Belajar Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	-	-
2	Mulai Berkembang (MB)	5	38%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	62%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-

Dari uraian diatas dapat dilihat sebagian besar anak sudah mulai ada peningkatan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka, antara lain dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya kondisi lingkungan yang kondusif. Dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil ada 2 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang 8 anak, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 7 anak, dan yang berkembang sangat baik ada 1 anak. Adanya penghargaan dalam belajar ada 1 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang ada 4 anak, yang berkembang sesuai harapan 8 anak. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang dan ada 8 anak yang berkembang sesuai harapan. Kemudian adanya kondisi lingkungan yang kondusif ada 9 anak yang mulai berkembang dan 4 anak yang berkembang sesuai harapan.

Dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka tersebut yang sudah dilakukan pada siklus I, anak mengalami peningkatan motivasi belajarnya yaitu pada pra siklus ada 11 anak (85%) belum berkembang dan belum mulai berkembang, setelah menggunakan permainan dadu angka anak yang belum berkembang dan belum mulai berkembang berkurang menjadi 5 anak $\frac{5}{13} \times 100\% = 38\%$. Artinya anak mengalami peningkatan (47%).

3. Analisis Data Siklus II

Pada siklus II yang dilaksanakan dengan sistematika yang sama pada siklus sebelumnya, yaitu perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengamatan (observasi) dan refleksi. Dari uraian hasil penelitian pada siklus II di atas, untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Siklus II

No	Nama	Peningkatan Motivasi Belajar Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anindyita Nindi Safira	MB	BB	MB	MB	MB	MB
2	Anindya Putri Cahya	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
3	Bima Arka Yuda	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
4	Bramantyo Kristian Saputro	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Desi Monalisa	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
6	Fania Faikha Sabilah	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7	Fasta Fairus Sholeh	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
8	Gisma Putri Azzahrani	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
9	Ilham Maulana Sarif	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Inesta Aidil Oktavianto	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
11	Nairra Tata Febiani	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
12	Risma Nurkhasanah	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
13	Samita Naomi Kamilia	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Tabel 6. Data Motivasi Belajar Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	-	-
2	Mulai Berkembang (MB)	2	15%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	47%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	38%

Dari hasil pengamatan diatas untuk memperoleh gambaran dari hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II, menunjukkan bahwa anakkelas A ada peningkatan motivasi belajarnya setelah melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan matematika

melalui permainan dadu angka anak lebih semangat, aktif dan bisa menambah dalam aspek kognitif. Anak dianggap termotivasi mendapat nilai minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Tingkat motivasi belajarmencapai 85% pada siklus II, maka sudah melampaui tingkat motivasi belajar yaitu 75%.

Pembahasan

1. Pembahasan tiap siklus

Kondisi awal penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mengenal konsep bilangan matematika di kelas AKB MELATI Sidokare Ampelgading Pematang sebelum menggunakan permainan dadu angka pada semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 ada 11 siswa yang belum kreatif, 11 siswa tersebut dalam proses pembelajaran kegiatan mengenal konsep bilangan matematika menunjukkan semangat belajar yang rendah karena bosan dengan media yang monoton, anak lebih senang bercanda dengan temannya, mengobrol, tidak memperhatikan, kurang konsentrasi yang berimbas mengganggu jalannya proses pembelajaran.

Siklus I, dengan media permainan dadu angka yaitu dengan dua pertemuan dalam satu minggu dari 13 siswa kelompok A dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil ada 2 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang 8 anak, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 7 anak, dan yang berkembang sangat baik ada 1 anak. Adanya penghargaan dalam belajar ada 1 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang ada 4 anak, yang berkembang sesuai harapan 8 anak. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang dan ada 8 anak yang berkembang sesuai harapan. Kemudian adanya kondisi lingkungan yang kondusif ada 9 anak yang mulai berkembang dan 4 anak yang berkembang sesuai harapan.

Siklus II, pada pelaksanaannya tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu dengan media permainan dadu angka, 85% anakkelompok A ada peningkatan tingkat motivasi belajar anak dan 15% mulai berkembang. Anak yang sebelumnya kurang mandiri dan lebih sering meminta bantuan guru sudah mampu melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan matematika dengan mandiri, anak yang sebelumnya lebih sering berbicara atau bercanda dengan teman disebelahnya sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru pada siklus II semua anak kelas A bisa melakukannya dengan baik. Dengan

demikian kegiatan mengenal konsep bilangan matematikamelalui permainan dadu angka dapat terlaksana dengan memenuhi batas lulus purposif yaitu minimal 75%, hal ini ditunjukkan dengan semua anak kelas A menunjukkan adanya peningkatan tingkat motivasi belajarnya, artinya melalui kegiatan mengenal konsep lambang bilangan matematika melalui permainan dadu angka berjalan sangat baik. Dari 13 siswa kelas Aada peningkatan motivasi belajar anakdalam mengenal konsep lambang bilangan matematika melalui permainan dadu angka.

2. Pembahasan Antar Siklus

Pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan untuk menjawab semua permasalahan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perencanaan pembelajaran, aktivitas guru dan anak, serta tingkat motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka.

Berdasarkan analisis data hasil tindakan siklus I pertemuan pertama dengan tema lingkunganku sub tema rumahku melalui media permainan dadu angka, dari 13 anak kelompok A, dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil ada 2 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang 8 anak, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 7 anak, dan yang berkembang sangat baik ada 1 anak. Adanya penghargaan dalam belajar ada 1 anak yang masih belum berkembang, yang mulai berkembang ada 4 anak, yang berkembang sesuai harapan 8 anak. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar ada 5 anak yang mulai berkembang dan ada 8 anak yang berkembang sesuai harapan. Kemudian adanya kondisi lingkungan yang kondusif ada 9 anak yang mulai berkembang dan 4 anak yang berkembang sesuai harapan.

Siklus II, pada pelaksanaannya tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu dengan media permainan dadu angka pertemuan pertama dengan tema kebutuhanku sub tema minuman dan pertemuan kedua dengan tema kebutuhanku sub tema alat-alat minum85% anak kelompok Aada peningkatan tingkat motivasi belajar anak dan 15% mulai berkembang. Anak yang sebelumnya kurang mandiri dan lebih sering meminta bantuan guru sudah mampu melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan matematika dengan mandiri, anak yang sebelumnya lebih sering berbicara atau bercanda dengan teman disebelahnya sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru

pada siklus II semua anak kelas A bisa melakukannya dengan baik. Itu artinya pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar anak yang signifikan semua anak kelas A pada kegiatan mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka. Peningkatan motivasi belajar anak dapat dilihat dari tabel grafik dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Prasiklus-Siklus II

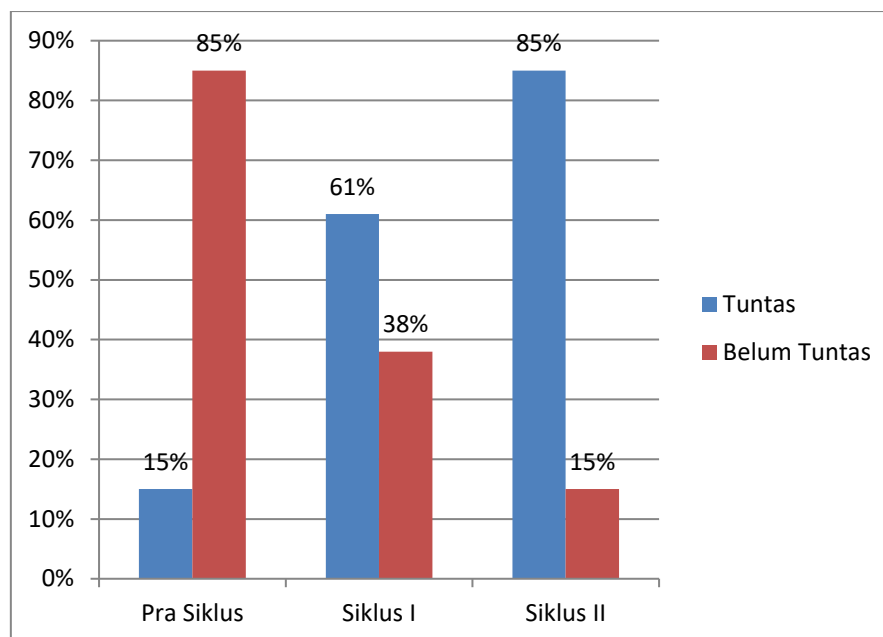
No	Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Termotivasi	15%	62%	85%
2	Belum Termotivasi	85%	38%	15%
3	Naik	-	47%	23%

Dari data di atas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak yang signifikan melalui kegiatan mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka yang menarik bagian anak kelas A Semester I KB Melati Sidokare Ampelgading Pemalang Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa melalui kegiatan mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka pada anak kelas Adi KB Melati Sidokare Ampelgading Pemalang sudah berjalan dengan sangat baik, dapat dilihat prasiklus menunjukkan 85% anak yang belum kreatif, pada siklus I menunjukkan ada peningkatan 47%, dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dimana semua anak kelompok A melaksanakan dengan baik pembelajaran mengenal konsep lambang bilangan matematika dengan media permainan dadu angka yaitu 85%.

Tingkat motivasi belajar anak dari kondisi awal sampai siklus II menunjukkan ada peningkatan, pada awalnya anak dalam melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan matematika kurang memperhatikan guru, kurang semangat dan kurang bisa sabar dan telaten dalam permainan dadu anak menjadi lebih bersemangat dan mau memperhatikan penjelasan guru, pada awalnya banyak anak yang masih belum termotivasi setelah perbaikan siklus I dan siklus II anak sudah termotivasi dalam kegiatan mengenal konsep bilangan matematika melalui permainan dadu angka.

Data pada Tabel 13 presentase motivasi belajar anak pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diperjelas melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Presentase motivasi belajar anak dari pra siklus-siklus II

Dari gambar tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus 15% anak yang sudah termotivasi 85% anak masih belum termotivasi, pada siklus I terdapat 62% anak yang sudah termotivasi 38% anak masih belum termotivasi, sedangkan pada siklus II ada peningkatan terdapat 85% anak yang sudah termotivasi dan 15% anak belum termotivasi disebabkan anak tersebut jarang sekali aktif berangkat ke sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan sebelum tindakan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 15% yaitu sejumlah 2 anak, Mulai Berkembang (MB) sebesar 38% yaitu sejumlah 5 anak, sedangkan sisanya 46% Belum Berkembang yaitu sejumlah 6 anak. Pada siklus I dalam meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika pada kelompok A (3-5 tahun) Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 62% yaitu sejumlah 8 anak, Mulai Berkembang (MB) sebesar 38% yaitu sejumlah 5 anak, sedangkan Belum Berkembang yaitu 0%. Artinya anak mengalami peningkatan (47%) dari prasiklus menuju ke siklus I. Sedangkan pada siklus II dalam meningkatkan motivasi belajar dalam mengembangkan konsep bilangan matematika pada kelompok A (3-5 tahun) terlihat sangat meningkat yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 38% yaitu sejumlah 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47% yaitu sejumlah 6 anak, Mulai Berkembang

(MB) sebesar 15% yaitu sejumlah 2 anak, sedangkan Belum Berkembang yaitu 0%. Skor yang dinyatakan lulus adalah skor diatas 75%, pada siklus II yaitu mencapai 85% anak sudah termotivasi, artinya dengan adanya permainan dadu angka tingkat motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika ada perubahan yang signifikan, anak lebih semangat, aktif dan bisa menambah dalam aspek kognitif. Peningkatan lain dengan permainan dadu angka tersebut proses pembelajaran lebih terasa hidup, anak tidak mudah bosan dan guru dalam penyampainya juga lebih baik. Kondisi motivasi belajar anak dalam mengembangkan konsep bilangan matematika dapat terfokus pada permainan dan mampu membuat anak lebih bersemangat.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka disarankan kepada:

1. Bagi Guru Kelas Kelompok A

Bagi guru kelas kelompok A, agar terus meningkatkan motivasi belajar anak, karena jika anak termotivasi secara otomatis pembelajaran yang guru sampaikan akan mudah dipahami oleh anak. Dan untuk penggunaan permainan dadu angka dalam mengenal konsep bilangan matematika untuk lebih ditekankan lagi supaya anak semakin termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan matematika.

2. Bagi Anak

Bagi anak-anak kelompok A di KB Melati Sidokare hendaknya terus meningkatkan motivasi belajarnya, selalu belajar dengan ceria, bersemangat, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan matematika khususnya, karena dari setiap proses belajar yang kita usahakan dengan baik pasti akan mendapatkan hasil yang baik dan bermanfaat bagi kehidupan.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak KB Melati Sidokare Ampelgading Pemalang agar selalu memperhatikan cara guru dalam mengajar, tidak terkecuali yaitu masalah tentang penggunaan media permainan dadu angka untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal konsep bilangan matematika agar anak dalam melaksanakan pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carol Seefeldt, & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Chatidjah Hasan. 1994. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Iklas.
- Dale H. Schuck dkk. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Esa Nur Wahyuni. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. Malang: UIN-MALANG Press.
- H.M. Ali Hamzah, dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan strategi pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mukhtar latif dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Yarli Widya. 2012. Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Angka. *Jurnal Padang: Universitas Negeri Padang*.