

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Bermain

a. Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Parten, dalam Dockett dan Fleer, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi.¹ Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini.² Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

¹ Fathul Mujib, *metode permainan-permainan edukatif* (Yogyakarta: Diva press, 2011), hal 27

² M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 7

Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreatifitas anak.³ Melalui kegiatan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain, yaitu sebagai berikut :

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreatifitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

³ Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, *konsep PAUD* (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2012), hal 92-92

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.⁴ Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktifitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Kegiatan bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya, dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktifitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif dan bermain manipulative. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola dan sebagainya) dan drama.⁵

Salah satu cara menstimulasi perkembangan anak adalah dengan bermain meskipun sebagian orang tua berpendapat bahwa salah satu cara menjadi pintar adalah dengan belajar.⁶ Piaget melihat bahwa permainan adalah aktifitas yang dibatasi oleh medium yang mendorong perkembangan kognitif anak.

⁴ Fathul Mujib, *metode permainan*.....hal 26

⁵ Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, *konsep PAUD*.....hal 92-92

⁶ M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz, *mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain dan permainan* (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2011), hal 5-6

Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan.⁷ Vygotsky juga percaya bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif. Vygotsky terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan. Daniel berlyne menggambarkan permainan sebagai aktifitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita miliki semua.⁸

b. Tujuan bermain

Permainan merupakan suatu aktifitas yang bertujuan memperoleh ketrampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang.⁹ Agus Mahendra, salah seorang pengajar di universitas terbuka, menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keriangian, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan.¹⁰

⁷ John W.Santrock, *perkembangan anak*, terjemahan penerbit Erlangga (Jakarta: Erlangga, 2007), hal 217

⁸ Ibid., hal 217

⁹ Fathul Mujib, *metode permainan*.....hal 26

¹⁰ M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz, *mendongkrak kecerdasan*.....hal 44

Sebagaimana sifatnya, anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya. Anak yang terbangkit semangatnya akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya.

c. Manfaat bermain

Bermain mempunyai berbagai manfaat. Manfaat bermain bagi anak itu mencakup beberapa aspek berikut ini¹¹ :

- 1) Aspek fisik : dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat anak menjadi sehat.
- 2) Aspek perkembangan motorik kasar dan halus : hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- 3) Aspek sosial : anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak.
- 4) Aspek bahasa : anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.

¹¹ Suyadi, *psikologi belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hal 192

- 5) Aspek emosi dan kepribadian : melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- 6) Aspek kognitif : pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar anak juga bertambah luas, dengan mempunyai kreatifitas, kemampuan berbahasa anak dan peningkatan daya ingat anak.

d. Karakteristik bermain

Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya. Baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Ada lima karakteristik bermain¹², yaitu :

- 1) Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- 2) Bermain didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi, anak melakukan kegiatan tersebut atas kemauannya sendiri.

¹² Ferdinand Zaviera, *mengenali dan memahami tumbuh kembang anak*, (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2012), hal 153

- 3) Bermain sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternative bagi kegiatan bermainnya.
- 4) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- 5) Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain. Seperti kemampuan kreatifitas, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

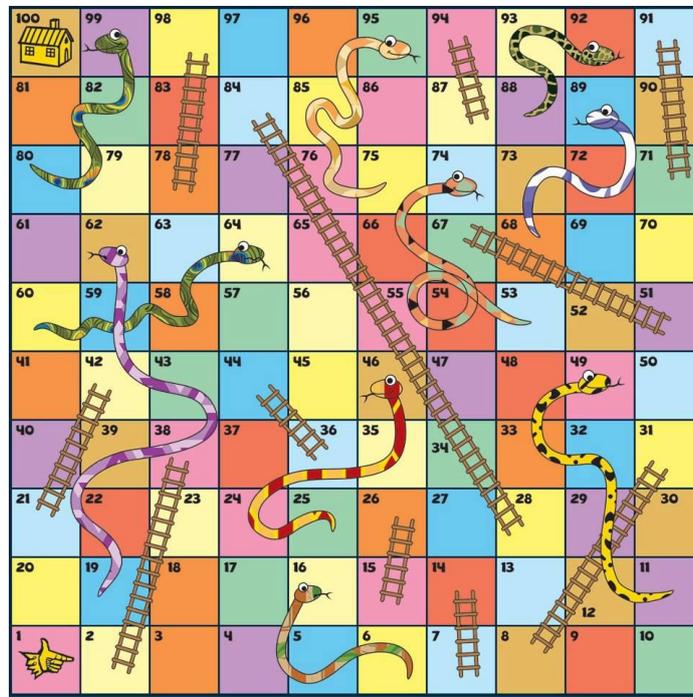
2. Permainan ular tangga

a. Pengertian permainan ular tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” atau “tangga” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standart dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.¹³

¹³ Wikipedia, “ular tangga” diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga, pada tanggal 30 Januari 2018 pukul 20.00

Gambar 2.1
Papan permainan ular tangga



b. Cara bermain ular tangga

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.¹⁴

c. Manfaat bermain ular tangga

Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.¹⁵ Bagi anak, bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain, anak mengonsolidasikan ketrampilan yang dimiliki, lalu mewujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda.

Menurut Ratnaningsih manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu¹⁶ :

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.

¹⁴ Wikipedia, "ular tangga" diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga, pada tanggal 30 Januari 2018 pukul 20.00

¹⁵ Fathul Mujib, *metode permainan*.....hal 26-27

¹⁶ Fatkhan.web.id diakses dari <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>, pada tanggal 22 Juni 2019 pukul 08.33

- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
 - 4) Mengenal kalah dan menang.
 - 5) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
- d. Kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga

Menurut Melsi kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu¹⁷:

- 1) Kelebihan permainan ular tangga
 - a) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
 - b) Melatih kerjasama.
 - c) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan
 - d) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
 - e) Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.
- 2) Kekurangan permainan ular tangga
 - a) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
 - b) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

¹⁷ Fatkhan.web.id diakses dari <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>, pada tanggal 22 Juni 2019 pukul 08.46

- c) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
- e) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

3. Kecerdasan

a. Hakikat kecerdasan

Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat.¹⁸ Ia memiliki pandangan yang pluuralistik 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 gaya pemahaman yang kontras. Gardner dalam bukunya yang berjudul *Frame Of Mind* mengatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistik, matematika/logika, spasial, kinestetik, musik, interpersonal dan intrapersonal.¹⁹

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *konsep dasar pendidikan anak usia dini* (Jakarta: Indeks, 2013), hal 176

¹⁹ Daniel Goleman, *Working With Emotional Intelligence*, terj. Alex Tri Kantjono Widodo (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal 50

Banler dan Grinder dalam DePotter menyatakan bahwa kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi, sedangkan Markova meyakini bahwa orang tidak hanya cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Adapun modalitas yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibagi menjadi 3 yaitu modalitas visual, auditorial dan kinestetikal.²⁰

b. Kecerdasan dan intelegensi

Kecerdasan dalam bahasa Inggris disebut *intelligence* dan dalam bahasa Arab disebut *al-dzak*. Menurut arti bahasa kecerdasan adalah pemahaman, kecepatan dan kesempurnaan sesuatu.²¹ Setiap individu berpikir menggunakan pikiran/ kemampuan intelektualnya. Kemampuan intelegensi adalah yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *konsep dasar*.....hal 176

²¹ Abdul Mujib, *Nuansa-nuansa Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal 317

Intelegensi memang memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang, tetapi intelegensi bukan satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang. Banyak faktor lain yang ikut menentukan termasuk didalamnya adalah kecerdasan emosional (EQ) yang di populerkan oleh Goleman.²²

Istilah Emotional Quotient pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Salovey dan Mayer mendefinisikan Emotional Quotient atau yang sering disebut EQ sebagai himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan.²³

Emotional Quotient sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk itu peranan lingkungan terutama orang tua pada masa kanak-kanak sangat mempengaruhi dalam pembentukan Emotional Quotient.

²² Yuliani Nurani Sujiono, *konsep dasar*.....hal 178

²³ Lawrence E. Saphiro, *Mengajarkan Emosional Inteligensi Pada Anak*, terj. Alex Tri Kantjono Widodo (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997), hal 8.

Keterampilan EQ bukanlah lawan keterampilan IQ atau keterampilan kognitif, namun keduanya berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan konseptual maupun di dunia nyata. Selain itu, EQ tidak begitu dipengaruhi oleh faktor keturunan.

Sebuah model pelopor lain tentang Emotional Quotient diajukan oleh Bar-On pada tahun 1992 seorang ahli psikologi Israel, yang mendefinisikan Emotional Quotient sebagai suatu kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan.²⁴

4. Kecerdasan logika matematika

a. Pengertian kecerdasan logika matematika

Kecerdasan berasal dari kata dasar cerdas. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, cerdas memiliki arti sempurna perkembangan akal budinya untuk berpikir dan mengerti akan suatu hal.²⁵ Kecerdasan merupakan alat untuk belajar, untuk menyelesaikan masalah, dan menciptakan semua hal yang dapat dimanfaatkan manusia. Kecerdasan dapat berkembang dari luar individu dan meningkat melalui interaksi dengan orang lain.²⁶

²⁴ Daniel Goleman, *Working With*.....hal 180.

²⁵ Kemdiknas, "Kamus Besar Bahasa Indonesia" dalam <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>, diakses 21 juni 2019 pukul 0.40

²⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: ArRuz Media, 2012), hal 151

Feldam mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berpikir secara rasional, dan menggunakan sumber-sumber secara efektif pada saat dihadapkan dengan tantangan.²⁷ Kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika.²⁸ Kecerdasan ini melibatkan ketrampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistic , peluang, pemecahan masalah, logika, game strategi dana atau petunjuk grafik.²⁹

Kecerdasan logis matematis adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah. Ia mampu memikirkan dan menyusun solusi (jalan keluar) dengan urutan yang logis (masuk akal). Ia suka angka, urutan, logika dan keteraturan. Ia mengerti pola hubungan, mampu melakukan proses berpikir deduktif dan induktif.

²⁷ Hamzah B.Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara,2012), hal. 58

²⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *konsep dasar*.....hal 187

²⁹ Ibid., hal 187

Berkaitan dengan kecerdasan matematis, Marie curie, Blaise pascal, B.J Habibie, Isaac newton dan Aristoteles adalah orang-orang yang dapat mewakili kecerdasan ini.³⁰ Anak-anak dengan kecerdasan logika matematika yang tinggi memperlihatkan minat yang besar terhadap kegiatan eksplorasi. Mereka sering bertanya tentang berbagai fenomena yang dilihatnya. Mereka menuntut penjelasan logis dari setiap pertanyaan. Selain itu, mereka juga suka mengklarifikasikan benda dan senang berhitung.³¹

Logis matematis atau disebut juga dengan berpikir dengan penalaran. Melibatkan pemecahan masalah secara logis, ilmiah dan kemampuan matematis. Terlihat dari kemampuan : mengorganisasikan, bereksperimen, berpegang pada fakta, menghitung, bertanya.³²

b. Cara merangsang kecerdasan logika

Kecerdasan logika hampir sama dengan IQ (Intelligence Quotient). Kemampuan yang dimiliki berhubungan dengan angkaangka atau dengan hal yang lebih rumit. Oleh sebab itu, membutuhkan kecerdasan otak yang tinggi untuk menyelesaikannya.³³ Cara merangsang kecerdasan logika yaitu :

³⁰ Indragiri A, *kecerdasan optimal* (Yogyakarta: Starbooks, 2010), hal 16

³¹ M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz, *mendongkrak kecerdasan.....*hal 44

³² Malahayati dan Tendi Krishna Murti, *50 permainan edukatif untuk mengembangkan potensi mental positif* (Yogyakarta: PT Citra Aji Parama, 2012), hal 132

³³ Dr. Supardi, MM dan Aqila Smart, *Ide-ide kreatif mendidik anak orang tua sibuk* (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2010), hal 19

- 1) Tempelkan poster-poster matematika, seperti perkalian, penjumlahan, pengurangan dan lain-lain.
- 2) Ajarkan pada anak cara berhitung yang menyenangkan dan mudah dilakukan, misalnya dengan jari.
- 3) Beri dia alat untuk menghitung seperti sempoa bila ia belum terlalu lancar menghitung.

c. Cara mengidentifikasi kecerdasan logika dan angka pada anak

Ada beberapa ciri atau karakteristik yang bisa diamati orangtua atau pendidik, yang bisa mengindikasikan bahwa seorang anak memiliki kecerdasan logika dan angka yang menonjol.³⁴ Di antaranya adalah :

- 1) Anak menunjukkan minat yang besar untuk mengenal dan memahami angka.
- 2) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 3) Anak cepat memahami konsep perhitungan dan dapat melakukan perhitungan angka sederhana.
- 4) Mudah mengingat angka-angka.
- 5) Senang mengamati berbagai hal dan mudah memahami sebab akibat.
- 6) Anak mampu mengelompokkan benda-benda sesuai dengan jenisnya.

³⁴ Kak Romy, *panduan mengenal dan mengasah kecerdasan majemuk anak* (Jakarta: Indocamp prima, 2007), hal 57-58

7) Anak suka bereksperimen dengan sesuatu yang belum ia mengerti, selalu penasaran bila belum menemukan jawaban yang memuaskan.³⁵

5. Anak usia dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun.³⁶ Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini di tandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan.³⁷

Menurut Arthur T.Jersild yang dimaksud anak usia dini adalah anak-anak yang belum memasuki bangku sekolah, berumur antara 2-5 tahun, sedangkan menurut pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah antara usia 0-6 tahun.³⁸

³⁵ Indragiri A, *kecerdasan optimal*.....hal 34

³⁶ Ibid.,hal 54

³⁷ Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, *konsep PAUD*.....hal 32-33

³⁸ Indragiri A, *kecerdasan optimal*.....hal 54

Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini ketika semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/ imitasi, masa peka, masa bermain dan masa trozt alter 1 (masa membangkang tahap 1).³⁹

Anak merupakan amanah Allah kepada kedua orang tuanya, hatinya masih suci bagaikan mutiara yang indah, bersih dan kosong dari segala ukiran dan gambar. Dia siap menerima segala ukiran dan cenderung kepada setiap apa yang diarahkan kepadanya.⁴⁰ Redaksi tersebut dapat kita jadikan sebagai “pengertian anak usia dini” menurut Al-Ghazali karena mencangkup beberapa criteria dasar dalam diri anak, seperti : anak sebagai amanah Allah, hatinya yang masih suci siap menerima segala bentuk ajaran dan penanaman nilai sebagaimana kertas kosong yang masih putih. Semua criteria itu hanya milik anak yang baru lahir sampai usia tamyiz (usia 6-7 tahun)⁴¹ inilah yang disebut anak usia dini.

³⁹ Indragiri A, *kecerdasan optimal*.....hal 32-33

⁴⁰ Al-Ghazali, *ihya ulum al-din* (Beirut: Darul Fikr), jilid III, hal 72

⁴¹ Sayyid Muhammad Bin Muhammad Al-Husaini Al-Zubaidi, *ittihafu al-sadati al-muttaqin* (Beirut: Muassasatu Al-Tarikh Al-Arabi, 1994), jilid 7, hal 364

Di beberapa Negara bagian barat dibatasi dari 0-8 tahun, sedangkan di Indonesia sebagaimana yang di tetapkan dalam undang-undang dari 0-6 tahun.⁴²

b. Klasifikasi anak usia dini

Sepanjang hidup manusia, mulai masih dalam kandungan, dilahirkan dan kemudian sampai tua memperoleh sebutan yang berganti-ganti. Pergantian sebutan didasarkan pada usia dan merupakan fase-fase dalam perkembangan yang dilewati.

Sugiyono dan Sudjarwo mengatakan secara garis besar ada 3 fase perkembangan dalam hidup manusia⁴³, yaitu :

- 1) Fase *prenatal* (sebelum lahir)
- 2) Fase *infant* (bayi) yaitu fase perkembangan mulai lahir sampai umur 1-2 tahun. Mulai lahir sampai 4 minggu merupakan fase kelahiran dan neonatal.
- 3) Fase *childhood* (anak-anak) adalah fase perkembangan mulai umur – atau 2 tahun sampai 10-12 tahun. Fase ini diklasifikasi lagi menjadi dua, yaitu *early childhood* (anak kecil) antara 1-6 tahun dan *later childhood* (anak besar) antara 6-12 tahun.

⁴² Dr. Hj. Ihsana El-Khuluqo, M.Pd, *managemen PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hal 40

⁴³ Wikipedia, “anak usia dini” diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Anak,_Usia_Dini, pada tanggal 3 februari 2018 pukul 17.13

B. Penelitian terdahulu

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nurul khotimah, 2017	Pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar lampung.	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia 4-5 tahun di tk kurnia Bandar lampung.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas, Bermain ular tangga. • Teknik pengumpulan data, observasi dan dokumentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikat. Penelitian terdahulu variabel terikatnya kemampuan mengenal lambang bilangan, sedangkan penelitian sekarang variabel terikatnya keceradsan logika matematika. • Uji prasyarat. Penelitian terdahulu menggunakan uji linearitas, sedangkan penelitian sekarang tidak.

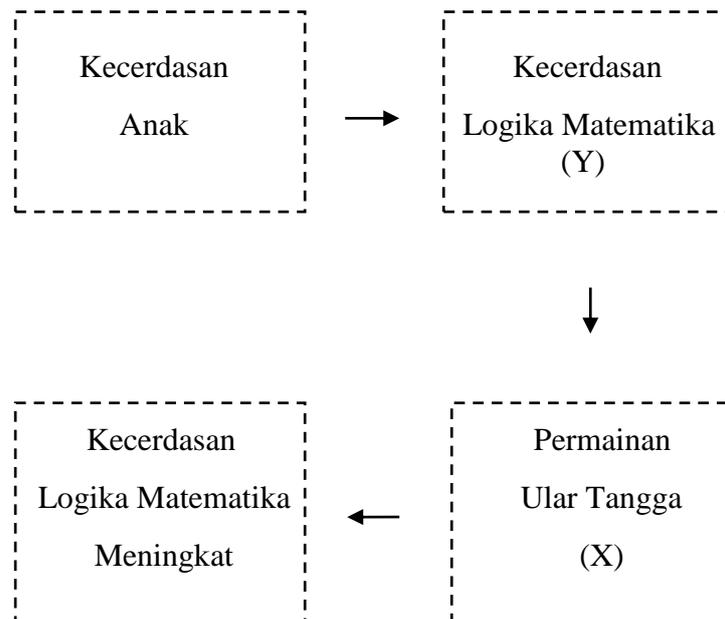
2	Nurul hidayah, 2018	Pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini kelompok A di Raden Fatah Podorejo.	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika terhadap kelas kontrol dengan nilai selisih 2,57.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikat, kecerdasan logis matematis. • Metode penelitian, eksperimen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas. Penelitian terdahulu variabel bebasnya permainan dakon geometri, sedangkan penelitian sekarang variabel bebasnya permainan ular tangga. • Tes. Penelitian terdahulu menggunakan tes lisan, sedangkan penelitian sekarang menggunakan lembar kerja anak. • Teknik pengumpulan data. Penelitian terdahulu menggunakan
---	---------------------	--	---	---	---

					angket dan interview, sedangkan penelitian sekarang menggunakan tes dan observasi.
3	Warda isnaini, 2014	Pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan Bahasa ekspresif anak autis.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan Bahasa ekspresif pada anak autis.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas, permainan ular tangga. • Metode penelitian, eksperimen. • Kriteria alat ukur, menggunakan bintang 1-4. 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikat. Penelitian terdahulu variabel terikatnya kemampuan Bahasa ekspresif, sedangkan penelitian sekarang variabel terikatnya kecerdasan logika matematika. • Data atau hasil. Hasil penelitian terdahulu berupa grafik dan diagram

					garis, sedangkan penelitian sekarang berupa tabel dari hasil SPSS.
4	Susi aryati, 2014	Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di RA Mambaul falah Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.	Keputusan hasil uji hipotesisnya menolak H_0 yang berarti bahwa ada pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di RA Misbahul falah Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian, eksperimen. • Variabel bebas, permainan ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber data. Penelitian terdahulu sumber data berasal dari observasi non partisipasi, sedangkan penelitian sekarang berasal dari observasi responden.

C. Kerangka konseptual

Kerangka konseptual adalah kerangka atau konsep pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.



Pengaruh hubungan kerangka konseptual penelitian di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Ada beberapa macam kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan yang dimiliki anak usia dini ditingkatkan melalui bermain ular tangga. Diharapkan dengan bermain kecerdasan logika matematika anak meningkat dan anak bisa belajar secara tidak langsung.