

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Bermain

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. (Soekamto, dkk. Kapita Selekata 2007). Bermain juga dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan pengalaman didapat lewat bermain.

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat, dan untuk mengembangkan kreatifitas. Lebih lanjut, bermain mengembangkan keterampilan sosial disaat sejumlah anak terlibat aktif dalam suatu kegiatan. Perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak – anak. Bermain merupakan cara bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara menjelajahi dunia dari lingkungannya.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak. Meliputi dunia fisik dan sosial. Sistem komunikasi pendek kata, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Ingridwati Kurnia, dkk. Perkembangan Peserta Didik 2007).

Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak yakni :

Aspek kesadaran diri (*personal asareness*)

1. Emosional
2. Sosial
3. Komunikasi
4. Kognisi, dan
5. Keterampilan motorik.

Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan. Pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya.

Bermain tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi suatu kewajiban yang mau tidak mau harus terpenuhi anak usia dini. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam Matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan dapat dipahami dengan baik. Konsep-konsep Matematika dipelajari menurut tahapan-tahapan bertingkat dalam belajar matematika.

Adapun tahapan-tahapan tersebut yaitu:

- a. Permainan bebas

Permainan bebas adalah tahap belajar konsep yang terdiri dari aktivitas yang tidak terstruktur dan tidak diarahkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan memanipulasi benda-benda konkrit dan abstrak dari unsur-unsur yang dipelajari.

b. Permainan yang menggunakan aturan.

Pada tahap ini siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam suatu konsep. Melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur Matematika.

c. Permainan mencari persamaan sifat

Pada tahap ini siswa mulai diarahkan untuk menemukan struktur yang menunjukkan kesamaan yang terdapat dalam permainan yang dimainkan.

d. Permainan dengan Reperesentasi.

Tahap ini merupakan tahap pengambilan kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Pada tahap ini anak mencari gambaran konsep kesamaan sifat dari situasi tertentu.

e. Permainan dengan simbolisasi

Tahap ini merupakan tahap belajar konsep pada saat anak perlu merumuskan reperesentasi pada setiap konsep dengan menggunakan simbol Matematika atau dengan perumusan verbal yang sesuai.

f. Formalisasi

Pada tahap ini anak mempelajari suatu konsep dan struktur Matematika yang saling berhubungan. Dalam hal ini anak harus mengurut sifat-sifat itu untuk dapat merumuskan sifat-sifat baru.

Adapun yang menjadi dasar atau landasan untuk mengajarkan Matematika melalui bermain adalah atas dasar penelitian yang telah dilakukan oleh saudari Desty R Purba mengajarkan Matematika melalui bermain serta atas teori Dienes yaitu permainan yang menggunakan aturan (Disadur dari buku Agar anak pintar

Matematika joula. Ekaningsih paimin, 1998 dan Bermain, Mainan dan Permainan Oleh Dra. mayke sugianto t.1995)

1. Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain.

Secara ringkas ciri-ciri kegiatan bermain dapat diikhtisarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Ikhtisar Ciri Kegiatan Bermain

No.	Ciri - Ciri	Keterangan
1.	Menyenangkan	Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan itu.
2.	Motivasi Intrinsik	Anak ingin bermain karena dorongan dari dalam bukan karena disuruh orang lain.
3.	Spontan dan Sukarela	Anak bermain karena dorongan spontan tanpa paksaan.
4.	Ada peran aktif pemain	Semua pemain berperan secara aktif saat bermain, sehingga kegiatan bermain berjalan lancar dan menyenangkan.
5.	Non literal	Saat bermain anak berpura-pura menjadi sesuatu/bertindak sesuatu
6.	Kaidah non ekstrinsik	Anak terlibat aktif, tidak diam saja, baik secara fisik maupun emosi.
7.	Aktif	Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain
8.	Fleksibel	Anak dapat beralih kegiatan bebas memilih permainan.

Bermain (*play*) mengacu pada beberapa teori bermain yang dikemukakan para ahli yaitu:

- a. Teori surplus energi. Dalam pandangan ini bermain merupakan penyaluran energi yang berlebihan.

- b. Teori relaksasi. Pandangan ini menyatakan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah tersalurnya energi.
- c. Teori preparasi. Pandangan ini menyatakan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah tersalurnya energi.
- d. Teori rekapitulasi. Pandangan ini mencoba menentukan hubungan antara kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan.
- e. Teori pertumbuhan dan perkembangan. Pandangan ini menyatakan bahwa, bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan anak.
- f. Teori penyaluran emosi. Menurut pandangan ini bermain merupakan ekspresi simbolik dari suatu harapan.
- g. Teori kognitif. Pendapat ini menyatakan bahwa bermain adalah suatu upaya asimilasi.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak terutama pada saat usia SD. Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak adalah :

- a. Anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan perkembangan fisik, perkembangan psiko sosial, serta perkembangan kognitif.
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi.
- c. Bermain bagi anak-anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktivitas yang menyenangkan.

- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang, menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam hidupnya.
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerja sama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong diri sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreativitas anak.
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

3. Karakteristik Kegiatan Bermain.

Beberapa karakteristik kegiatan bermain sebagai berikut :

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.
- c. Tahap iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik atau pun mental.
- f. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
- g. Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan sat itu.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

4. Fungsi Bermain dalam Pendidikan.

Bermain kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk pengunjukkan atau pun permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dan bernilai bagi anak dalam membuahakan pengalaman belajar tertentu.

Fungsi bermain secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pengembangan Kognitif.

Penelitian membenarkan adanya hubungan kuat antara bermain dan perkembangan kognitif, salah satunya yaitu bermain simbolik (Bennet, 2005). Pernyataan tersebut didukung oleh Vigostky dan Piaget (dalam Sugianto, 1997, Kapita Selekt 2007) yang menyatakan bahwa, bermain simbolik itu permainan yang penting sekali dalam pengembangan berpikir abstrak.

b. Pengembangan Sosial.

Bermain adalah model yang baik untuk mengembangkan sosial anak, karena akan mendorong anak-anak berinteraksi sosial.

c. Pengembangan Emosional.

Bermain adalah media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan.

d. Pengembangan Fisik.

Bermain adalah media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan.

5. Macam-macam permainan Matematika

Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif.

Beberapa macam permainan matematika yaitu:

- a. Bermain bebas dan spontan
- b. Bermain konstruktif
- c. Bermain khayal/bermain peran
- d. Mengumpulkan benda – benda (*collecting*)
- e. Melakukan Penjelajahan (*eksplorasi*)
- f. Permainan (*games*) dan olahraga (*sport*)
- g. Musik

6. Macam–macam Alat Permainan

Pada permainan alat yang dapat digunakan yaitu:

- a. Congklak
- b. Ular Tangga
- c. Kelereng
- d. Puzzle yang terdiri dari 3–12 keping
- e. Papan–papan pasak
- f. Papan–papan hitung
- g. Papan paku (dengan pengawasan cermat)
- h. Biji untuk meronce
- i. Kartu berpasangan, sejenis atau sama
- j. Permainan dengan kartu (Mayke Tedjasaputra. 2001)

B. Pengertian Matematika

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani “*Mathematikos*” secara ilmu pasti atau “*Matheis*” yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas kesimpulan yang ditarik dari kaidah–kaidah tertentu melalui deduksi (Ensiklopedia Indonesia).

Matematika mengkaji benda abstrak (benda pikiran) yang disusun dalam suatu sistem aksiomatis dengan menggunakan simbol (lambang) dan penalaran deduktif (Sutawijaya,1997:176). Menurut Hudoyo (1990:3) matematika berkenan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

C. Karakteristik Siswa Kelas 2 SD

Perkembangan jiwa anak kelas 2 SD Anak usia 7 tahun atau anak–anak kelas 2 SD adalah suka bermain, terutama bermain benda–benda disekitarnya. Menurut Piaget anak–anak rata-rata usia 7 tahun termasuk usia operasional konkrit (umur 7–12 tahun). Periode ini disebut operasi konkret sebab berpikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik objek–objek konkret atau pengalaman – pengalaman yang langsung dialaminya. (dalam Hudoyo, 1998. Kapita Selekt 2007). Perkembangan jiwa anak kelas 2 SD Anak usia 7 tahun atau anak–anak kelas 2 SD adalah suka bermain, terutama bermain benda–benda disekitarnya.

Periode ini juga disebut usia kreatif sebagai kelanjutan dan penyempurnaan perilaku kreatif yang mulai terbentuk pada masa anak awal. Kecenderungan kreatif ini perlu mendapat bimbingan dan dukungan dari guru maupun orang tua

sehingga berkembang menjadi tindakan kreatif yang positif dan orisinal, tidak negatif dan sekedar meniru tindakan kreatif orang atau anak yang lain. Selain itu, periode ini disebut juga dengan usia bermain, karena minat dan kegiatan bermain anak semakin meluas dengan lingkungan yang lebih bervariasi. Mereka bermain tidak lagi hanya di lingkungan keluarga dan teman di sekitar rumah saja, tapi meluas dengan lingkungan dan teman-teman di sekolah. (Ingridwati Kurnia, dkk. Perkembangan Peserta Didik. 2007)

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan dan kajian pustaka, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi, minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika kelas 2 dari siklus ke siklus.