

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Dunia anak adalah dunianya untuk bermain. Oleh karena itu, bermain adalah cara terbaik untuk mengelola pembelajaran. Dalam sebuah pendidikan anak usia dini, Belajar melalui permainan adalah cara yang sangat berkesan untuk mengajar anak usia dini dan akan membuat anak senang dan bahagia saat belajar. Dengan melalui teknik ini pula akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada anak dalam suatu pembelajaran yang hendak disampaikan. Misalnya, melalui permainan anak akan dapat menguasai perkembangan dan keterampilan fisik dan penguasaan bahasa dari segi perbendaharaan, serta peraturan tata bahasa.¹

Bermain, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata dasar "main", yang berarti melakukan kegiatan atau aktivitas dengan cara yang menyenangkan, baik dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Arti bermain adalah aktivitas yang membuat anak senang, nyaman, dan bersemangat.² Secara bahasa, bermain juga dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang langsung atau spontan di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda di sekitarnya, menggunakan imajinasi dan seluruh anggota tubuhnya, dan dengan senang hati.³ Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 97.

² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), 857-858.

³ Mukhtar Lathif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: PT. Prenadamedia Group, 2013), 77.

Menurut Paul Henry Mussen menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang dilakukan secara spontan dan suka rela, serta dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.⁴ Dengan memainkan sebuah permainan, perasaan anak akan menjadi lebih bahagia, sehingga anak akan mengalami kenyamanan dalam melakukan berbagai kegiatan pembelajaran.⁵

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara spontan tanpa paksaan dari orang lain. Untuk itu, yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru, dalam bermain haruslah menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tidak boleh ada paksaan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain, walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.⁶ Dengan bermain, anak akan belajar banyak hal seperti mengenal warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat, ringan, kasar halus. Selain itu anak juga akan belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar tersebut akan terbangun baik dengan sendirinya di saat anak-anak sedang bermain maupun saat mereka membereskan mainannya setelah bermain.

Bermain juga dapat memberikan anak kesempatan untuk menunjukkan dorongan kreatifnya, merasakan hal-hal dan tantangan, dan menemukan

⁴ M.Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), 26.

⁵ Mukhtar Lathif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*, 77-78.

⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, 97.

hubungan yang kuat antara hal-hal yang berbeda. Selain itu, bermain memungkinkan orang untuk berpikir dan bertindak secara imajinatif dan memberikan mereka banyak daya hayal, yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Seorang anak harus diberi kesempatan untuk menilai kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya.⁷

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa kanak-kanak adalah waktu terbaik untuk bermain. Tidak ada alasan untuk tidak menganggap bermain sebagai proses belajar karena, pada usia dini, bermain membantu anak belajar lebih efektif dan lebih cepat.⁸ Kegiatan bermain anak perlu mendapatkan perhatian serius oleh para pendidik anak usia dini karena bermain memiliki peranan sangat penting dalam perkembangan anak, seperti perkembangan Nilai Agama, Kognitif, fisik motorik, bahasa, moral, sosial, dan emosional.

b. Permainan Edukatif

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial Memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE).⁹ Setiap jenis permainan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan untuk bermain dengan anak-anak. Jika indikator alat permainan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan aspek tertentu pada anak, maka alat permainan tersebut disebut sebagai alat permainan edukatif. Bermain adalah ketika seorang anak bermain dengan alat tertentu atau tidak. Anak-anak akan merasa nyaman belajar dengan pendekatan pembelajaran sambil

⁷ Mukhtar Lathif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*, 77-78

⁸ Ratna Mega Wangi, *Character Parenting Space*, (Bandung: Publishing House, 2007), 161.

⁹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2010), 285.

bermain. Ini karena anak-anak bermain dan belajar sambil bermain. Bermain dan belajar sama-sama menyenangkan dan menghibur.¹⁰

Salah satu manfaat penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada anak usia dini adalah dapat membantu pertumbuhan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan dan kemampuan motorik anak. Alat permainan Edukatif juga dapat membuat anak terlibat secara aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuannya dengan bebas dan aktif. Peran guru juga diperlukan yakni untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut.¹¹

Menurut Anggani Sudono, APE di Indonesia mengikuti jejak pengembangan APE Montessori dan Peabody. Berikut ini adalah ringkasan singkat dari kedua jenis permainan pendidikan yang dikembangkan oleh Montessori dan Peabody tersebut:

1) Alat Permainan Edukatif (APE) Montessori

Maria Montessori adalah seorang guru yang berfokus pada pendidikan anak usia dini. Montessori sangat tertarik dengan pendidikan anak karena dia peduli dengan anak-anak dengan keterbelakangan mental. Montessori mampu mengubah keterbelakangan mental anak-anak menjadi keinginan untuk pengalaman. Akhirnya, Montessori menjadikan kelas sebagai laboratorium penelitian untuk mencari pendekatan yang tepat. Montessori menguji gagasan baru dan memperbaiki cara dia mengajar di kelas itu. Pada akhir penelitian panjangnya, Montessori menemukan Sembilan masa peka anak. Berikut adalah kesembilan waktu peka:

¹⁰ Hefny dan Siti Safiah, "Alat Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.2 No.1, (2020), 113.

¹¹ Dian Rahma, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun", (2017): 4-5.

Kesembilan masa peka tersebut adalah sebagai berikut:¹²

Tabel 2.1 Masa Peka Montessori

No	Usia Anak	Masa Peka
1	0 – 3 tahun	Masa penyerapan total: pengenalan dan pengalaman panca indra sensorik
2	1,5 – 3 tahun	Perkembangan bahasa
3	1,5 – 4 tahun	Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya, perhatian anak ke benda-benda kecil
4	2 – 4 tahun	Perkembangan dan penyempurnaan gerakan-gerakan. Perhatian anak kepada hal yang nyata
5	2,5 – 6 tahun	Penyempurnaan penggunaan panca indra
6	3 – 6 tahun	Peka terhadap pengaruh orang dewasa
7	3,5 – 4,5 tahun	Mulai mencoret-coret
8	4 – 4,5 tahun	Indra peraba mulai berkembang
9	4,5 – 5,5 tahun	Mulai tumbuh minat baca

¹² Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 285-286.

2) Alat Permainan Edukatif (APE) Peabody

Elizabeth Peabody adalah pendidik, penulis, dan pendiri Taman Kanak-Kanak (TK). Dalam perangkat APE Peabody terdapat Banyak mainan dalam perangkat APE Peabody, seperti berbagai gambar untuk meningkatkan kosa kata dan dua boneka tangan yang berfungsi sebagai mediator. Banyak lagi barang lain, seperti papan magnet, bentuk logam, dan piringan hitam dengan lagu dan cerita.¹³ Berbagai alat permainan edukatif ini dirancang untuk mengajarkan anak-anak pengetahuan dasar tentang pengembangan bahasa, pengenalan bentuk dan warna, dan kosa kata yang mudah dipahami. Anak tidak akan bosan dengan sistem pengulangan yang beragam. Selain itu, memanfaatkan imajinasi akan sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan melibatkan imajinasi ini, berbagai perasaan anak seperti senang, takut, cemas, dan sedih akan muncul.

Menurut teori Montessori, semua anak belajar melalui bermain, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Akibatnya, bermain membantu anak menjadi lebih cerdas. Membuat alat permainan yang memiliki fitur seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, dan menyusun dapat digunakan untuk membuat permainan-permainan edukatif tersebut. Permainan akan membangun kognitif, sosial, dan emosional anak.¹⁴

c. Konsep Bermain dalam Islam

Dalam konsep islam, Rasulullah SAW sangat menganjurkan bermain dengan anak-anaknya. Setiap orang tua harus selalu meluangkan waktu untuk bermain dengan anak-anaknya. Bukan hanya sebagai cara untuk menunjukkan kasih sayang, tetapi juga

¹³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 288-289.

¹⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 289

untuk melatih anak untuk berkeaktivitas dan menjadi kuat dan lincah. Dengan bermain, otot-otot anak akan bekerja dengan lebih baik, metabolisme mereka akan meningkat, dan perkembangan otot mereka akan meningkat.¹⁵

Nabi Muhammad SAW sering bermain-main dan bercanda dengan anak-anak. Dalam sebuah cerita, dia bermain kuda-kudaan sambil menggendong Hasan dan Husain di punggungnya. Seringkali, dia memasukkan air ke mulut dan menyemburkannya ke wajah Hasan, membuat Hasan tertawa, Umar bin Khatab r.a. pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata, "Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?" Umar menjawab, "Tentu!"¹⁶

Kedua riwayat di atas menunjukkan bahwa orang tua harus selalu meluangkan waktu untuk bermain dengan anak-anaknya. Selain itu, dapat diartikan bahwa saat mengajar putra putrinya, ada baiknya diselingi dengan berbagai permainan agar anak merasa senang dan nyaman. Karena waktu anak-anak adalah untuk bermain. Oleh karena itu, bermain adalah kebutuhan yang harus dipenuhi anak. Jika kebutuhan tersebut tidak dipenuhi, ada yang kurang dalam kehidupannya, yang pada akhirnya akan berdampak pada pertumbuhannya.

Maka dari itu, tidak mengherankan bahwa agama Islam menganggap bermain sangat penting bagi anak-anak. Bahkan Rasulullah SAW sering bermain dengan anak-anak. Ini adalah beberapa Hadis yang menunjukkan bahwa Rasulullah SAW menyukai

¹⁵ Ratna Mega Wangi, *Character Parenting Space*, 163.

¹⁶ Hasan bin Ahmad Hasan Hammam, *Perilaku Nabi terhadap Anak-Anaknya*, (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2007), 87-88.

bermain dengan anak-anak. Menurut Abdullah bin Harits ra, Rasulullah SAW pernah menyuruh putra-putra Abbas, Abdullah, Ubaidillah, dan Katsir untuk berbaris, lalu bersabda, "Barangsiapa yang lebih dahulu sampai kepadaku, maka dia mendapatkan ini." Mereka berlari cepat untuk sampai ke Rasulullah SAW. Ada yang menempelkan diri di punggungnya dan yang lain di dadanya, dan beliau mencium dan memeluk mereka. (HR. Imam Ahmad).

Dari Jabir r.a., dia mengatakan, "Aku pernah bertemu Nabi SAW, lalu kami mendapat undangan jamuan makan, di tengah perjalanan, kami mendapati Husain sedang bermain di jalan bersama beberapa anak kecil. Maka Nabi SAW segera menuju ke depan rombongan, lalu membentangkan kedua tangannya untuk menangkap Husain, dan Husain kemudian berlari ke mana-mana." Ini dilakukan oleh Rasulullah SAW untuk mencandainya hingga akhirnya dia bisa menangkapnya. Setelah itu, dia meletakkan satu tangannya di dagu Husain dan tangan beliau isinnya di teng kuknya. Dia kemudian memeluknya dan menciumnya. "Husain adalah bagian dari diriku dan aku adalah bagian darinya! Semoga Allah mencintai orang yang mencintainya. Husain adalah salah seorang dari cucu-cucuku". (HR. Imam Thabrani).¹⁷

Menurut Maslow, kebutuhan pokok manusia dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenjang, dengan pemenuhan harus berjenjang dari yang paling rendah ke yang paling tinggi. Muhammad Anis mengutip teori ini. Maslow mengembangkan beberapa teori kebutuhan, termasuk kebutuhan akan aktualisasi diri, kebutuhan akan pengakuan harga diri, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa kasih sayang dan resonansi sosial, dan kebutuhan akan aktualisasi diri.¹⁸ Dalam hal ini, bermain termasuk kebutuhan jasmani

¹⁷ M.Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-33.

¹⁸ Moh. Anis, *Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan Hadits*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2009), 88-89.

atau biologis, yang berarti bermain adalah kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan memenuhi kebutuhan ini, anak akan merasa senang, nyaman, dan selalu bahagia. Bermain juga membuat anak menjadi sehat dan bugar, yang berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan mereka di masa depan.

Setiap anak mempunyai kebutuhan untuk mengaktualisasikan hal yang ada pada dirinya. Jika kebutuhan bermain anak dapat dipenuhi, mereka akan mengalami kebahagiaan yang berbeda dalam hidup mereka. Memenuhi kebutuhan bermain akan mengubah anak menjadi manusia yang kerja dan bukan hanya menjadi manusia yang pandai berbicara. Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan pokok berjenjang dari yang paling bawah ke yang paling tinggi, dengan kata lain, kebutuhan yang lebih besar akan muncul dan dipenuhi setelah kebutuhan yang lebih rendah dipenuhi.¹⁹

d. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini. Terkait hal ini, Hadfield dalam bukunya *Childhood and Adolescence* menyatakan:

*"Play is nature's method of giving a child practice in those activities which he will later require in earnest. By play he learns how to manipulate material, how to develop skills, how to avoid danger, and how to cooperate with others".*²⁰

Bermain merupakan metode secara alamiah yang dapat memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Melalui

¹⁹ Moh. Anis, *Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan its*, 90.

²⁰ Hadfield, J.A. *Childhood and Adolescence*, (Middlesex England: Penguin Books, 1972), 171.

bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan keca kapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya.²¹

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak sekadar akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, sangat disarankan bila bermain ini dapat diaplikasikan setiap kali pembelajaran anak usia dini.²² Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Lebih jelasnya, berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang terkait dengan nilai-nilai positif mainan yang berdampak pada perkembangan fisik anak, seperti kesehatan, keterampilan, ketangkasan, dan kemampuan fisik tertentu.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat yang terkait dengan perkembangan psikologis anak, seperti naluri, insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, dan kepribadian.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat yang terkait dengan perkembangan kecerdasan kognitif anak.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu mainan yang membangun nilai-nilai moralitas dan kesucian.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu mainan yang mengajarkan anak-anak untuk membedakan nilai-nilai positif dan negatif.²³

²¹ Rahmat, "Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 4 No.2, 2003, 216

²² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), 166.

²³ Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009). 254-255.

e. Jenis Permainan

Terdapat banyak ragam permainan yang dapat membantu anak usia dini belajar. Segala sesuatu yang menarik bagi anak-anak dapat digunakan untuk bermain. Permainan tidak harus menggunakan alat modern, tetapi mereka dapat menggunakan hal-hal tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak-anak dan menawarkan manfaat pembelajaran, dapat dianggap sebagai permainan. Permainan termasuk dalam lima kategori: permainan fungsi (gerak), permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima (reseptif), dan permainan sukses.²⁴

Permainan fungsi atau gerak yaitu permainan yang dapat melatih kekuatan otot anak melalui gerakan. Memukul, menendang, berjalan, dan berlari, misalnya. Permainan membentuk adalah permainan di mana benda dibentuk atau diberi bentuk untuk membuatnya lebih menarik. Ini termasuk bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang. Kemudian, permainan ilusi ialah permainan untuk anak-anak yang digambarkan sebagai ilusi atau fantasi sehingga terlihat seperti itu. Misalnya, menjadi seorang jual-jualan, seorang dokter, atau profesi lain.

Adapun permainan menerima (reseptif) adalah permainan di mana anak-anak hanya menerima tanpa melakukan aktivitas apa pun, seperti mendengarkan cerita atau menonton TV. Kemudian permainan sukses adalah jenis permainan di mana Anda harus menyelesaikan tugas tertentu, seperti memanjat pohon atau berjalan di atas titian. Pasti ada banyak permainan lainnya. Anak-anak dapat memilih permainan apa pun yang mereka inginkan atau membuat sendiri. Tidak ada yang salah, dan semua benar. karena kita dapat memberikan nama permainan berdasarkan persepsi kita sendiri.

Dari sekian permainan yang ada, Hurlock menggolongkannya menjadi dua macam, yaitu:

²⁴ Rahmat, *Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional*, 211-213.

- 1) Bermain aktif adalah bermain di mana kegembiraan timbul berasal dari apa yang dilakukan anak. Kebanyakan anak bermain aktif dalam berbagai cara, tetapi jumlah waktu yang dihabiskan dan kepuasan yang dihasilkan dari setiap permainan sangat berbeda. Dalam hal ini, kepuasan anak berasal dari aktivitas individu, seperti berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.
 - 2) Bermain pasif, yaitu permainan yang hanya berfungsi sebagai hiburan. Artinya, anak-anak tidak terlibat secara aktif dalam permainan. Memerhatikan aktivitas orang lain membuat anak senang. Sebagai contoh, jika anak merasa membaca itu sulit, mereka lebih cenderung meminta orang lain untuk membaca untuk mereka. Selain itu, mereka dapat menghibur diri dengan melihat gambar yang menyertainya. Bisa juga melihat permainan di televisi ataupun video-video lucu yang lain.²⁵
- f. Faktor yang mempengaruhi Permainan Anak

Jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak usia dini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, beberapa di antaranya sangat menentukan jenis permainan yang dipilih oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh anak laki-laki tentu akan berbeda dari permainan yang dimainkan oleh anak perempuan.²⁶ Lebih jelasnya berikut faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Harlock:

1) Kesehatan

Anak-anak memiliki lebih banyak energi untuk bermain aktif, seperti berolahraga, jika mereka lebih sehat. Anak-anak yang kurang tenaga atau tidak sehat akan lebih suka bermain pasif (hiburan).

²⁵ Elizabeth B. Harlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga 1994), 321.

²⁶ M. Fadhillah, *Bermain dan Permainan*, 48.

- 2) **Perkembangan Motorik**
Koordinasi motorik diperlukan dalam permainan anak pada setiap usia. Perkembangan motor mereka menentukan tugas dan durasi permainan. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan aktif jika mereka memiliki pengendalian motorik yang baik.
- 3) **Inteligensi**
Pada setiap usia, anak-anak yang cerdas lebih aktif daripada anak-anak yang kurang cerdas, dan permainan mereka menunjukkan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi. Mereka lebih tertarik pada mainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca saat mereka lebih tua.
- 4) **Jenis Kelamin**
Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang dibandingkan anak perempuan, dan anak laki-laki bermain lebih kasar.
- 5) **Lingkungan**
Lingkungan yang tidak mendukung dapat memengaruhi minat anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan membuat anak-anak kurang bermain daripada lingkungan yang penuh dengan anak-anak.
- 6) **Status Sosial Ekonomi**
Anak-anak dari golongan menengah ke bawah lebih suka permainan yang sederhana, sedangkan anak-anak dari golongan sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih suka permainan yang mahal.
- 7) **Jumlah Waktu Bebas**
Berapa lama anak dapat bermain bergantung pada waktu bebasnya. Artinya, anak-anak yang memiliki waktu luang lebih cenderung menggunakannya untuk bermain. Anak-anak yang tidak memiliki cukup waktu untuk bermain tidak memiliki peluang yang sama. karena energinya sudah habis untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

8) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi bagaimana mereka bermain. Misalnya, dalam permainan pura-pura, dominasi boneka atau kartun lebih menguntungkan. Setelah itu, balok, kayu, dan cat air menjadi lebih menakutkan dalam permainan konstruksi dan kreatif.²⁷

Beberapa faktor yang disebutkan Harlock dalam memengaruhi permainan anak perlu diperhatikan. Ini karena kondisi berubah dari sebelumnya ke sekarang. Selain itu, Harlock hanya melihat permainan dari perspektif aktif dan pasif, bukan secara keseluruhan. Pengaruh lingkungan adalah contohnya. Anak-anak yang tinggal di kota mungkin lebih suka bermain daripada anak-anak yang tinggal di perdesaan. Sebaliknya, anak-anak di desa biasanya memiliki berbagai jenis permainan. Namun, jenis permainan mereka lebih tradisional. Jadi, anak yang berasal dari desa tidak berarti kurang dalam bermain.²⁸ Faktor-faktor tersebut tidak selamanya seperti itu. Jelas, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tersebut dapat berubah seiring dengan minat dan pertumbuhan anak usia dini. Namun, yang paling penting adalah bagaimana membuat dan menyediakan permainan yang dapat membantu anak didik memaksimalkan potensi mereka.²⁹

2. Plastisin

a. Pengertian Plastisin

Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah barang lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-

²⁷ Elizabeth B. Harlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, 327.

²⁸ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, 50.

²⁹ M.Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 39.

gulung dan bias dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.³⁰ Plastisin adalah lilin malam yang digunakan anak untuk bermain yang dapat digunakan secara berulang-ulang karena bahannya tidak untuk dikeraskan.³¹

Lilin adalah bahan tiga dimensi, hal ini yang membolehkan anak untuk memiliki kebebasan untuk berkreasi yang lebih dari pada ketika mereka berkreasi dengan dua dimensi seperti melukis atau menggambar. Dengan lilin, anak-anak dengan bebas menciptakan potongan-potongan lilin menjadi hal yang realistis, imajinasi atau simbolik. Plastisin juga termasuk dalam kelompok clay, yakni yang berarti tanah liat. Tanah liat sendiri adalah materi alam yang dapat digunakan dan dibentuk menjadi berbagai macam tembikar atau yang sering kita sebut keramik. Ada beberapa jenis clay diantaranya:³²

1) Lilin Malam (*Color Clay*)

Lilin yang mempunyai tekstur lentur dan halus, yang membuat mudah dibentuk menjadi apa saja, sudah mempunyai warna dan tidak mengeras.

2) *Paper Clay*

Paper clay dibuat dari bahan campuran kertas yang direndam dalam air dan diberi lem. Clay ini biasanya berwarna putih apabila ingin menghasilkan warna lain harus terlebih dahulu di beri cat.

3) *Plastisin Clay (Clay Tepung)*

Plastisin clay dapat dibuat sendiri dengan menggunakan tepung maizena, tapioka, tepung beras dan lem putih. Clay tepung sendiri merupakan salah satu permainan edukatif, dan clay dapat mendorong dan mengembangkan aktivitas dan kreativitas.

³⁰ Mirna sari, dkk, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Satu Atap SDN Lamhlelu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1, (2016), 131-135.

³¹ Indira, *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, dan Kue*, (Jakarta: Erlangga, 2009), 32.

³² Indira, *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, dan Kue*, 54.

b. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Kelebihan dari media plastisin adalah plastisin merupakan bahan lunak sehingga aman bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, seperti membentuk miniatur sesuai dengan ide, kreativitas dan imajinasi anak. Plastisin juga memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan secara langsung, seperti saat anak-anak membentuk atau menyentuh tekstur plastisin. Namun, kelemahan dari media plastisin adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar dan penyimpanannya memerlukan ruang yang besar.³³

c. Tujuan dan Manfaat Plastisin

Menurut Aristoteles, ada beberapa tujuan dan manfaat dalam penggunaan plastisin sebagai media dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak, yaitu :

- 1) Agar pembelajaran lebih efektif dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.
- 2) Agar pembelajaran menjadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.³⁴

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain, maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal mengenal bilangan serta memecahkan berbagai masalah. Plastisin juga bisa digunakan untuk meningkatkan berbagai aspek

³³ Ilfi Rahmi Wardani, “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung*”, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017).

³⁴ Arni Yanti, “*Penggunaan Media Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD IT Al-Furqon Salam Sari Lampung Timur*”, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020), 15-16.

kecerdasan termasuk kecerdasan logis matematis, karena plastisin bisa diremas, digulung, dipipihkan sehingga anak bisa membuat bilangan angka dengan menggunakan plastisin.

3. Perkembangan Kecerdasan Logis Matematis

a. Pengertian Kecerdasan

Seorang pendidik tidak menganggap istilah kecerdasan sebagai sesuatu yang baru. Namun, bidang kecerdasan kian berkembang bersama dengan bidang ilmu pengetahuan dan ilmu perkembangan. Banyak ahli dari berbagai bidang ilmu menyelidiki otak. Orang tua pasti ingin memiliki anak yang pintar. Kecerdasan itu sendiri sebenarnya berarti kemampuan seseorang untuk menggabungkan informasi yang mereka kumpulkan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan secara tepat dan efektif. Kemampuan berpikir memang terkait dengan kecerdasan. Anak-anak yang cerdas tanggap, cepat memahami, dan dapat menyelesaikan masalah dalam setiap kegiatan. Kecerdasan merupakan salah satu fase dari hasil perkembangan.³⁵

Seorang pemimpin project Zero Harvard University yaitu Howard Gardner, untuk pertama kalinya memperkenalkan tentang *Multiple Intelligences* atau biasa disebut dengan istilah kecerdasan majmuk pada tahun 1983. Salah satu jenis kecerdasan yang dapat dimiliki setiap orang disebut kecerdasan majmuk. Dalam teorinya, kecerdasan majmuk mencakup banyak jenis kecerdasan, bukan hanya kemampuan untuk berpikir logis matematika. Kemampuan untuk memecahkan masalah dikenal sebagai kecerdasan. Selama seseorang dapat menyelesaikan setiap masalah, seseorang dapat dianggap cerdas. Kecerdasan yang dimiliki setiap

³⁵ Roida Eva Siagian dan Novi Marliani, "Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Sejak Dini untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematika", *Jurnal GAMAEDU* Vol.1 No.2 (2016), 287.

orang adalah yang membedakan mereka satu sama lain.³⁶

Dalam sebuah buku *multiple intelligences and instructional technology* yang ditulis oleh Walter Mckenzie, ia memasukkan kecerdasan eksistensial sebagai bagian dari kecerdasan jamak. Kemudian dalam buku *multiple intelligences in practice: enhancing self-esteem and learning in the classroom* yang ditulis oleh Mike Fleetham menjelaskan kecerdasan eksistensial menjadi bagian dari kecerdasan jamak, dengan tujuan menelaah lebih dalam dengan mengkaji data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan adanya kecerdasan eksistensial itu sendiri.³⁷

Kecerdasan atau daya pikir berkembang seiring dengan perkembangan saraf otak. Pertumbuhan atau perkembangan saraf yang telah matang akan diikuti dengan fungsinya otak dengan baik.³⁸ Dalam proses pembelajaran anak usia dini, sebaiknya tidak menjajali anak dengan hafalan (termasuk membaca, menulis maupun berhitung). Adapun kunci kecerdasan anak yaitu kematangan emosi, bukan terletak pada kemampuan kognisi dikarenakan serabut otak kognisi pada anak belum terbentuk ataupun tumbuh dengan baik.

Maka dari itu, ukuran kecerdasan seorang anak bukanlah pada kemampuan kognitif, melainkan pada kematangan emosi. Dengan demikian, meskipun anak mampu membaca, menulis, serta berhitung dengan baik, belum tentu anak yang cerdas. Justru sebaliknya, ada kemungkinan stimulasi yang diberikan berlebihan untuk mengembangkan kognitif sehingga akan mengembangkan kecerdasan lain, seperti linguistik,

³⁶ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), 141.

³⁷ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Perkembangan Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2013), 11-12.

³⁸ Adang Hambali, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), 30.

kinestetik, interpersonal dan lainnya menjadi terbelakangan.

Adapun penelitian di bidang *neuroscience* atau ilmu tentang saraf menemukan bahwa kecerdasan seseorang sangat dipengaruhi oleh banyaknya sel saraf otak serta keseimbangan kinerja otak kanan dan kiri. Dalam hal ini misalnya pada saat anak lahir sel otak sudah terbentuk semua dengan jumlah mencapai 100-200 miliar, setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel otak lainnya, atau membuat kombinasi 100 miliar x 20.000. Namun hal ini, dari banyaknya saraf yang ada, sel kognitif belumlah terbentuk. Oleh karena itu, kecerdasan yang dimiliki seorang anak tidak semata-mata kognitif saja.³⁹

b. Macam-macam Kecerdasan

Kecerdasan majmuk pada awalnya terdiri dari tujuh jenis kecerdasan. Kemudian, penelitian dilanjutkan dan ditemukan lagi dua jenis kecerdasan, sehingga jumlahnya menjadi sembilan kecerdasan. Hasil temuan tersebut kemudian dipublikasikan dalam sebuah buku yang berjudul *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*. Adapun kesembilan jenis yang dimaksud adalah kecerdasan linguistik, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, eksistensial, dan kecerdasan logis-matematis. Uraian-uraian berikut ini akan diuraikan secara singkat tentang kesembilan kecerdasan tersebut.⁴⁰

1) Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik merupakan bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan pada bunyi, struktur, makna fungsi kata dan bahasa.⁴¹ Anak yang memiliki kecerdasan linguistik biasanya sensitif terhadap pola, teratur, sistematis, mampu berargumentasi. Anak juga

³⁹ Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 32

⁴⁰ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 151.

⁴¹ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 142

gemar mendengar, membaca, menulis, mengeja dengan mudah, dan juga mempunyai ingatan yang tajam tentang hal-hal sepele.⁴² Orang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu memengaruhi orang lain hanya dengan gaya bahasa dan retorika mereka. Ini karena gaya bahasa, tutur kata, gerak bicara, dan mimik mereka sangat menarik. Orang yang mahir berbicara mampu menyihhi seluruh pendengarnya ketika berorasi di depan umum.⁴³

2) Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan ruang dan bentuk/gambar. Artinya, kecerdasan ini menunjukkan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar atau benda tertentu dalam pikiran seseorang. Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kepekaan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat. Kemampuan yang sering ditunjukkan, yaitu menggambar, memotret, membuat patung, dan mendesain.⁴⁴

Seseorang dengan dengan kecerdasan visual-spasial dapat merekam objek yang ia lihat dan dengar dalam memori otaknya dalam waktu yang sangat lama. Jika suatu saat ia akan menjelaskan apa yang direkam otaknya tersebut kepada orang lain mampa ia mampu menuliskannya dalam selembar kertas dengan sangat baik. Pada Umumnya kecerdasan ini dimiliki pada orang dengan profesi arsitek, fotografi, seniman, pilot, dan para penemu teknologi.⁴⁵

⁴² M.Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 140.

⁴³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2010), 151.

⁴⁴ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 142-143.

⁴⁵ Heru Kurniawan, *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*, (Jakarta: KENCANA. 2016), 67.

3) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetis merupakan kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, bahkan apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik.⁴⁶ Artinya, kecerdasan kinestetik ini lebih menekankan pada motorik atau gerak tubuh, baik motorik halus maupun kasar. Misalnya, menari, berlari dan bermain bola.⁴⁷

Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia masih berusia dini. Sebab, pada usia dini fisik sedang mengalami pertumbuhan yang baik. Kondisi ini sangat memungkinkan anak usia dini memadukan pikiran dan gerakan tubuhnya, sehingga menghasilkan gerak elastis yang sangat sempurna.⁴⁸

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal merupakan kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal dengan cara menikmati musik, membedakan musik, mengubah dan mengespresikan dengan bernyanyi. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, melodi, nada, atau warna suara suatu lagu. Dalam mengembangkan kecerdasan musikal bisa dilakukan dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi lagu-lagu yang menyenangkan yang berisi syair-syair yang mendidik, mengenalkan alat musik sederhana, bermain tepuk-tepuk, serta bisa bermain Drumband.⁴⁹

⁴⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 166.

⁴⁷ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan*, 143.

⁴⁸ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 166-167.

⁴⁹ anisi Tri Astuti, "Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaklik Sleman", *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol.1 No.2 (2016), 266.

5) Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik, menjalin hubungan yang baik, dan memahami berbagai peran dalam lingkungan sosial dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Pada dasarnya, anak-anak belajar mengatasi tuntutan sosial dan menjadi individu yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.⁵⁰

6) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk memahami diri sendiri, mengetahui siapa dirinya, apa yang dapat dilakukan, apa yang ingin dilakukan, bagaimana reaksi diri sendiri terhadap situasi tertentu, dan memahami situasi seperti apa yang sebaiknya dihindari, serta mengarahkan dan introspeksi diri. Sebagai makhluk sosial, orang kadang-kadang ingin memahami apa yang sedang mereka alami. Karena kegiatan ini sendiri, motivasi, empati, etika, dan sikap mementingkan orang lain akan muncul.⁵¹

7) Kecerdasan Naturalis

Kemampuan untuk mengenali dan mengklasifikasi berbagai jenis tumbuhan dan binatang di lingkungan sekitar, serta untuk membedakan antara makhluk hidup dan benda mati, dikenal sebagai kecerdasan naturalis. Kepekaan terhadap fenomena alam lainnya, seperti gunung, laut, objek yang ada di alam, dan langit pada pagi, siang, dan malam, serta mengenal kehidupan di kota dan perdesaan. Aktivitas yang dapat menumbuhkan kecerdasan natural pada anak termasuk mengajarkan anak-anak untuk mencintai alam sekitar, mengunjungi

⁵⁰ Kadek Suarca, dkk, "Kecerdasan majemuk pada Anak", *Sari Pediatri*, Vol.7 No.2 (2005), 88.

⁵¹ Kadek Suarca, dkk, *Kecerdasan majemuk pada Anak*, 88.

kebun binatang, melihat metamorfosa kupu-kupu, dan sebagainya.⁵²

8) Kecerdasan Eksistensial

Howard Gardner berpendapat bahwa eksistensial terkait dengan pengalaman spiritual. Hanya saja, dia percaya bahwa pengalaman spiritual setiap orang sangat berbeda. Selain itu, setiap agama, kepercayaan, atau keyakinan pasti memiliki banyak jenis spiritualitas yang muncul. Kemampuan untuk menghargai keberagaman seseorang adalah kegiatan spiritual. Perlu ditegaskan bahwa merasa beragama tidak sekadar tahu agama. Oleh karena itu, seseorang yang sangat mengenal agamanya belum tentu menjadi seorang yang cerdas secara spiritual.

Dalam pandangan Islam, kecerdasan spiritual juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan kehadiran Allah di sisinya, atau merasa bahwa dirinya selalu dilihat oleh Allah SWT. Kecerdasan spiritual merupakan kelanjutan dari kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional. Kecerdasan spiritual juga banyak disikapi oleh sebagian orang sebagai penyempurna atas kecerdasan sebelumnya, yaitu kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional.

Bagi masyarakat muslim, muara dari semua jenis kecerdasan adalah kecerdasan spiritual. Sebab, tanpa spiritualitas, semua kecerdasan tidak akan memberi makna pada hidup seseorang. Mengapa bisa demikian? Karena Islam menganjurkan semua jenis aktivitas yang dilakukan umatnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT.⁵³ Hal ini tertuang dalam salah satu firman Allah dalam Surah ad-Dzariyat ayat 56.

⁵² Wuryani Tri Astuti, *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaklik Sleman*, 266.

⁵³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 182-183.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

Artinya: "Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku".⁵⁴

9) Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan logis Matematis merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk menggunakan angka atau bilangan secara efektif dan alasan logika yang kuat dan baik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan seorang anak terhadap pola dan hubungan yang logika.⁵⁵ Anak yang mempunyai kecerdasan logis matematis yang tinggi sangat gemar bermain dengan bilangan angka, sangat menyukai permainan matematika, anak juga menyukai percobaan dengan cara yang logis, anak menyukai teka-teki, anak sangat suka mengumpulkan sesuatu dan mengelompokkan sesuatu, dan anak akan mampu berpikir dengan konsep yang jelas.⁵⁶

Kecerdasan logis matematis biasanya dikenal dengan kecerdasan kecerdasan angka termasuk dalam kemampuan ilmiah yang sebagaimana sering disebut dengan berpikir kritis. Seseorang yang memiliki kecerdasan logis matematis cenderung melakukan sesuatu dengan data guna melihat pola-pola serta hubungan. Seseorang yang memiliki kecerdasan logis matematis juga sangat menyukai angka serta mampu menginterpretasi data dan menganalisis pola-pola abstrak dengan mudah.⁵⁷

⁵⁴ Alqur'an, adz-Dzariyat ayat 56, *Alqur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama Republik Indonesia, al-Qur'an dan terjemah, 524.

⁵⁵ Heru Kurniawan, *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*, (Jakarta: KENCANA, 2016), 67-68.

⁵⁶ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2013) 14-15

⁵⁷ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, 14-15

Pada dasarnya keterampilan matematika dimulai dengan cara memahami konsep-konsepnya. Anak akan cepat menunjukkan perhatian terhadap waktu, ukuran, serta hitung menghitung. Anak akan lebih banyak mengajukan pertanyaan mengenai berapa lama, berapa banyak, dan pertanyaan lain sejenisnya. Anak cepat dalam mengingat hari-hari ulang tahun, usia seseorang, serta hal-hal yang berhubungan dengan angka.⁵⁸ Anak dengan kecerdasan ini dapat memahami pola-pola logis dan numeris serta kemampuan dalam mengolah atur pemikiran panjang. Kecerdasan ini tentunya berkaitan dengan kemampuan berhitung, menalar berpikir logis dan memecahkan masalah.⁵⁹

c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Dalam Lembaga PAUD terdapat acuan mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan termasuk aspek kognitif yang lingkup perkembangannya ada belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Lingkup perkembangan kognitif dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 terbagi menjadi tiga bagian, yakni:

⁵⁸ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, 63.

⁵⁹ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), 248.

**Tabel 2.2 Standar Tingkat Pencapaian
Perkembangan Anak (STPPA) Aspek Kognitif
Anak Usia 4-5 Tahun**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal Benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial
Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, dan ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait

	<p>dengan dirinya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal: AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda 1-10 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

Perkembangan kognitif anak usia dini perlu diberikan stimulus yang tepat agar dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahapannya. Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari kecerdasan logis matematis. Kemampuan logis matematis anak berkaitan dengan kemampuan dalam memahami pola-pola angka dan kemahiran menggunakan logika. Anak yang mempunyai kecerdasan terhadap logika matematika memiliki ketertarikan yang tinggi akan kegiatan berfikir logis seperti mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi.⁶⁰ Salah satu lingkup yang dikembangkan pada penelitian ini ialah lingkup perkembangan logis matematis anak usia dini. Upaya yang dilakukan guna

⁶⁰ Andin Sefrina, *Deteksi Minat dan Bakat Anak Optimalkan 10 Kecerdasan pada Anak*, (Jakarta: Media Pressindo, 2013), 67.

mengembangkan kecerdasan logis matematis anak ialah dengan memberikan stimulus berupa permainan plastisin.

d. Indikator Kecerdasan Logis Matematis

Adapun secara sederhana anak yang memiliki kecerdasan logis matematis ditunjukkan dengan table sebagai berikut:⁶¹

Tabel 2.3 Indikator Kecerdasan Logis Matematis

No	Usia	Indikator Kecerdasan Logis Matematis
1	0-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai mengenal benda • Anak mulai mengenal warna
2	1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai mengenal bentuk • Anak mulai mengenal berbagai rasa, misalnya: manis, asam, pahit • Anak mulai mengenal bilangan 1 dan 2
3	2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengelompokkan benda yang memiliki bentuk sama • Anak mampu membedakan bentuk lingkaran dan persegi • Anak mulai mengenal bilangan hingga bilangan 5
4	3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membedakan antara bentuk dan ukuran, seperti besar, kecil, panjang, dan pendek • Anak mampu mengurutkan mulai dengan angka 1-10 • Anak mampu membedakan warna dalam jumlah banyak
5	4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu dengan sesuatu • Anak senang membongkar

⁶¹ Roida Eva Siagian dan Novu Marliani, "Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Usia Dini untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematik", *GEMAIDU*, Vol.1 No.3 (2016), 285-286.

		<p>mainannya kemudian memasang kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai senang mengurutkan sesuatu
6	5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengurutkan angka 1-50 • Anak senang dengan permainan seperti otak atik bilangan • Anak mulai menyukai permainan

e. Ciri-ciri Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan Logis Matematis mengacu pada kemampuan seseorang untuk bernalar, memecahkan masalah, menggunakan angka, memahami informasi visual grafik atau diagram, dan melakukan analisis hubungan sebab-akibat. Adapun ciri-ciri kecerdasan logis matematis pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak selalu bertanya dan menuntut jawaban yang masuk akal.
- 2) Dapat memberikan jawaban dengan logis ketika ditanya.
- 3) Ada keingintahuan atau untuk mengeksplorasi sangat besar seiring bertambahnya usia, seorang anak akan menyukai berbagai hal percobaan mulai dari hal yang sederhana sampai dengan yang semakin konkrit. Anak akan mudah memahami sebab akibat.
- 4) Suatu hal yang berhubungan dengan angka anak sangat menyukainya. Mengenai angka dan memahami konsep bilangan anak mudah mengingatnya.
- 5) Anak suka mencermati berbagai hal atau memperhatikan bagaimana cara kerja benda tersebut. Permainan yang menggunakan analisis, strategi serta pengamatan, seperti permainan tebak-tebakan, bermain kartu, atau membentuk

plastisin menjadi sebuah bilangan, anak akan sangat tertarik pada permainan tersebut.⁶²

f. Kemampuan Logis Matematis Anak Prasekolah

Adapun kemampuan logis matematis yang semestinya dimiliki oleh anak usia dini dan bagaimana menstimulusnya.

1) Kategorisasi/Pengelompokkan

Anak bisa mengelompokkan atau mengkategorikan sesuatu berdasarkan dengan warna, bentuk, ukuran, dan lainnya. Contohnya orang tua minta anak mengelompokkan sedotan yang berwarna-warni disesuaikan dengan warnanya. Orang tua dapat bertanya mana warna merah, hijau, biru, dan seterusnya. Contoh lain misalnya orang tua dapat meminta anak untuk menyusun buku-buku cerita mulai dari yang kecil atau tipis sampai dengan ukuran yang tebal, anak diminta merapikan mobil-mobilannya dimulai dari yang kecil sampai dengan yang besar.

2) Mencocokkan/Menghubungkan

Anak usia dini secara nalar dan logika dapat menghubungkan atau mencocokkan suatu sebab-akibat, atau suatu keadaan maupun kondisi tertentu atau mengasosiasikan sesuatu. Adapaun contoh stimulasi: lakukan kegiatan dengan bantuan gambar. Misalnya pada sebuah tabel terdiri angka 1, 2, 3, 4, dan 5 yang terletak disebelah kiri kemudian disebelah kanan terdapat gambar buah apel dengan jumlah tertentu. Kemudian, mintalah anak untuk menghubungkan antara angka atau bilangan dengan jumlah apel yang sesuai dengan garis.

3) Komprasi/Perbandingan

Anak dapat membandingkan dari banyak hal, misalnya apakah itu warna, pola-pola tertentu, bentuk, ukuran dan lainnya. Adapaun conti

⁶² Roida Eva Siagian dan Novi Marliani, *Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Usia Dini untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematika*, 289

stimulasi, orang tua dapat meletakkan dua benda atau lebih diatas meja kemudian mintalah anak untruk menyebutkan manakah ukurannya yang lebih kecil atau lebih besar. orang tua juga bisa meletakkan beberapa gelas yang berisi dengna air dan mintalah anak untuk menyebutkan mana air yang lebih banyak atak lebih sedikit.

4) **Pemahaman Bentuk Geometri**

Anak dapat mengenal bentuk bentuk-bentuk geometri sederhana, misalnya bulat, persegi panjang, segitiga dan sebagainya. Adapun contoh stimulasi, orang tua dapat meminta anak untuk menghitung jumlah bentuk segitiga yang terdapat pada sebuah gambar rumah sederhana ataupun mintalah anak untuk menghitung jumlah roda yang terdapat pada alat transportasi seperti becak, sepeda dan sebagainya.

5) **Pemahaman Bilangan (*Number Bond*)**

Anak sangat terampil dalam mengolah angka dan menggunakan perhitungan matematis. Angka merupakan suatu simbol yang dipergunakan untuk berbagai macam hal, misalnya menunjukkan waktu, ukuran, harga dan sebagainya. Adapun yang termasuk dalam kemampuan ini yaitu mengurutkan bilangan dan perhitungan sederhana.⁶³

g. **Perlunya Mengasah Kecerdasan Logis Matematis**

Pengenalan urutan satu, dua dan tiga ini merupakan salah satu contoh logika matematis. Kecerdasan logis matematis adalah kemampuan untuk memahami penalaran matematis dan logika. Semua anak pada dasarnya memiliki kecerdasan logis matematis, tetapi tingkatnya berbeda-beda, bukan hanya kemampuan memecahkan soal hitung-hitungan. Diharapkan anak-anak dapat menyelesaikan tugas-tugas sederhana yang mungkin mengandung beberapa

⁶³ Roida Eva Siagian dan Novu Marlioni, “Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Usia Dini untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematik”, 290-291.

masalah yang harus diselesaikan, sehingga kecerdasan logis dan matematis sangat penting untuk dikembangkan di usia prasekolah.

Contoh ketika anak diminta untuk merapikan mainannya yang berserakan, anak mengetahui bagaimana caranya merapikan mainan yang berserakan tersebut. Anak akan mengetahui bagaimana cara merapikan barang dengan memilah-milah serta memasukkannya ke dalam kotak mainan sesuai dengan tipenya, merapikan buku-buku sesuai dengan ukurannya ke dalam rak dan sebagainya. Adapun contoh lain, ketika mobil mainannya tidak dapat jalan, anak diharapkan dapat menemukan apa penyebabnya secara logis serta sistematis berdasarkan dengan informasi yang ia miliki. Anakanak yang mempunyai kecerdasan logis matematis yang baik akan mudah untuk memahami situasi apapun, kondisi yang sedang ia hadapi, serta kemudian berusaha untuk memecahkan masalah.⁶⁴

h. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Logis Matematis

Menurut Mufarizuddin dalam Jurnal *Obsesi Research & Learning In Early Childhood Education* yang diterbitkan pada tahun 2017, diantara faktor yang mempengaruhi kecerdasan logis matematis pada anak usia dini, diantaranya adalah:

- 1) Faktor Bawaan dari Keturunan
Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda. Orang tua yang memiliki kecerdasan akan menurunkan kecerdasannya kepada anak melalui gen yang ada.
- 2) Faktor Lingkungan
Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca

⁶⁴ Roida Eva Siagian dan Novu Marliani, "Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Usia Dini untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematik", 291-292.

indera mulai berfungsi anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan. Lingkungan berpengaruh besar pada kecerdasan anak.

- 3) Asupan Nutrisi pada Zat Makanan
Nutrisi merupakan salah satu faktor yang mendukung perkembangan kecerdasan anak. Jumlah nutrisi harus memenuhi batas kemampuan tubuh untuk menyerapnya dalam keadaan yang berlebihan, nutrisi tersebut tidak dapat diserap bagaimana fungsinya. Bahkan dapat menimbulkan efek samping yang kurang baik.
- 4) Aspek Kejiwaan
Kondisi emosi bernilai penting dalam menumbuhkan bakat dan minat anak sehingga akan sangat berpengaruh pada tingkat kecerdasan anak.⁶⁵

Sementara itu menurut Widayati dan Widijati bahwa faktor-faktor yang turut mempengaruhi kecerdasan anak adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Genetik (Keturunan)
Faktor genetik merupakan potensi kecerdasan yang sudah ada atau diturunkan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak.
- 2) Faktor Makanan Sehat
Lebih dari 20 tahun terakhir berbagai penelitian juga mengungkapkan korelasi positif antara gizi, terutama pada pertumbuhan pesat dengan perkembangan fungsi otak, dan ini berlaku sejak anak masi berbentuk janin dalam rahim ibu. Bahan makanan harus diolah sesuai dengan tahap perkembangan daru lumat, lembek, lalu padat. Secara keseluruhan. asupan makanan sehari harus mengandung 10 sampai 15 persen kalori

⁶⁵ Mufarizuddin, Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembins Bangkinang Kota, *Jurnal Obsesi Research & Learning In Early Childhood Educatio*, Vol. 1 No. 1, 2017, 64.

dari protein, 20 sampai 35 persen dari lemak, dan 40 sampai 60 persen karbohidrat.

3) Faktor Perawatan

Faktor genetik saja tidak cukup untuk mengembangkan kecerdasan anak secara maksimal. Justru peran orang tua dalam memberikan latihan-latihan dan lingkungan yang mendukung jauh lebih penting dalam menentukan perkembangan kecerdasan yang dimiliki anak.

4) Faktor Lingkungan

Anak memerlukan lingkungan subur yang sengaja diciptakan untuk, yang memungkinkan potensi mereka tumbuh dengan maksimal, lingkungan tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁶⁶

Demikian beberapa hal yang dapat mempengaruhi kecerdasan logis matematis pada anak usia dini. Mengetahui hal tersebut, maka semua pihak yang berkaitan dengan anak harus mampu meminimalisir faktor yang tidak mendukung peningkatan kecerdasan logis matematis anak. Sebaliknya, justru harus mengoptimalkan semua faktor yang dapat meningkatkan kecerdasan logika-matematika pada anak.

B. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai permainan plastisin dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis telah ditemukan dalam tulisan-tulisan skripsi maupun jurnal terdahulu, untuk memperoleh gambaran jelas mengenai penelitian ini dihadapkan kajian-kajian yang telah dilakukan. Berikut penulis beberapa penelitian terdahulu yang terkait dalam skripsi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Reni Puspita sari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin terhadap peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”.

⁶⁶ Sri Widayati dan Utami Widijati, *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majmuk Anak*, (Jogjakarta: Luna Publisher, 2008), 28.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada saat bermain plastisin dapat ditingkatkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015. Adapun persamaan penelitian Reni Puspita Sari dengan yang dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang bermain plastisin sedangkan perbedaannya peneliti membahas tentang perkembangan kecerdasan logis matematis sedangkan Reni Puspita Sari membahas tentang perkembangan kreativitas anak.⁶⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Siti Masitah dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Lotto Angka di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu.” Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat induktif. Dengan subyek penelitian siswa di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu. Pokok bahasan yang digunakan yaitu mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui permainan lotto angka. Hasil penelitian ini menunjukkan Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan lotto angka dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak, hanya saja masih ada beberapa anak yang belum bisa mengenal angka karena kurangnya simpati dan perhatian orang tua nya dalam mengenalkan angka pada saat anak ketika belajar di rumah, banyak orang tua mengeluh karena anak nya di rumah malas belajar dan berhitung, namun di sekolah dengan permainan lotto angka anak mau bermain seraya belajar. Terdapat perbedaan dan

⁶⁷ Reni Puspita Sari, ”Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Paud*, Vol.2 No. 1, 2015.

persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Masitah. Persamaannya terdapat pada aspek perkembangannya, yaitu sama-sama membahas tentang permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan logis matematis. Perbedaannya terdapat pada permainannya. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Masitah menggunakan permainan Lotto angka, sedangkan penulis menggunakan permainan Meskipun sama-sama dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis pada anak.⁶⁸

3. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Sesa Pirunika dkk dengan judul “Pengaruh Bermain Plastisin Dalam mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Fatimah Palembang.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen True Experimental Design dengan model posttest-Only Control design. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan dokumentasi, data yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar check-list yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrument yang telah dibuat serta dokumentasi berupa foto dan video. Berdasarkan nilai yang diperoleh bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen 72,6, sedangkan posttest kelas control 48,5 ini berarti nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Hal ini berarti terdapat pengaruh bermain plastisin dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Fatimah Palembang. Terdapat banyak perbedaan antara penulis dengan penelitian Sesa Pirunika dkk. Dari jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Perbedaan yang kedua adalah dalam aspek yang dikembangkan. Penelitian dari Sesa Pirunika dkk lebih ke mengembangkan aspek fisik motorik bukan mengembangkan kecerdasan logis matematis. Meski dari

⁶⁸ Siti Masitah, “*Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Lotto Angka di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu*”, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019).

itu, ada juga persamaan antara penelitian tersebut dengan penulis yaitu dengan cara menggunakan media permainan plastisin yang menyenangkan. Sehingga anak bisa belajar sambil bermain.⁶⁹

4. Penelitian ini dilakukan oleh saudari Nur Fajrina dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulung Agung.” Pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulung Agung, penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif yang dilaksanakan pada tanggal 03 Januari 2019 – 25 Mei 2019. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak mendapatkan hasil nilai pre test kelas eksperimen dengan post test kelas eksperimen -t hitung > -t tabel ($-4.090 > -1.753$) serta membandingkan rata-rata (mean) kelas eksperimen pre test adalah 13,7333 dan rata-rata (mean) kelas eksperimen post test adalah 15,6667. Dengan demikian pengujian menunjukkan *Hoditolak* dan *Haditerima* yang artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata dari nilai sebelum (pre test) pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Flamboyan dengan nilai sesudah (post test) pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Flamboyan. Jadi, kedua varian ada pengaruh antara permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini. Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Fajrina. Perbedaan penelitian terdapat pada permainan ular tangga. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan permainan plastisin. Dalam penelitian yang dilakukan Nur Fajrina menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan penulis

⁶⁹ Sesa Pirunika dkk, “Pengaruh Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Fatimah Palembang”, *Jurnal PAUD*, Vol.2 No.2, 2019.

menggunakan metode kualitatif. Persamaan dalam penelitian tersebut yaitu sama-sama membahas bagaimana cara meningkatkan kecerdasan logis matematis dengan menggunakan permainan yang seru dan menyenangkan. Hanya saja penulis lebih memfokuskan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan dengan menggunakan permainan plastisin.⁷⁰

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir yang disusun, maka dapat diketahui bahwa mengembangkan kecerdasan logis matematis melalui permainan plastisin akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Anak usia dini akan tertarik dengan permainan plastisin karena lebih seru dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran melalui sebuah permainan yang menyenangkan anak secara tidak sadar akan belajar mengenal warna, bentuk, dan angka. Anak melakukan kegiatan bermain ini sambil belajar, atau belajar sambil bermain. Diharapkan dengan menggunakan permainan plastisin yang menyenangkan, dapat menjadikan perantara atau sarana sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan proses pembelajaran. Secara tidak langsung dapat mengembangkan kecerdasan logis matematis pada anak. Sehingga pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek kecerdasan logis matematis tersebut bisa dikemas secara menarik, dan anak akan lebih semangat untuk belajar.

Berdasarkan alasan di atas bisa ditafsirkan alur pikir penelitian sebagai berikut:

⁷⁰ Nur Fajrina, “Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulungagung”, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulung Agung, 2019).

Gambar 2.1 Kerangka berpikir