IMPLEMENTASI MEDIA BALOK ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNNG ANAK DI RA KUSUMA MULIA XVII BUNUT BRINGIN BADAS

SKRIPSI

Oleh:

DEFI ROFIATIN NADHIROH

NIM. D99217032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Defi Rofiatin Nadhiroh
NIM	: D99217032
Jurusan/prodi	: Pendidikan Islam/PIAUD
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 18 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan

Defi Rofiatin Nadhiroh

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Defi Rofiatin Nadhiroh

NIM : D99217032

Judul : Implementasi Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 November 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.	Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
Nip. 197011202000031002	Nip.107001022005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Defi Rofiatin Nadhiroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 7 Januari 2022
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Penguji II

Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc, MHI.
NIP. 197311162007101001

Penguji III

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.
NIP. 197011202000031002

Penguji IV

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 107001022005011005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Defi Rofiatin Nadhiroh
NIM	: D99217032
Fakultas/Jurusan	: FTK/PIAUD
E-mail address	: defirofiatinnadhiroh@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,13 Januari 2022

Penulis

METERAI TEMPEL
10000
FS1AJX523578286

(Defi Rofiatin Nadhiroh)

ABSTRAK

Defi Rofiatin Nadhiroh, 2022. *Implementasi Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing: 1. Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.
2. Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag

Kata Kunci: Balok Angka, Kemampuan Berhitung.

Penelitian yang dilakukan di latar belakangi oleh kemampuan berhitung anak yang sudah berkembang, selain itu juga ada beberapa anak yang kemampuan berhitungnya belum berkembang. Jadi, untuk menyeimbangkan antara kemampuan berhitung anak yang sudah berkembang dengan kemampuan berhitung anak yang belum berkembang guru menggunakan media balok angka sebagai media pembelajaran. Media balok angka dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena balok angka mudah didapat, dilihat, dipahami oleh anak dan media bersifat konkret atau nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menegtahui penggunaan media balok angka, meningkatkan kemampuan berhitung anak, serta kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan penggunaan media balok angka.

Jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif, dengan setting penelitian RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, dan subyek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Sedangkan dalam teknik keabsahan data menggunakan metode triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penggunaan media balok angka sangat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran. Anak-anak berhitung menggunakan jari tangan secara bersamaan. Penggunaan media balok angka dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penggunaan balok yaitu mulai dari menunjukkan balok sampai anak mencoba sendiri. Hasil dari meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan balok angka terbukti bahwa mengalami peningkatan pada setiap indikator. Sehingga hasil akhir menyusun balok angka 1-10 menunjukkan bahwa dari 31 anak terdapat 27 anak sudah BSB dan hanya 4 anak masih BB, hal itu karena keempat anak tersebut berbeda dengan anak-anak yang lain. Selain itu dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan balok angka terdapat kendala dan hambatan yang dialami oleh guru yaitu berasal dari anak itu sendiri, suasana hati anak, tingkat minat belajar, kemampuan anak, kurangnya fokus, orangtua ikut masuk kelas, dan kondisi anak yang berbeda dengan temannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR KEASLIAN TULISAN ii

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iv

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI v

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Penelitian Terdahulu 9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Bermain 18
   1. Pengertian Bermain 18
   2. Tahapan-Tahapan dalam Bermain 20
   3. Manfaat Bermain 23
   4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain 25
B. Perkembangan Kognitif 27
   1. Pengertian Perkembangan Kognitif 27
   2. Tahapan-Tahapan Perkembanagn Kognitif 29
   3. Karakteristik Perkembanagn Kognitif 30
   4. Faktor-Faktor yang Memepengaruhi Perkembanagn Kognitif 30
C. Kemampuan Berhitung 31
   1. Pengertian Berhitung 31
   2. Tahapan-Tahapan Berhitung 32
   3. Prinsip Berhitung 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tujuan Berhitung 38
D. Media Balok Angka 39
1. Pengertian Balok Angka 39
2. Tahapan-Tahapan Penggunaan Balok Angka 41
3. Fungsi dan Manfaat Balok Angka 42
E. Kerangka Berpikir 44

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Desain Penelitian 46
B. Sumber Data/ Subyek Penelitian 47
C. Teknik Pengumpulan Data 48
D. Teknik Analisis Data 51
E. Teknik Keabsahan Data 53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian 55
B. Deskripsi dan Analisis Data 61
C. Temuan Khusus Penelitian 78
D. Pembahasan 79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 88
B. Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Makhluk yang polos dengan segala bakat yang perlu dikembangkan oleh pendidiknya diartikan sebagai anak. Anak-anak mempunyai kekhasan tersendiri tak serupa dengan usia dewasa. Pola anak-anak bertingkah energik, berantusias serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang penglihatan, mendengar serta yang dirasakan dalam banyak hal, seakan-akan tidak akan pernah berhenti mencari tahu dan belajar. Anak memiliki sifat sesuka hati pada diri sendiri, rasa penasaran yang tinggi, tidak dapat ditebak, imajinatif, makhluk sosial dan daya fokus yang singkat.[1]

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap negara yang memiliki tujuan mengembangkan bangsa itu sendiri, sehingga tersedia tenaga manusia yang didapat serta dimanfaatkan bagi diri sendiri, sekitar, dan berbangsa. Apabila faktor sumber daya manusia tersebut mendapatkan pendidikan unggul berakibat terjadinya perjalanan utama guna menyatakan dan meningkatkan kualitas kemajuan bangsa.

Saat ini, ketersediaan pendidikan yang ada di Indonesia telah mendapat dukungan dan simpati dari berbagai pihak, terutama pada pendidikan tingkat usia dini. Pemerintah cenderung memperhatikan serta mengedepankan sebuah pendidikan usia dini supaya pendidikan tersebut lebih luas serta merata di indonesia.

Sejak usia dini anak disebut dengan sebuah anggapan yang harus diberikan pendidikan paling utama dan berhak didapatkan oleh setiap anak, untuk mencapai sebuah pendidikan yang maksimal, menjadikan pribadi yang bertaqwa serta beriman kepada sang pencipta, berakhlak baik, mempunyai sebuah wawasan yang luas, kesehatan jasmani dan rohani, sikap pribadi yang baik, berjiwa sosial, serta mempunyai rasa tanggung jawab kepada lingkungan.

Pada tahun 2002 undang-undang pasal 9 nomor 23 ayat 1 menjelaskan mengenai perlindungan anak, di mana dikatakan dari masing-masing anak layak mendapatkan sebuah pendidikan serta pembelajaran guna untuk mengembangkan kepribadian dan tingkat kecerdasan yang sesuai dengan keinginan atau bakat anak.

Sedangkan pendidikan usia anak dini, merujuk pada tahun 2003 undang-undang bab 1 ayat 14 nomor 20 pasal 1 mengenai sistem pendidikan nasional

[1] Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Permata Puri Media, 2013), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengungkapkan, jika pendidikan pada usia anak dini ialah sejenis dengan pendidikan sebagai usaha untuk memberikan bimbingan yang ditujukan pada anak mulai dari usia 0-6 tahun. Dalam pendidikan ini kegiatan pemberian sebuah rangsangan dilakukan guna merangsang proses pendewasaan pertumbuhan fisik dan jiwa anak, agar anak siap untuk mencapai jenjang pendidikan selanjutnya maupun yang akan dihadapi.[2]

Diulas lebih lanjut lagi mengenai standar pendidikan anak usia dini, yaitu dalam undang-undang tahun 2014 Permendikbud nomor 137 pada bab 1 pasal 1 ayat 2, bahwasannya dalam pendidikan yang ada pada usia anak dini adalah sebuah pendidikan yang digunakan atau ditujukan kepada anak guna untuk memberikan rangsangan dan juga untuk memaksimalkan aspek perkembangan anak. Dalam perkembangan ini dijelaskan ada enam unsur pengembangan dalam tumbuh kembang usia anak dini, diantara enam unsur tersebut yaitu tumbuh kembang psikomotorik, kecerdasan atau kognitif, emosi sosial, bahasa, seni, beserta nilai tingkah laku.[3]

Pendidikan yang ada untuk anak usia dini ialah sebuah pendidikan fokus utama, dikarenakan pada usia anak-anak disebut sebagai masa emas (*golden age*) untuk tumbuh kembang anak. Agar mendapatkan sebuah pendidikan, di mana dalam proses pendidikan tersebut diharapkan sebuah perhatian dan kesadaran pada seorang pendidik terhadap anak, karena semakin baik pendidikan yang diberikan pada anak, maka dampak dan hasil yang diharapkan dapat berkembang dengan baik dan maksimal untuk perkembangan selanjutnya.[4]

Pendidikan usia anak dini dapat diselenggarakan dengan beberapa model pendidikan, seperti pada pendidikan formal, nonformal maupun informal. Dari setiap bentuk pendidikan tersebut memiliki berbagai cara dan kekhasan tersendiri untuk menyampaikan sebuah pendidikan. Pendidikan formal diselenggarakan melalui sebuah lembaga seperti Taman Kanak-kanak atau Raudatul Athfal juga lembaga-lembaga sejenisnya. Sedangkan pendidikan nonformal yang diberikan pada anak usia dini didirikan oleh masyarakat sekitar untuk kebutuhan masyarakat itu sendiri, khususnya bagi anak yang memiliki keterbatasan yang tidak dilayani oleh pendidikan formal. Adapun pendidikan informal diselenggarakan oleh lingkungan atau keluarga, di mana pendidikan informal tersebut bertujuan untuk memberikan sebuah pendidikan

[2] Mufarizuddin Fauziddin Moh, "Game untuk Mengoptimalkan Aspek Kognitif dalam Pendidikan Anak Usia Dini," J*urnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2, No.2, (Tambusai: Universitas Pahlawan 2018), hal. 162-169.
[3] Ibid., 175.
[4] Medinda Romlah, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa," Vol.1, No.2, (2016), hal. 72–77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

agama, nilai moral, nilai budaya, serta etika untuk meningkatkan sebuah pengetahuan dan juga sebuah keterampilan pada anak guna menggapai sebuah pendidikan.[5]

Sebuah pendidikan terutama pada usia anak dini ialah salah satu upaya guna memberi sebuah stimulus tumbuh kembang anak, bimbingan, mengasuh, serta memberi sebuah kegiatan pembelajaran yang nantinya hasil pembelajaran tersebut dapat menghasilkan anak dengan sebuah keahlian beserta kemampuannya. Pendidikan yang terdapat pada usia dini ialah sebuah pendidikan yang diberikan kepada anak sejak diluar kandungan hingga berusia 8 tahun.[6]

Tujuan dari pendidikan usia anak dini yaitu anak-anak mampu mendapatkan sebuah rangsangan yang berkaitan dengan intelektual, sosial emosional yang selaras dengan usia tumbuh kembang anak. Pembelajaran pada tingkat usia anak dini terutama pada Taman Kanak-kanak menyajikan sebuah peluang untuk dapat menggali setiap karakter anak, dan dari sebab tersebut pembelajaran yang dilakukan harus menyiapkan beberapa macam kegiatan-kegiatan yang menarik dan dapat mengembangkan perkembanagn setiap anak.[7]

Adapun perkembangan yang harus didapat oleh anak dari seorang pendidik adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung dianggap sangat penting untuk didapatkan, diketahui, serta dipahami oleh setiap anak, meskipun anak dikatakan masih berada pada tingkat pendidikan usia dini. Kemampuan berhitung dianggap sangat penting dikarenakan manusia tidak akan lepas dari berhitung dalam perjalanan hidupnya.

Kemampuan berhitung yakni usaha untuk mengenal matematika yang berkaitan dengan sifat-sifat, bilangan real dan juga penghitungan yang merujuk pada penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Namun jika berhitung yang diajarkan kepada anak usia dini bisa dimulai dari mengenal angka satu sampai sepuluh, di mana angka-angka tersebut merupakan angka dasar yang harus dan perlu dikuasai oleh setiap anak, terutama yang akan dan sudah memasuki pendidikan usia taman kanak-kanak.[8]

---

[5] Tatik Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak", Skripsi, (Purwokerto: PGPAUD Universitas Muhammadiyah 2016), t.d., 50-58.

[6] Sujiono dan Yuliani Nuraini, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Permata Puri Media, 2013),50.

[7] Apriyana Cahyaningrum, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Pada Anak Kelompok B Di TK Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014", Skripsi, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2013), t.d., 1.

[8] Medinda Romlah, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa," Vol.1, No.2, (2016), hal. 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode berhitung dijadikan pilihan dari pembelajaran matematika, maka dari itu perlu dikembangkan keahlian berhitung yang ada pada kehidupan sehari-hari, khususnya pada pembelajaran matematika yang dijadikan sebagai pondasi perkembangan keahlian berhitung, ataupun persiapan guna mendapatkan sebuah pendidikan yang akan dihadapi pada tahap selanjutnya.[9]

Adapun aspek yang digunakan untuk merangsang kemampuan berhitung anak merupakan salah satu pondasi pengetahuan umum yang diaplikasikan setiap hari oleh setiap individu. Berhitung yang diajarkan pada usia anak dini yakni dasar sebuah kemampuan matematika, di mana harus diasah dan ditingkatkan mulai dari usia dini. Kemampuan dari setiap anak mengenai berhitung yang harus ditingkatkan diantaranya yaitu menyebutkan dan membilang angka berurutan mulai dari bilangan angka satu sampai angka sepuluh, menunjukkan lambang bilangan angka satu hingga sepuluh, menirukan simbol bilangan angka satu sampai sepuluh, mencocokan atau memadankan simbol angka menggunakan peraga-peraga yang ada di sekitar, serta menyamakan bilangan dengan lambang bilangan dengan menggunakan sebuah permainan atau benda benda lainnya, di mana permainan tersebut ada unsur matematikanya dan permainan-permainan lainnya yang menarik serta diminati anak, seperti media kartu angka, bermain pola, jam angka, balok angka, serta peraga lainnya di mana peraga tersebut dapat mengembangkan keahlian anak untuk berhitung.[10]

Menurut Montolalu, menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui bermain dapat memperoleh sebuah keingintahuan anak serta anak dapat memperoleh banyak pengetahuan dengan cara mengamati, membandingkan permasalahan itu sendiri, sehingga anak-anak dapat menemukan sebuah solusi guna mengatasi konflik yang terjadi. Tema yang digunakan dalam belajar adalah sebagai media atau sarana mengenalkan konsep kepada anak. Adapun kemampuan yang dikembangkan kepada anak adalah kemampuan berfikir atau kognitif yaitu kemampuan untuk meningkatkan serta mengetahui sebuah simbol angka melalui sebuah media balok angka.[11]

---

[9] Himmatul Farihah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," Vol.2, No.1, (Tuban: PG PAUD Unirow 2017).

[10] Nova Oktriyani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang," Vol.1, No.1, (Universitas Negeri Padang 2017).

[11] Pascalian Hadi Pradana, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini," Vol.2, No.2, (Jember: IKIP PGRI 2016), hal. 18-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan menurut Aditiya, menjelaskan bahwa media balok yang ada angkanya merupakan salah satu sebuah media yang berupa bahan potongan kayu berbentuk persegi dengan berjumlah sepuluh unit balok dengan diberi warna serta angka yang berbeda-beda, di mana dalam satu balok kayu tersebut mewakili satu angka.[12]

Media balok angka adalah sebuah alat pembelajaran yang termasuk dalam jenis media yang mudah dimiliki dan tersedia di ruang kelas pendidikan anak usia dini, di mana media balok digunakan untuk melaksanakan kurikulum atau pembelajaran yang kreatif. Balok merupakan sebuah media yang berukuran kecil dengan memiliki macam-macam bentuk dan warna yang berbeda, serta dapat digunakan untuk sebuah pembelajaran, di mana anak-anak dapat memahami sebuah konsep yang akan dibutuhkan, diantaranya yaitu konsep geometri, seni, kreativitas, sosial emosiaonal, serta kognitif.[13]

Sehingga, kesimpulan dapat diambil, bahwa pemanfaatan media balok angka pada usia anak dini digunakan guna meningkatkan dan memperluas sebuah ilmu matematika terutama pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka, di mana pada nantinya anak sudah siap mental untuk
mengikuti proses pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang ada di tingkat sekolah dasar. Contoh yang bisa diajarkan yaitu tentang warna, bentuk, simbol angka, pola, ukuran dengan menggunakan media serta beberapa permainan yang menyenangkan dan menarik bagi anak.[14]

Observasi peneliti pada tanggal 7 Januari 2021, yang ditemui oleh peneliti di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas yang berada di kelompok A, peneliti mengetahui bahwasannya kemampuan berhitung pada anak sudah berkembang. Hal tersebut dapat diketahui dari kegiatan proses pembelajaran, di mana anak-anak di minta untuk berhitung berurutan satu sampai dengan sepuluh secara berulang-ulang, dan mengulangi lagi sampai pada anak yang terakhir. Dalam kegiatan tersebut terlihat banyak anak yang sudah mampu berhitung serta menulis angka satu hingga sepuluh,

[12] Ibid., 30.
[13] Faisal Rachmat, "Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif," Vol.11, No.2, (Universitas Al-Azhar Indonesia 2017).
[14] Nova Oktriyani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang," Vol.1, No.1, (Universitas Negeri padang 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

namun masih ada anak kurang mampu berhitung dan beberapa anak yang perlu bantuan atau pengawasan dari guru.[15]

Setelah peneliti melakukan sebuah observasi dan mengetahui bahwa kemampuan berhitung anak sudah banyak yang berkembang, kemudian peneliti melakukan sebuah wawancara salah seorang pendiidk kelompok A yaitu ibu Siti Halimah, S.Pd.I, untuk mengetahui bagaimana cara atau langkah yang telah dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil wawancara dengan ibu Siti Halimah, S.Pd.I mengatakan bahwa, kemampuan berhitung memang sangat penting dikuasai oleh anak, ketika anak diajak untuk berhitung menggunakan tangan, anak sangat bergairah untuk menjalani aktivitas berhitung itu, akan tetapi untuk lebih menarik lagi, anak-anak ketika dilihatkan atau ditunjukkan dengan sebuah media, anak-anak lebih berantusias dengan apa yang dilihatkan oleh guru. Disamping itu jika kita lihat kemampuan anak terutama dalam hal berhitung berbeda-beda, ada beberapa anak yang sudah mampu berhitung serta ada juga anak yang belum mampu berhitung. Oleh sebab itu untuk menyamaratakan atau mengimbangi agar kegiatan proses belajar mengajar berjalan sesuai harapan guru maka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru memakai cara dan memanfaatkan sebuah media yang tersedia di sekolahan serta dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan sebuah media balok angka, guru memilih media balok angka karena balok angka adalah media yang mudah didapat, dilihat dan dipahami oleh anak-anak.[16]

Media balok angka selain sebagai permainan juga berfungsi sebagai pembelajaran, yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah pengetahuan, pengenalan serta pemahaman di jenjang taman kanak-kanak.

Kemampuan berhitung merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah kemampuan kognitif, oleh sebab itu menjadi seorang gurur wajib untuk memberi ransangan positif terhadap anak didiknya, supaya kemampuan berhitung anak meningkat dan stabil sesuai dengan tingkat usianya. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru dapat melakukan secara bertahap, yaitu guru bisa memulai dari pemakaian media sederhana yang tersedia dilingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti menarik kesimpulan akan mengadakan sebuah penelitian dengan judul "Implementasi Media

[15] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 7 Januari 2021.
[16] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 7 Januari 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas".

Merujuk pemaparan inti konflik, maka ditentukan identifikasi sebuah konflik yakni:

1. Terdapat anak yang kemampuan berhitungnya sudah berkembang dan belum berkembang.
2. Pemanfaatan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Ketertarikan anak-anak dengan sebuah media balok angka di mana dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran.
4. Terdapat anak yang perlu pengawasan dan kurang fokus ketika memanfaatkan media balok angka.

Dari beberapa permasalahan yang telah penulis identifikasi, maka dalam hal ini perlu adanya pembatasan konflik guna membatasi penelitian agar tak melebar penjabarannya. Dengan hal tersebut peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka.
3. Kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada bagian sebelumnya, penarikan daftar konflik dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas?
3. Apakah ada kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.
2. Untuk mengetahui kemampuann berhitung anak dengan menggunakan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.
3. Untuk mengetahui kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunaan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

D. Manfaat Penelitian

Merujuk pelaksanaan penelitian, faedah teoritis serta praktis yakni:

1. Faedah teoritis
   a. Bisa digunakan bagi peneliti dalam aspek pembelajaran anak usia dini terutama dalam bidang penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung.
   b. Bisa digunakan sebagai referensi peneliti mendatang yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan media balok angka.
2. Faedah praktis
   a. Untuk peneliti: Mampu memperbanyak sebuah pengetahuan dibidang ilmu pendidikan secara maksimal tentang implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.
   b. Bagi Guru: Guru dapat menjadi pendukung dan berbagi ilmu kepada guru lain dengan memakai atau memanfaatkan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
   c. Bagi Anak: Anak dapat berkembang secara optimal dan belajar menyenangkan mengenai kemampuan berhitung menggunakan media balok angka.
   d. Bagi Sekolah: Dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan pemanfaatan media balok angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Penelitian Terdahulu

Untuk pertimbangan penelitian yang akan dilakukan, maka akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Reza Dwi Nanda, Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Di TK Dharma Wanita Korpri Bandar Lampung. Tujuan penelitian ialah memahami penggunaan balok angka guna mengembangkan kecerdasan anak. Jenis penelitian yang diterapkan ialah kualitatif deskriptif. Penelitian ini ditujukan guna memperoleh data sesuai yang terjadi dengan permasalahan. Metode data dikumpulkan melalui terjun lansung, diskusi, serta masalah yang terjadi. Sedangkan metode penjabaran yang dilakukan yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan uji keaslian data mengenakan triangulasi referensi serta metode. Kesimpulan data penelitian yakni guru dalam pengembangan nalar anak selaras dengan teori Yuliani Nuraini dalam Bambang Sujiono yakni menjelaskan tahapan aktivitas permainan balok angka, yakni guru menyediakan berbagai model peralatan kayu geometris serta ukuran, anak dikumpulkan serta didudukkan di karpet, guru mendata anak serta mengelompokkan menjadi bagian kecil, guru memamparkan aturan main kotak sembari melafalkan bentuk geometris balok yang dikondisikan menjadi sebuah bangunan, setelah itu, seluruh anak dan guru membangun susunan balok dalam bangunan. Anak membangun balok sementara guru mengawasi jalannya permainan anak sembari menyemangati anak apabila dibutuhkan. Seluruh anak merapikan balok ke tempat asalnya setelah kegiatan melalui balok, guru mempersilahkan anak yang ingin berbagi kisah mengenai permainan tersebut.[17]
2. Fajar Kurniawati, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. Tujuan penelitiant tersebut ialah mengetahui pemanfaatan peraga berhitung menggunakann corong berdasarkan konsep peningkatan keterampilan berhitung. Teknik penelitian yakni PTK dengan jenis Kurt Lewin. Jenis tersebut meliputi proses awal, tahapan I serta tahapan II, serta pembahasan. Sasaran dalam penelitian yakni murid B-1 sejumlah 20 siswa. riset jenis Kurt Lewin aksi grup meliputi 4 jenjang, yakni pengonsepan, perlakuan,

[17] Reza Dwi Nanda, "Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Di TK Dharma Wanita Korpri Bandar Lampung", Skripsi, (Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019), t.d., i.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengobservasian, serta pengevaluasian. Sementara metode yang diterapkan yakni pengobservasian, pendokumentasian, serta tes. Data penelitian yakni aplikatif peraga corong berhitung pada tahapan I, hal tersebut nampak dari semangat kegiatan anak dalam penerapan peraga perhitungan corong, namun, hasil observasi anak serta guru dinilai sebesar 63,09%. Disisi lain, nampak kegiatan anak serta guru naik seiring pendapatan persen sebesar 79,76%. Selain itu, keterampilan menghitung satu hingga dua pulu dinyatakan melalui aktivitas penggunaan corong berhitung mengalami peningkatan skor pada tahap I sebesar 63,74% serta tahap II sebesar 76,87% dengan persentasi kenaikan 13.13.[18]

3. Vitri Purwanti, Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Kendal. Titik konflik penelitian yakni meningkatkan keterampilan berhitung anak TK mengenai pemahaman dasar berhitung melalui media balok angka. Maksud dari penelitian guna menaikkan keterampilan berhitung anak kelompok B melalui media balok. Sasaran penelitian yakni berjumlah 15 anak B2. Pembelajaran berhitung memakai konsep drill dan kegiatan tes menggunakan pensil dan kertas, akibatnya anak merasa lelah serta tidak bersemangat. Oleh sebab itu guru mengambil keputusan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam berhitung agar lebih meningkat dengan suatu peraga yang menyatu dengan murid yakni melalui media balok angka. Metode penelitian dilaksanakan dengan melalui tahapan pengkonsepan, observasi, evaluasi, dan pengkritikan. Metode perolehan data melalui ujian maupun non ujian, di mana ujian melalui kinerja sementara non ujian melalui pengamatan langsung. Metode analisi hasil yang diterapkan ialah kualitatif serta kuantitatif. Merujuk dari segala proses tersebut, kemampuan berhitung meningkat berdasarkan setiap tahapannya, di mana faktor keahlian pemahaman anak tentang berhitung menggapai perkembangan 4% sangat positif. Tahapan I peningkatan keahlian anak menjadi 66% kemudian menanjak pada tahapan II sebesar 86%. pada situasi awal anak sebesar 33% sementara tahapan I menanjak ke 60%, serta semakin menanjak pada tahapan II sebesar 86%. Kenaikan tersebut melampui batas capaian yakni 80%.[19]

[18] Fajar Kurniawati, "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya", Skripsi, (Surabaya: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2018), t.d., viii.

[19] Vitri Purwanti, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Kendal", Skripsi, (Universitas Negeri Semarang, 2013), t.d., vii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Puput Khusnul Khotimah, Pemanfaatan Peraga Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B-2 di RA Al-Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo. Maksud penelitian yakni menerapkan media balok dalam memperkenalkan anak terhadap angka. Pada penelitian ini mengulas mengenai ketidakfokusan anak dalam tahapan pembelajaran menggunakan media balok. Penelitian yang diterapkan ialah menerapakan kualitatif deskriptif. Sasarannya yakni guru kelompok B2, dan untuk memperoleh data diambil dari kepala sekolah, guru, serta peserta didik di RA Al Hilal 3 Pucang. Metode perolehan data menggunakan teknik Tanya jawab atau wawancara, pengamatan secara langsung, dan pendokumentasian. Sementara metode keaslian data mengenakan triangulasi. Kajian data mengenakan pengumpul data, reduksi data, sajian data serta pemberian simpulan. Dari penelitian yang dilakukan ditarik kesimpulan, rancangan pembelajaran RA Al-Hilal selaras RPPH serta mengacu pada capaian pembelajaran. Pemakaian peraga balok dapat diterapkan mengenai metode guru meberikan instruksi pada anak, serta ketertiban permainan. Guru menyampaikan petunjuk pemakaian media permainan pada anak. Guru mendata anak serta pembentukan kelompok. Guru telah menata permainan sebelum digunakan anak. Anak memainkan media yang disiapkan. guru bertugas memperhatikan serta menemani anak. Sementara untuka penerapan pengambilan nilai yakni mengenakan centang meliputi BB, MB, BSH, dan BSB.[20]

Tabel 1. *Mapping* Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Metode	Hasil
1.	Reza Dwi Nanda	Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Di TK	Tipe penelitian yang diterapkan ialah kualitatif deskriptif. Metode data yang diperole melalui terjun lansung, wawancara, serta	Guru telah mengaplikasikan balok dalam pengembangan kecerdasan logika anak selaras dengan pengemukaan

[20] Puput Khusnul Khotimah, "Penggunaan Media Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/202", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020), t.d., vii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Dharma Wanita Korpri Bandar Lampung	pengambilan dokumentasi. Metode penjabaran yang dilakukan yakni data reduksi, sajian, penetapan simpulan.	Yuliani Nuraini dalam Bambang Sujiono yakni menjelaskan tahapan aktivitas permainan kotak, yaitu guru menyediakan berbagai model peralatan kayu geometris setra ukuran, anak dikumpulkan serta didudukkan pada karpet, guru mendata anak serta mengelompokkan menjadi bagian kecil, guru memamparkan aturan main balok sembari melafalkan Balok yang dikondisikan menjadi sebuah bangunan, setelah itu, seluruh anak membangun jumlah susunan kotak dalam bangunan.
2.	Fajar Kurniawati	Peningkatan Kemampuan	Teknik penelitian yakni (PTK) jenis	aplikatif media corong berhitung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya	Kurt Lewin. Jenis tersebut meliputi proses awal, tahapan I serta tahapan II, serta pembahasan.	pada tahapan I, hal tersebut terlihat dari semangat kegiatan anak dalam penerapan media berhitung menggunakan corong, namun, pengamartan pada anak dan guru dinilai sebesar 63,09%. Disisi lain, terlihat kegiatan anak serta guru naik sebesar 79,76%. Selain itu, keterampilan menghitung satu hingga dua pulu dinyatakan melalui evaluasi penggunaan corong berhitung berupa peningkatan skor pada tahap I sebesar 63,74% serta tahap II sebesar 76,87% dengan kenaikan 13.13%.
3.	Vitri Purwanti	Peningkatan Kemampuan Berhitung	Penerapan penelitian dilaksanakan	Merujuk dari segala proses tersebut, keahlian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Kendal	dengan dua tahapan yakni tahapan pengkonsepan, pendekatan langsung, pengevaluasian, pengkritikan. Metode peroleha data melalui ujian maupun non ujian, dimana ujian melalui penerapan kinerja sementara non ujian melalui pengamatan langsung. Metode pengkajian hasil yang diterapkan ialah kualitatif serta kuantitatif.	berhitung meningkat berdasarkan setiap tahapannya dimana faktor keahlian penalaran berhitung anak menggapai perkembangan 4% sangat positif. Tahapan I peningkatan kemampuan anak menjadi 66% kemudian menanjak pada tahapan II sebesar 86%. Unsur kajian serta kondisi awal anak sebesar 33% sementara tahapan I menanjak ke 60%, serta semakin menanjak pada tahapan II sebesar 86%. Kenaikan tersebut melampui parameter capaian yakni 80%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Puput Khusnul Khotimah	Pemanfaatan Peraga Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B-2 di RA Al-Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo	Menerapakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Sasaran penelitian yakni anak kelompok B2 sementara perolehan data dari kepala sekolah, guru, serta anak di RA Al Hilal 3 Pucang. Metode perolehan data memakai teknik Tanya jawab, pengamatan langsung, serta pendokumentasian. Sementara metode keaslian data mengenakan triangulasi data. Serta kajian data mengenakan data terkumpulkan, pengurangan data, sajian data serta pemberian simpulan.	Merujuk penelitiant yang diterapkan, ditarik simpulan, rancangan pembelajaran RA Al-Hilal selaras RPPH serta mengacu pembelajaran. Pemakaian media balok angka dapat diterapkan yaitu guru meberikan instruksi pada anak, kaidah serta ketertiban permainan, guru menyampaikan petunjuk pemakaian media permainan pada anak. Guru mendata kerajinan anak serta menginstruksi pembentukan kelompok, guru telah menata permainan sebelum digunakan anak. Ana memainkan media yang disiapkan. guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				bertugas memperhatikan serta menemani anak. Sementara guna penerapan pengambilan nilai yakni menggunakan ceklisc meliputi BB, MB, BSH, dan BSB

Penelitian yang dikaji oleh Reza Dwi Nanda, perbedaannya terletak difokus pembahasan. Penelitian tersebut berpusat penggunaan media balok untuk meningkatkan logika matematika. Selaras dengan pengemukakan oleh Yuliani Nuraini yaitu mengenai langkah bermain balok. Penelitian yang dilakukan juga sama-sama menggunakan sebuah penelitian kualitataif.

Pada penelitian kedua yang dikaji oleh Fajar Kurniawati, perbedaan penelitian tersebut terletak pada media. Penerapannya yakni dengan menggunakan media corong berhitung serta subyek penelitiannya adalah kelompok B. Sedangkan penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) tipe Kurt Lewin. Namun persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung, akan tetapi dalam penelitian ini kemampuan berhitung yang ditingkatkan yaitu berhitung 1-20.

Pada penelitian ketiga yang dikaji oleh Vitri Purwanti, perbedaan penelitian tersebut terdapat pada obyek penelitian, penelitian tersebut obyek penelitiannya yaitu anak kelompok B. Sedangkan metode yang diterapkan adalah PTK. Tetapi persamaan dari penelitin ini yaitu sama-sama mengenakan media balok untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Pada penelitian keempat yang dikaji olek Puput Khusnul Khotimah. Penelitian tersebut berpusat pada pengenalan konsep bilangan pada anak kelompo B. Akan tetapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama dalam penggunaan media balok angka dan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan judul yang belum ada pada penelitian terdahulu. Akan tetapi kesamaan penelitian terdahulu dibanding penelitian yang akan peneliti bahas yakni terdapat kesamaan pada bidang pembahasannya, sama-sama tentang penggunaan media balok angka dan kemampuan berhitung anak, serta jenis penelitian yaitu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Maka penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan memiliki fokus yang tidak sama. Belum terdapat penelitian yang mengulas tentang penerapan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung, selain itu persamaan penelitian terletak pada tingkat Taman Kanak-Kanak (TK).

Penelitian yang akan dilakukan dengan judul Implementasi Media Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpul data dilakukan dengan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Sasaran penelitian yaitu kepala sekolah, guru dan anak kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan bagaimana implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yang telah dilakukan di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media balok angka, serta apa kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang mempunyai nilai penting dalam kehidupan anak-anak. Aktivitas permainan ialah kegiatan yang sama dalam perkembanagn kepribadiannya. Permainan yang dilakukan anak bukan hanya sekilas meluangkan waktu kosong saja, namun menjadi sebuah alat belajar bagi anak. Segala pola permainan pada usia anak dini memiliki manfaat yang bagus bagi aspek pengembangan anak. Anak-anak juga dapat memiliki berbagai kesempatan untuk mengekspresikan tentang sesuatu yang dirasakan dan ada dalam pikiran anak.[21]

Bermain menjadi salah satu dunia anak-anak, di mana dengan bermain anak dapat mengeksplorasikan semua yang dialami anak, memberikan sebuah keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan yang dialami anak. Permainan yang dipakai oleh anak yakni dapat mengajarkan anak untuk mengolah fikiran, motorik maupun ucapan yang diucap anak.[22]

Pentingnya bermain pada anak usia dini adalah dengan cara berhubungan langsung pada kemampuan anak untuk memecahkan suatu masalah, dapat memberikan sebuah keterampilan khusus sesuai kemampuan dan bakat anak. Kegiatan bermain dapat kita temui pada usia anak-anak, baik dirumah, disekolah, ataupun ditempat umum. Fungsi bermainan pada usia dini sebagai sarana untuk belajar tentang berbagai macam kegiatan, bersosialisasi dengan lingkungan, menyampaikan emosi, bekerja sama, toleransi dan mengetahui aturan-aturan dalam bermain.[23]

Bermain dapat digunakan anak untuk mencari tahu tentang dunianya dan dapat mengembangkan kompetensi berpikir dalam mengatasi permasalahan yang dialami, dan dapat digunakan untuk meningkatkan keahlian keterampilan pada dirinya. Dengan melakukan kegiatan bermain anak-anak dapat memiliki sebuah

[21] Pupung Puspa Ardini, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018),3.
[22] Fiti Wahyuni, "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, Vol.15, No.1, (Ponorogo: Institut Agama Islam Sunan Giri 2020), hal. 165.
[23] Ibid., 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, memahami konsep dasar tentang ragam warna, pola, besaran, serta lainnya.[24]

Bermain menjadi salah satu kegemaran kegiatan anak, karena dengan bermain anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui berbagai permainan dibandingkan dengan kegiatan belajar. Oleh karena itu perlu ada pemberian stimulus yang baik untuk diberikan kepada anak dalam setiap permainan yang akan dimainkan anak, dan dapat memberikan penalaran dari aktivitas permainan tersebut, karena dari tingkat usia anak dini mereka akan lebih senang jika bermain fisik. Dengan melewati tahapan permaianan, juga dapat memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak.[25]

Bermain yang dilakukan pada usia anak dini, tentu saja tidak hanya dapat memeberikan kepuasan terhadap anak, akan tetapi dengan melakukan bermain dapat membangun sebuah karakter, membentuk sikap dan kepribadian pada anak. Sebab dengan melakukan kegiatan bermain anak-anak memperoleh sebuah pengetahuan, pembelajaran, dan pengalaman yang dapat mengembangkan suatu kemampuan yang dimiliki anak.[26]

Permainan merupakan aktivitas yang apabila dilakukan tidak terdapat sebuah aturan kecuali adanya batasan aturan permainan pada permainan itu sendiri. Permainan juga berlandaskan atas kesenangan, dengan tidak memikirkan capaian akhirnya, dan aktivitas bermain dilaksanakan dengan senang hati, inisiatif diri sendiri serta tidak ada palsaan dari teman mainnya.[27]

Bermain menjadi aktivitas yang terdapat di taman kanak-kanak dan menjadi kegiatan belajar yang kreatif serta menyenangkan. Dengan aktivitas permainan yang ktreatif anak dapat menyalurkan semua kemampuan yang dimiliki, mengeksplorasikan tentang objek yang ada di sekitarnya, pengalaman yang dimiliki, dan dengan bermain anak-anak dapat mengembangkan perkembangan pada diri anak itu sendiri.[28]

---

[24] Pupung Puspa Ardini, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018),4.
[25] Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Anak Usia Dini," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.5, No.2, (Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo 2017), hal. 108.
[26] Ibid., 109.
[27] Ibid., 110.
[28] Ibid., 110.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahapan-Tahapan dalam Bermain

Dalam bermain juga memiliki beberapa tahapan-tahapan yang sesuai dengan perkembangan usia anak. Adapun tahapan bermain menurut beberapa hasil penelitian para ahli perkembangan anak yaitu:[29]

a. Tahapan-tahapan bermain menurut Jean Piaget

1. *Sensory motor play* (permainan sensori motorik) 3 bulan-2 tahun

Pada tahap permainan ini anak melakukan bermain melalui aktivitas otot-otot yang terdapat didalam tubuh dan menggunakan satu indra atau lebih, yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba. Seperti anak memasukkan mainan kedalam mulut karena anak menikmati aktivitas tersebut.

2. *Symbolic/make believe play* (bermain pura-pura) 2-7 tahun

Pada tahap ini kemampuan kognitif anak sudah berkembang dan masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda yang terlihat konkret atau nyata. Pada tahap ini kemampuan anak untuk berimajinasi akan berkembang dengan pesat dan pada tahap ini juga anak-anak akan melakukan kegiatan bermain dengan pura-pura. Seperti anak bermain dokter-dokteran, dan menjadi seorang guru.

3. *Social play games with rules* (bermain dengan aturan sosial) 8-11 tahun

Pada tahap ketiga ini perkembangan sosial anak berkembang semakin baik. Anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya, dan lingkungannya. Selain itu juga pada usia ini anak-anak sangat mengerti dan bisa mematuhi sebuah aturan yang sudah dibuat atau disepakati dengan temannya sebelum melakukan perrmainan.

4. *Games with rules and sport* (bermain menggunakan aturan dan olahraga) 11 tahun ketas

Pada usia 11 tahun keatas ini, anak-anak sudah masuk dalam perkembangan kognitif formal operasional, di mana pada tahap ini anak-anak sudah mampu berpikir dengan cara abstrak seperti halnya orang dewasa. Dan pada tahap ini anak-anak juga sudah mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya.

[29] Pupung Puspa Ardini, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 6-10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahapan-tahapan dalam bermain menurut Hurlock

1. *Exploratory stage* (tahapan penjelajahan)

   Pada tahap ini kegiatan untuk mengenal suatu objek atau orang lain, mencoba untuk meraih dan mengambil benda-benda yang ada di sekelilingnya dan kemudian benda itu diamati, terdapat apa saja yang ada di benda tersebut. Tahapan bermain ini biasanya terdapat pada anak ketika anak sudah mulai bisa merangkak dan berjalan, sehingga anak merasa ingin tahu tentang benda yang dilihat dan bisa diraih tersebut.

2. *Toy stage* (tahapan mainan)

   Tahapan bermain ini puncaknya terdapat pada anak usia 5-6 tahun. Akan tetapi pada usia 2-3 tahun anak lebih banyak dan lebih sering dengan hanya mengamati alat permainannya saja. Sedangkan pada anak usia 5-6 tahun mereka akan lebih cenderung untuk mengajak bermain permainanya , seperti anak bermain boneka, maka anak akan mengajak boneka itu berbicara seperti boneka itu adalah teman bermainnya.

3. *Play stage* (tahapan bermain)

   Pada tahap ini kegiatan bermain anak akan terjadi secara langsung ketika anak memasuki tingkat sekolah dasar. Dalam tingkatan tersebut permainan yang dilakukan oleh anak jenisnya akan lebih bertambah banyak serta akan berkembang pada sebuah mainan yang berupa olahraga, game dan beberapa permainan lainnya yang dilakukan oleh orang dewasa.

4. *Daydream stage* (tahapan melamun)

   Tahapan melamun ini biasanya diawali ketika anak sudah mendekati masa pubertas atau masa dewasa, di mana anak-anak dalam hal kegiatan bermain permainan sudah mulai berkurang, dan kegitan bermain yang pada awalnya sangat mereka sukai pada tahap ini sudah mulai berkurang dan lebih sering menghabiskan waktu untuk berhayal dan melamun.

c. Tahapan-tahapan dalam bermain menurut Parten

a. *Unoccupied play* (bermain kosong)

   Pada tahapan ini dalam bermain anak tidak melakukan permainan dengan benar. Anak hanya akan mengamati sebuah permain yang dilihatnya, apabila anak berminat atau tertarik dengan permainan yang dilihat maka anak akan melakukan atau masuk dalam permainan tersebut, akan tetapi jika anak tidak tertarik dengan permainan tersebut maka anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan melakukan sebuah aktivitas atau permainan lain yang dapat menjadikan anak nyaman dan merasa senang.

b. *Solitary play* (bermain soliter)

Tahapan permainan ini anak melakukan bermain sendiri. Anak tidak begitu fokus dengan kegiatan berinteraksi dengan orang lain, pada tahapan ini biasanya dilakukan pada anak usia 2-3 tahun, karena pada masa usia itu anak memasuki usia perkembangan kognitif operasional kongkret dan masih mengenal dirinya sendiri. Sehingga tahapan berpikir anak masih berpusat pada dirinya sendiri atau biasa disebut dengan egosentris. Dengan demikian anak-anak akan lebih asyik dengan permainan yang mereka pilih atau mereka mainkan dengan pilihannya sendiri.

c. *Onlooker play* (bermain penonton)

Pada tahap ini anak akan melakukan bermain melalui sebuah pengamatan. Permainan yang dilakukan sebelum anak memasuki lingkungan baru, jadi permainan pada tahap ini hanya dilakukan dengan lingkungan sekitarnya saja. Pada tahap ini sebelum anak melakukan permainan, anak akan lebih dulu mengamati atau melihat permainan yang dilakukan oleh teman-temannya, setelah itu baru anak akan ikut bermain dengan kelompok yang diamati sebelumnya.

d. *Parallel play* (bermain pararel)

Permainan pada tahap ini merupakan kegiatan bermain yang dilakukan bersama-sama dalam sebuah kelompok, akan tetapi dalam kelompok tersebut tidak melakukan interaksi. Pada tahapan ini biasanya terdapat pada anak usia 3-4 tahun. Pada tahapan ini mereka hanya bermain sesuai dengan yang mereka sukai. Permainan tersebut dilakukan dalam sebuah lingkungan yang sama akan tetapi antara individu dengan individu lainnya tidak berinteraksi.

5. *Assosiative play* (bermain asosiatif)

Pada tahap ini anak mulai berinteraksi dengan teman mainnya, seperti anak bertukar sebuah peralatan permainan milikinya dengan teman yang melakukan sebuah permainan bersama dirinya. Tetapi pada tahp ini anak masih belum memiliki sikap untuk kerjasama dalam melakukan sebuah permainan. Mereka hanya fokus dengan permainanya sendiri.

6. *Cooperative play* (bermain kooperatif)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini merupakan tahapan bermain bersama. Pada kegiatan yang dilakukan, anak sudah mampu berbagi tugas dan membuat aturan permainan yang akan di mainkan bersama teman mainnya. Kegiatan bermain ini biaasanya terdapat pada anak usia 5 tahun, akan tetapi dalam hal tersebut tetap bergantung pada anak itu sendiri, mampu bermain dengan lingkungannya atau bahkan sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan diatas menurut perkembangan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, keinginannya sendiri dan tanpa paksaan dari orang lain. Dengan melakukan bermain anak akan merasa senang, memiliki banyak pengalaman, mampu berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan melakukan bermain anak dapat berinteraksi dan beradaptasi antara anak dengan lingkungannya. Pada masa-masa bermain memiliki sebuah tahapan-tahapan bermain sesuai dengan perkembangan dan usia anak, baik perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Manfaat Bermain

Bermain menjadi salah satu sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga menggambarkan sebuah kegiatan yang dilaksanakan dengan gerak, fikiran ataupun perkataan anak. Permainan yang dilakukan dengan menggunakan gerak seperti anak berlari, melompat, memanjat, menari dan lain sebagainya yang mengandalkan gerak tubuh anak. Bermain dengan menggunakan pikiran seperti anak bermain menyusun sebuah media balok, bermain puzzle, bermain tebak-tebakan, dan lain sebagainya. Sedangan permainan yang dilakukan dengan perkatan seperti anak bermain peran atau drama, dialog dengan teman main, menirukan perkataan yang diucapkan oleh orang lain, dan lain sebagainya.

Adapun beberapa manfaat dalam melakukan sebuah permainan adalah sebagai berikut:[30]

a. Bermain dapat mengembangkan perkembangan moral

Perkembangan moral merupakan suatu perkembangan yang berhubungan dengan pikiran, perasaan, serta perilaku seseorang yang sudah menjadi hal yang seharusnya dilakukan oleh seseorang ketika berinteraksi

[30] Naili Rohmah, "Bermain Dan Pemanfaatanya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi*, Vol.13, No.13, (Jepara: Universitas Islam Nahdlatul Ulama 2016), hal. 31–34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan orang lain. Pada usia anak dini perkembangan moral tidak mudah untuk disampiakan dan menjadi sesuatu yang abstrak untuk diterima anak, sehingga dalam menyampaikan perkembangan moral dilakukan dengan cara bermain. Dengan cara bermain anak-anak akan memahami perkembangan moral tersebut.

b. Bermain dapat mengembangkan perkembangan motorik

Bermain dengan perkembangan motorik dilakukan dengan mengandalkan gerak motorik kasar juga halus. Pada usia dini dalam setiap aktivitasnya selalu melakukan kegiatan dengan menggunakan gerak, terutama dalam kegiatan bermain. Dengan bermain anak-anak akan menggerakkan anggota tubuh untuk melakukan sebuah permainan dan juga dapat melatih otot-otot yang menjadikan anak lebih kuat dan terlatih. Adapun bermain yang menggunakan aktivitas gerak baik gerak motorik halus maupun motorik kasar yaitu melibatkan indra penglihatan serta gerak pada tubuh anak. Dalam mengembangkan kemampuan motorik, anak-anak bisa mengembangkannya dengan melakukan aktivitas bermain.

c. Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif

Kognitif merupakan sebuah pengetahuan, daya pikir, kreativitas dan daya nalar setiap manusia. Pada tingkat usia dini daya ingat anak akan lebih cepat menerima sesuai dengan apa yang anak lihat. Dengan melakukan kegiatan bermain anak-anak akan lebih mudah untuk menerima konsep, serta tidak sama dengan orang dewasa ketika dijelaskan tidak dengan melalui bermain.

d. Bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak. Tanpa ada bahasa dalam kehidupan maka tidak akan terjadi interaksi antara individu satu dengan individu yang lain maupun dengan kelompok. Oleh sebab itu pentingnya kemampuan berbahasa dan jika lebih banyak kosa kata yang didapat maka akan lebih mudah dalam berkomunikasi, serta melatih untuk berbicara yang baik dan tepat. Dalam melakukan bermain anak-anak tentu berkomunikasi dengan teman mainnya, baik komunikasi secara verbal maupun non verbal. Dalam dunia anak perkembangan bahasa dapat disampaikan dengan anak mengatakan keinginannya, menyampaikan pendapat, dan memberi komentar kepada teman mainnya. Jika ada anak yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendiam dan tidak banyak berkomunikasi, ketika diajak bermain dengan teman seusianya tentu saja lama kelamaan anak akan mulai mau bermain dan berani berkomunuikasi.

e. Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial

Kebanyakan anak tentu saja sangat menyukai dunia bermain dan permainan. Anak-anak akan bersosialisasi dengan melakukan kegiatan bermain yang mereka lakukan. Dengan melakukan kegiatan bermain tersebut anak-anak akan memahami tentang orang lain. Pada awalnya anak yang memiliki sifat egosentris setelah melakukan kegiatan bermain anak akan mulai bersosial.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Menurut teori yang dikemukakan oleh Hurlock (1998:323), menyatakan bahwasannya ada faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak, antara lain sebagai berikut.[31]

a. Faktor kesehatan

Dengan faktor kesehatan ini anak-anak akan memiliki energi yang lebih untuk melakukan aktivitas bermain dengan aktif dan menyenangkan. Sedangkan anak-anak yang mempunyai kesehatan kurang baik mereka akan cenderung lebih menyukai hal hiburan.

b. Faktor perkembangan motorik

Pada perkembangan motorik selalu melibatkan koordinasi antara motorik halus dengan motorik kasar serta pada indra. Permainan yang dilakukan anak-anak tergantung perkembangan motorik yang anak-anak alami, dan baiknya gerakan yang dapat dikendalikan dapat menjadikan anak untuk bermain aktif dan lincah.

c. Faktor kecerdasan

Faktor ini, terdapat perbedaan pada kepandaian anak. Anak yang pandai kegiatan bermainnya akan lebih aktif dan lebih cepat untuk berkembang, sedangkan anak yang kurang pandai cenderung lebih lama untuk mengembangkan kompetensi bermain yang dilakukan.

[31] Pupung Puspa Ardini, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 18-19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Faktor jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin ini juga dapat mempengaruhi anak dalam melakukan permainan. Anak laki-laki akan lebih suka bermain dengan fisik atau bermain lebih energik dibandingkan dengan anak perempuan. Akan tetapi terkadang ada juga anak perempuan yang bermainnya seperti anak laki-laki. Pada masa kanak-kanak, pria cenderung banyak memperhatikan berbagai permainan daripada wanita, namun bertentangan jika anak laki-laki sudah memasuki masa akhir kanak-kanak.

e. Faktor lingkungan

Pentingnya faktor lingkungan yang ditempati oleh anak juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan bermain yang dilakukan oleh anak. Jika anak berada dilingkungan yang positif maka anak akan lebih mudah berinteraksi dengan teman mainnya, akan tetapi jik anak bermain pada lingkungan yang kurang baik maka mereka cenderung kurang suka untuk bermain.

f. Faktor status sosial ekonomi

Anak yang berada pada sosial ekonomi tinggi lebih suka melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan permainan yang mewah atau bagus. Sedangkan anak-anak yang berada pada lingkungan sosial ekonomi rendah lebih suka dengan kegiatan bermain yang sederhana dan mudah dijangkau oleh anak, seperti bermain bola.

g. Faktor jumlah waktu bebas

Waktu yang ditentukan oleh orangtua saat anak bermain juga sangat mempengaruhi terhadap pertumbuhan anak. Orangtua yang terlalu membatasi anak untuk melakukan kegiatan bermain mengakibatkan anak kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan orangtua yang memeberi waktu pada anak untuk bermain dengan cukup, maka perkembanagn anak cenderung baik dan anak cenderung mudah untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman mainnya.

h. Faktor peralatan bermain

Alat permainan yang dimiliki oleh anak-anak atau yang digunakan oleh anak dalam bermain juga berpengaruh terhadap perkembagan anak. Jika peralatan yang digunakan oleh anak baik dan terdapat faktor-faktor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan, maka akan lebih mudah bagi anak untuk mengembangkan perkembangannya.

B. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Pengembangan yakni salah satu istilah bagaimana orang tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan menyesuaikan dirinya, serta merubah kehidupan selama perjalanan hidupnya. Perkembangan tersebut dapat dikembangkan melalui perkembangan kognitif, fisik, kepribadian, sosial emosional, serta perkembangan bahasa.

Sedangkan dari segi bahasa kognitif *cognition* setara dengan *knowing* bermakna tahu, kognitif adalah suatu capaian, pengaturan, serta penerapan keilmuan. Seiring dengan perkembangannya, penalaran menjadi istilah yang tren, yaitu termasuk tindakan manusia bagian pemikiran yang berkenaan dengan penalaran, penerimaan, pengelolaan masalah, penyelesaian konflik, serta keyakinan. Jiwa manusia yang berpusat di otak berkaitan dengan keinginan, serta keemosionalan (afeksi) yang berhubungan dengan apa yang dirasakan manusia.[32]

Masa kanak-kanak merupakan sebuah masa di mana perkembangan anak dimulai dari usia sejak lahir hingga usia enam tahun. Keharusan anak mengembangkan keahlian meliputi enam aspek pertumbuhan, yaitu: perkembangan kecerdasan, perkembanagn bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan moral, serta perkembangan seni. Peningkatan penalaran berkaitan dengan kerja nalar otak yang berperan utama bagi prestasi anak, sebab prestasi anak berkaitan dengan penalaran konflik.[33]

Berdasarkan pemikirannya, keahlian dan capaian perkembangan adalah sebuahi kemampuan berpikir, keterampilan anak bernalar logis, bernalar cerdas,

[32] Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," Vol.9, No.1, (Universitas Islam Negeri Kalijaga 2019), hal. 28-29.

[33] Fu'ad Arif Noor, "Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA)," Vol.4, No.2, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insani Mulia 2018), hal. 173.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengemukakakan pendapat, serta dapat menyelesaikan konflik yang berkaitan dengan masalah yang dialami.[34]

Merujuk psikolog ternama Jean Piaget, keberhasilan mengintegrasikan unsur psikologis, moral serta realistis guna memberi penjelasan keseluruhan seperti apa orang itu memperoleh sebuah pengetahuan. Dalam teorinya tersebut mengemukakakan bahwa wawasan itu terbangun atas dasar aktivitas maupun pembelajaran yang dilakukan.[35]

Ungkapan Piaget menyatakan seseorang mempunyai bakat dan minat tersendiri sejak dini, guna menghadapi adanya sebuah kegiatan yang berada dilingkungan sekitar. Keahlian yang dimiliki tersebut termasuk keahlian dasar, yaitu dalam bentuk gerakan. Ungkapan Piaget yakni dari sisi kecerdasan anak terbentuk dengan sendirinya, sebab anak mengelola berbagai informasi yang diterimanya guna menggali sebuah gagasan.[36]

Sedangkan menurut Vygotsky, menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan tahapan perkembangan anak untuk memasukkan atau menggabungkan bagaimana cara berpikir, mengetahui pengaruh pemikiran dengan orang dewasa serta berhubungan tentang dunia mendatang. Aktivitas sosial berproses bersamaan dengan bertumbuh pada suatu kegiatan penalaran intelektual atau kecerdasan anak.[37]

Pernyataan Willians mengungkapkan tentang kognitif yaitu pada tindakan, kecepatan individu dalam menyelesaikan konflik. Perumpamaan yang didefisinikan Willians berkenaan dengan unsur-unsur tindakan penalaran yakni tentang kecepatan, keluwesan, realistis dan sistematis dalam kegiatan bernalar.[38]

Merujuk berbagai pernyataan tersebut, dapat dikatakan pengembangan penalaran yakni suatu pengubahan pada kepribadiaan individu, termasuk pengertian, pengolahan, penyelesaian, serta hambatan yang ditempuh dalam konflik yang dialami.

---

[34] Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," Vol.1, No.2, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga 2016), hal. 34.
[35] Ibid., 34.
[36] Windia Putri Rizkia, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran Pada Sentra Balok Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi," (2017).
[37] Septi Fitriana, "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak," Vol.1, No.2, (IAIN Bebgkulu 2018), hal. 135–136.
[38] Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," Vol.1, No.2, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga 2016), hal. 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahapan-Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan manusia merupakan perbedaan yang meliputi beberapa aspek perkembangan dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahapan perkembangan manusia dimulai dari masa prenatal, masa kelahiran bayi, era balita, masa permulaan anak, era sebelum dewasa, era pubertas, era dewasa, serta era usia lanjut.[39]

Pengembangan kognitif yakni sebagian dari tahapan pengembangan manusia yang penting guna untuk didalami serta dikaji. Pengembangan penalaran dapat diartikan sebagai pengembangan kecerdasan. Individu yang cerdas (intelegensi) akan berkembang selaras dengan komunikasi pengembangan yang saling berrkaitan antar individu. Oleh karena itu, keahlian individu dapat mengembangkan bakat kecerdasan yang sebanding dengan keahlian dirinya masing-masing.[40]

Piaget mengemukakan pengembangan berkaitan dengan pengembangan kecerdasan. Menurutnya, tidak ada pengembangan yang menyeluruh pada otak manusia sampai akhir hayatnya. Faktanya, otak pria dalam perkembangannya tidak berkembang meneyeluruh sampai pada era pra dewasa.[41]

Menurut piaget seseorang mengalami tingkatan perkembangan yang dimulai sejak lahir hingga dewasa melalui empat tahapan perkembangan, tahap yang pertama yaitu tahapan sensorimotor yang terjadi sejak anak natus hingga umur 2 tahun, tahap kedua yaitu tahapan pra operasional terjadi pada umur 2 sampai dengan 7 tahun, tahapan selanjutnya yakni operasional konkret terjadi pada umur 7 tahun sampai 11, dan tahapan akhir yaitu periode operasional formal yang terjadi setelah anak berumur 11 tahun keatas. Perkembanagn yang melalui beberapa tahapan tersebut terjadi secara berurutan, karena pada setiap tahap memerlukan tahapan-tahapan sebelumnya. Untuk melalui tahapan-tahapan tersebut terjadi perbedaan dari setiap individu atau pribadi anak.[42]

[39] Shokhibul Arifin, "Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perspektif Psikologi Dan Islam," hal. 50.
[40] Ibid., 50.
[41] Muhammad Busyro Karim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," Vol.1, No.2, (Madura: Universitas Trunojoyo 2014), hal. 76-146.
[42] Yahya, "Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget," Vol.5, No.2, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan 2018), hal. 98.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Dalam lingkup perkembanagn kognitif yang terjadi pada anak usia dini meliputi beberapa pengetahuan umum dan sains, konsep bilangan, konsep pola, bangun, tekstur, warna, simbol angka, serta abjad. Sementara kekhasan pengembangan penalaran kecerdasan anak usia dini yaitu sebagai berikut:[43]

a. Penyempurnaan abjad.
b. Penyempurnaan kalimat serta menyempurnakan isian.
c. Bercerita aktivitas melalui gambar.
d. Melafalkan 1 hingga 10.
e. Bersapa dengan bahasa baik.
f. Mengembangkan keahlian mendengar guna membedakan suara.
g. Menghubungkan suara dengan bentuk gambar.
h. Mengklasifikasikan berdasarkan banyak, pola, dan warna.
i. Menghubungkan bentuk gambar menurut penggunaan serta jumlahnya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Ada beberapa unsur yang dapat berpengaruh dalam pengembangan penalaran usia anak dini, yakni:[44]

a. Unsur genetis

Manusi dilahirkan kedunia dengan memiliki keahlian sendiri yang tak sama dengan individu lainnya. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka anak akan lebih mudah untuk menyampaikan sebuah pendapat yang diuangkapkan.

b. Unsur lingkungan

Faktor empirisme (lingkungan), dikemukakan John Locke, ia menyatakan bahwa kelahiran anak itu bersih dan murni seperti halnya lembaran putih mulus tanpa cacat sedikit pun.

c. Unsur pendewasaan

Kedewasaan pada setiap anak baik lahiriah maupun rohaniah terjadi apabila anak mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan kodratnya.

d. Unsur pembentukan

[43] Septi Fitriana, "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak," Vol.1, No.2, (IAIN Bengkulu 2018), hal. 135-136.
[44] Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," Vol.1, No.2, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga 2016), hal. 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor pemebentukan disini dikatan sebagai segala situasi eksternal diri seseorang atau personal yang dapat menguasai keahlian penalaran masing-masing.

e. Unsur kebebasan

Pada unsur ini anak memiliki kesempatan untuk berfikir luas dalam menyelesaikan suatu tindakan dengan maksud dapat menyelesaikan suatu masalah dan menentukan cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

C. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Berhitung

Berhitung yaitu suatu usaha untuk melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta membagi bilangan-bilangan matematika. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlah, mengurangi, dan lain sebagainya).[45]

Menurut Munandar, kemampuan merupakan sebuah upaya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembiasaan serta latihan mengerjakan suatu hal. Seseorang dapat melakukan segala sesuatu karena dalam dirinya mempunyai sebuah kemampuan. Dalam pendapat Munandar, keahlian merupakan bakat yang dimiliki oleh seseorang yang merupakan bawaan dari lahir serta dimatangkan lagi dengan sebuah pembiasaan atau latihan, sehingga bisa melakukan segala sesuatu yang diinginkan, dan menyatakannya. Oleh sebab itu, dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu upaya ataupun kesanggupan yang dimiliki oleh setiap individu, di mana upaya tersebut dihasilkan dari pembiasaan dan juga latihan yang mendukung individu untuk menyelesaikan tugasnya.[46]

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Ciri-ciri perkembangan yang dimiliki dimulai dari lingkungan sekitar, dan dengan bertambahnya usia yang

[45] Amirotul Anisah, "Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pinguin Pada Anak Kelompok B Di RA Masyitoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Ajaran 2017/20178", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2017).
[46] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sejalan dengan berkembangnya kemampuan anak dapat meningkat ke tahap yang lebih sulit, seperti penjumlahan dan pengurangan.[47]

Melihat bahwa pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak anak usia dini, dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang tepat tanpa harus mengganggu atau merubah pola perkembangan anak. Apabila anak belajar sebuah matematika atau berhitung dengan melalui cara yang sederhana dan dengan suasana yang kondusif, menyenangkan, maka otak kanan anak akan terus terlatih dan berkembang, sehingga anak dapat menguasai atau memahami sebuah materi yang disampaikan.[48]

2. Tahapan-Tahapan Berhitung

Pembelajaran mengenai berhitung akan berhasil sesuai harapan jika anak diberikan sebuah kesempatan untuk beradaptasi dan diberi rangsangan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dialami. Permainan berhitung bagi anak usia dini memang dibutuhkan keadaan atau suasana yang menyenangkan serta dapat memberi rasa aman dan kebebasan terhadap anak. Maka dari itu dalam pembelajaran berhitung menggunakan benda yang bersifst konkret atau nyata (tiruan), menarik, dan bervariasi, serta tidak membahayakan bagi anak. Sehingga ketika kegiatan proses belajar tentang berhitung anak tidak merasa bosan, akan tetapi anak akan merasa senang. Selain menggunakan media atau alat, hendaknya bahasa yang digunakan dalam penyampaian mengenai pemahaman berhitung dengan memakai bahasa yang sederhana sehingga lebih mudah diingat dan di pahami anak, atau apabila jika dibutuhkan dapat memakai contoh yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggal anak.[49]

Penguasaan berhitung anak dapat dilakukan dengan tiga tahapan diantaranya tahap penguasaan konsep, peralihan, dan lambang. Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut, yaitu:[50]

---

[47] Lukiyana Alfiyanti, "Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kkabupaten Temanggung TahunAjaran 2017/2018", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2017).

[48] Lukiyana Alfiyanti, "Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kkabupaten Temanggung TahunAjaran 2017/2018", Skripsi, (Institut Agama Islam Negerii Salatiga, 2017).

[49] Ratna Widya, "Pengenalan Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Di TK Negeri Pembina," *Program studi pendidikan anak usia dini*, (FKIP Untan Pontianak 2019), hal. 136.

[50] Aceng Hasani, *JPP PAUD (Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini),* Vol.2, No.3, (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2016), hal. 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tahap penguasaan konsep

pemahaman dan pengertian mengenai segala sesuatu yang dilakukan dengan memakai suatu benda serta suatu kejadian yang konkret atau nyata. Penguasan konsep dapat dilakukan seperti halnya penyampaian tentang mengenalkan beberapa warna, bentuk, serta dapat menghitung jumlah suatu benda. Anak usia dini belajar mengenai berhitung permulaan dengan menghitung sebuah benda-benda yang dilihat atau sesuatu yang berada di sekitarnya. Dalam kegiatan pemahaman konsep ini hendaknya memberikan suatu kegiatan yang menarik, sehingga anak merasa senang dan memudahkan anak untuk memahami tentang penguasaan konsep berhitung.

b. Tahap transisi atau peralihan

Pada tahap transisi atau peralihan dari pemahaman sesuatu yang konkret terhadap pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda konkret tersebut masih ada dan anak mulai dikenalkan pada bentuk lambangnya. Pada tahap ini guru harus memeberikan suatu pemahaman pada anak secara bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak, karena pada dasarnya anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Pada masa peralihan ini anak sudah mulai memiliki kemampuan menghitung suatu benda dengan benar dan tepat, sehingga anak juga sudah mampu menghitung benda yamg dihitung dan bilangan yang disebutkan. Misalnya, guru meletakkan macam-macam balok, lalu kemudian anak diminta untuk menyebutkan banyaknya balok dengan benar serta anak diperkenalkan lambang bilangan yang disebutnya.

c. Tahap Lambang

Tahap lambang ialah sebuah penyampaian pembelajaran dalam bentuk melihat dari beberapa konsep, seperti lambang angka 2 digunakan sebagai konsep bilangan dua, kuning digunakan sebagai komsep warna, ukuran besar digunakan sebagai konsep ruang, serta persegi panjang digunakan sebagai konsep bentuk. Ketika anak sudah dapat memahami suatu konsep abstrak atau tidak nyata maka tahap berikutnya anak-anak akan diajarkan pada konsep suatu bilangan.

Berdasarkan beberapa teori yang dijelaskan diatas, maka bisa diambil kesimpulan bahwasannya tahapan belajar berhitung pada tingkat anak usia dini terdapat pada penguasaan suatu konsep dan pada masa transisi atau peralihan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap penguasaan konsep anak membangun pemahamannya dengan melalui apa yang dilihat pada lingkungan sekitar, seperti halnya mulai dari pengenalan bentuk, warna, serta menghitung bilangan. Dan pada tahap selanjutnya yaitu tahap transisi atau peralihan yang merupakan kelanjutan dari anak memahami penguasaan suatu konsep secara konkret atau nyata ke tahap pemahaman secara abstrak. Pada tahapan-tahapan ini kegiatan belajar berhitung anak masih menggunakan dan memanfaatkan sebuah benda yang terdapat dilingkungan sekitar, sudah mulai dikenalkan dengan lambang bilangan dan pada tahap ini anak sudah mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.[51]

Anak pada usia 4-5 tahun yaitu merupakan masa-masa belajar mengenai tentang berhitung matematika. Pada tahap pembelajaran ini anak-anak mulai belajar matematika dimulai dari yang sederhana kemudian ke tahap yang lebih sulit. Pembelajaran matematika dimulai dari yang paling sederhana misalnya anak menyebutkan suatu bilangan, menghitung urutan bilangan biarpun pada saat mengurutkan masih ada kesalahan, serta menguasai jumlah pada benda-benda kecil.[52]

Pembelajaran dengan sistem perhitungan yang dilakukan terhadap anak diawali dari mengenalkan bilangan hingga mengurutkan suatu bilangan secara berurutan. Agar bisa membedakan tahap berhitung anak berdasarkan tingkat usianya, Fuson & Van de Rijt, menyatakan bahwa terdapat enam tahapan perkembangan sebuah keterampilan dalam berhitung, yaitu:[53]

a. Tahap pemahaman jumlah

   Pada tahap pemahaman dasar tentang jumlah terjadi pada usia dua tahun. Anak dapat menunjukkan beberapa pengetahuannya tentang bilangan yang berbeda pada suatu benda yang juga berbeda, akan tetapi dalam tahap ini masih tergolong perbedaan suatu jumlah dasar.

b. Tahap akustik

   Pada tahapan akustik terjadi pada usia tiga tahun. Dalam hal terebut anak mampu menyebutkan suatu bilangan, tetapi tidak berurutan atau runtut. Ketika itu anak mampu menyebutkan suatu bilangan sesuai yang diingatnya.

[51] Ibid., 130.
[52] Ibid., 130.
[53] Kuat Rahayu, "Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B Di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bnatul Kabupaten Bantul," Skripsi, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), t.d., 30-32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini juga anak tidak selalu menyebutkan bilangan dengan dimulai bilangan satu, akan tetapi bisa juga memulai dengan bilangan tiga atau lima.

c. Tahap asinkronik

Tahap ini terjadi pada anak usia empat tahun. Anak sudah dapat dan mampu menyebutkan suatu bilangan dengan berurutan. Dalam penyebutan bilangan tersebut dapat dipakai untuk menyebutkan benda-benda, akan tetapi pada tahap ini bilangan yang disebut dengan benda yang ditunjuk tidak sama.

d. Tahap sinkronik

Sinkronik muncul pada anak sekitar berusia empat setengah tahun. Anak dapat membilang dan mengingat benda yang sudah selesai dihitung dengan bilangan yang sesuai dengan hitungan tersebut, serta dapat menunjuk atau memindahkan suatu benda sesui lambang bilangannya.

e. Tahap berhitung resulatif

Tahap berhitung resulatif terjadi pada anak ketika berusia lima tahun. Hal tersebut anak dapat dan mampu mengatakan bilangan dengan sempurna dengan diawali angka satu, dapat memahami bahwa benda-benda yang sudah dihitung untuk ditandai dengan bilangan satu, serta anak dapat menyebut suatu bilangan dengan menunjuk sekelompok jumlah benda.

f. Tahap melanjutkan

Pada tahap ini terjadi pada anak berusia sekitar lima setengah tahun. Dalam hal tersebut anak dapat dan mamapu mengenal suatu lambang bilangan serta dapat melanjutkan berhitung pada bilangan selanjutnya. Misalnya seperti lambang bilangan empat maka selanjutnya adalah (lima, enam, tujuh, delapan, sembilan dan seterusnya).

Jika dilihat dari tahapan berhitung diatas, menurut Fuson & Van de Rijit, kemampuan berhitung yang dimiliki anak dalam melakukan berhitung melalui cara korespondensi satu-satu mulai berkembang di tahap sinkronik yaitu (usia 4,5 tahun) di mana anak sudah mampu menandai suatu benda yang sudah dihitung dengan angka, kemudian kemampuan berhitung akan berkembang lagi pada tahap resulatif yaitu anak mulai mampu melakukan korespondensi satu-satu dimulai dari bilangan satu dan yang terakhir anak mampu meneybutkan bilangan yang menunjukkan jumlah suatu benda. Dan pada tahap yang terakhir yaitu tahap berhitung melanjutkan (usia 5,5 tahun) di mana anak sudah mampu mengenali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu lambang bilangan serta anak dapat atau sudah mampu menghitung melanjutkan dari lambang bilangan tersebut.

Dalam melakukan suatu tahapan-tahapan berhitung, keberhasilan anak ditentukan oleh pemberian stimulus yang didapat dari seorang guru dan orangtua. Jika stimulus yang diberikan pada anak sangat baik, maka hasil yang diinginkan bisa sesuai harapan, akan tetapi sebaliknya jika stimulus yang diberikan oleh guru dan orangtua kurang baik atau kurang maksimal, maka hasil yang diharapkan juga kurang memuaskan atau maksimal. Oleh karena itu, untuk menghasilkan suatu pencapaian yang baik maka guru dan orangtua harus menstimulus perkembangan berhitung anak, selalu memperhatikan setiap tahapan-tahapan penguasaan berhitung pada setiap anak.

3. Prinsip Berhitung

Prinsip-prinsip berhitung bagi anak usia dini merupakan pembelajaran yang dilakukan secara langsung kepada anak melalui kegiatan bermain atau permainan yang diberikan oleh guru secara bertahap, menyenangkan, serta menarik bagi anak dan tidak bersifat memaksakan kehendak, di mana anak diberi kebebasan oleh pendiidk untuk berpartisipasi atau terlibat langsung untuk menyelesaikan masalah-masalahnya.[54]

Prinsip-prinsip berhitung pada anak usia dini yang dilakukan yaitu untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Kemampuan berhitung tersebut dimulai dari menghitung benda yang lebih mudah ke benda yang lebih sulit, anak juga berpartisipasi aktif, adanya rangsangan untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada pada dirinya sendiri, menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, memakai bahasa dan menggunakan perumpamaan yang sederhana, sehingga dapat mudah dimengerti, dipahami, dan diketahui anak. Dalam menyampaikan pembelajaran tentang berhitung hendaknya guru mengelompokkan anak sesuai dengan tahapan berhitung, evaluasi mulai dari awal sampai dengan akhir kegiatan.[55]

Ada beberapa prinsip berhitung yang dilakukan pada anak usia dini, yaitu:[56]

---

[54] Chandra Apriyansyah, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Stick Angka," (STKIP Panca Sekti Bekasi), hal. 6-7.

[55] Ratna Widya, "Pengenalan Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Di TK Negeri Pembina," (2019), hal. 4.

[56] Kuat Rahayu, "Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B Di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bnatul Kabupaten Bantul," (Universitas Negeri Yogyakarta 2016), hal. 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Permainan yang berhubungan dengan berhitung diajarkan pada anak dengan tahap yang diawali melalui menghitung suatu benda maupun sesuatu yang bersifat nyata dan berada disekitar lingkungan anak.
b. Keterampilan serta pengetahuan dalam kemampuan berhitung pada anak diberikan secara bertahap sesuai dengan minat anak, misal seperti dari yang konkrit ke abstrak, dari besar ke kecil, dari sulit ke mudah, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.
c. Permainan anak mengenai berhitung akan berhasil jika anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisispasi dan dirangsang untuk menyelesaikan sebuah tantangan atau masalahnya sendiri.
d. Berhitung yang dilakukan pada anak memerlukan suatu kondisi yang menyenangkan, dapat memberi rasa ama, juga memberikan ruang bebas pada anak. Maka dalam melakukan pembelajaran berhitung diperlukan sebuah media atau alat peraga yang menarik, tidak membahaykan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan.
e. Dalam mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini hendaknya menggunakan bahasa yang sederhana, di mana bahasa tersebut dapat diterima anak, dan memakai contoh pembelajaran dimulai dari yang dekat dengan lingkungan tempat tinggal anak.
f. Pembelajaran yang melalui kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak bisa dikelompokkan berdasarkan sesuai tahap penguasaan berhitung anak, dapat dilihat dari tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang.

Dari prinsip diatas ada beberapa prinsip berhitung menurut Yew, menyatakan bahwa prinsip untuk mengajarkan berhitung pada anak usia dini yaitu dengan memakai suatu kegiatan belajar yang menyenangkan, mengajak anak untuk ikut secara langsung dalam proses tersebut, menumbuhkan suatu keinginan dan kepercayaan pada diri anak dalam menuntaskan kegiatan berhitung, menghargai jika anak melakukan kesalahan bukan dengan menghukum anak, serta tidak memaksa anak agar mencapai apa yang harus dicapai oleh anak. Selain itu belajar berhitung yang membuat anak senang adalah dengan mengaitkan segala aktivitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilakukan anak dengan kegiatan berhitung yang ada dalam kehidupan sehari-hari.[57]

4. Tujuan Berhitung

Pengetahuan tentang berhitung anak usia dini tidak terlepas dari suatu kegiatan sehari-hari, di mana anak-anak mulai mengetahui dan mampu berhitung sesuai dengan tahap usianya. Mengenalkan dan memberikan pemahaman yang berkaitan dengan berhitung pada anak usia dini yaitu ketika anak-anak berkembang pada kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Pendapat piaget, menyatakan bahwasannya tujuan berhitung yang dilakukan pada anak usia dini yaitu sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan menggunakan cara yang menyenangkan bagi anak dan tidak rumit jika dipahami oleh anak. Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan berhitung disini anak tidak harus bisa menghitung sampai dengan seratus, duaratus atau bahkan seribu. Berhitung disini memiliki tujuan supaya anak bisa memahami suatu bahasa yang runtut dan dapat digunakan dalam berpikir logis.[58]

Sedangkan Mudjito, menjelaskan bahwa kegiatan berhitung yang dilakukan pada anak usia dini atau pada usia TK memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuannya adalah sebagai berikut:[59]

a. Tujuan umum berhitung

Secara umum, berhitung yang dilakukan pada anak usia dini atau usia TK , memiliki sebuah tujuan yaitu untuk mengetahui suatu dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti jika anak memasuki jenjang selanjutnya maka anak akan lebih siap dihadapkan dengan suatu hal yang berhubungan dengan berhitung yang lebih kompleks.

b. Tujuan khusus berhitung permulaan

Tujuan khusus berhitung yang dilakukan pada anak usia dini atau pada anak TK, yaitu:

1. Agar anak bisa berpikir dengan jernih dan sistematis dari uisa dini, dengan melewati pengamatan pada benda konkret atau nyata, gambar-gambar, dan bentuk angka yang ada di sekitar anak.

[57] Ibid., 30.
[58] Ibid., 27-28.
[59] Ratna Widya, "Pengenalan Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Di TK Negeri Pembina," (2019), hal. 28-29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Anak bisa melibatkan dirinya pada masyarakat yang membutuhkan suatu keterampilan berhitung yang berada di kehidupan sehari-hari.
3. Anak dapat mempunyai ketelitian, berkonsentrasi, serta apresiasi yang tinggi dalam berhitung.
4. Anak memiliki suatu kreativitas dan berimajinasi yang tinggi dalam membuat segala sesuatu secara langsung.

Dapat diambil kesimpulan ungkapan kedua pakar diatas bahwasannya berhitung bagi anak usia dini memiliki tujuan yang sangat penting yaitu membiasakan anak untuk berpikir logis dan berurutan sejak dini, mengenalkan dasar tentang berhitung yang dapat digunakan untuk pembelajaran berhitung yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya, dan mengembangkan suatu keterampilan yang diperlukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Jadi sebagai seorang guru hendaknya menyiapkan dan membimbing anak-anak untuk dapat menguasai kemampuan berhitung, agar nantinya dapat digunakan anak untuk berinteraksi dengan masyarakat secara mudah khusunya dalam hal berhitung. Kemampuan berhitung yang dimiliki anak dapat dikatakan sebuah kemampuan matematika yang dimiliki anak, di mana proses pembelajaran berhitung harus menggunakan strategi dan media yang menarik bagi anak dan melibatkan anak secara langsung dengan melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

D. Media Balok Angka

1. Pengertian Balok Angka

Permainan balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt 189, dengan menggunakan keahlian mengolah dari bahan kayu, Caroline menciptakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui media balok. Dengan menggunakan media balok dalam proses pembelajaran, anak menggunakan seluruh mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan dengan membuat kesimpulan dan anak dapat belajar untuk berpikir.[60]

Chambel mengatakan bahwa permainan balok merupakan sebuah aktivitas otot besar, di mana permainan menggunakan media balok dapat melatih

[60] Niaci Sartika, "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebbon", Skripsi, (IAI Bangsa Cirebon 2020), t.d., 13–14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata, melatih keterampilan motorik halus anak dalam memecahkan suatu masalah, memberikan anak kesempatan untuk berimajinasi yang tinggi sehingga hal-hal baru dapat diperoleh oleh anak.[61]

Sedangakan pendapat menurut Mulyadi, bermain menggunakan balok merupakan kegiatan yang bersifat konstruktif, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok yang sudah disediakan. Pernyataan tersebut sama dengan pendapat Chandra, Chandra menyatakan bahwa bermain balok merupakan kemampuan dalam mengonstruksi yang dibuat oleh anak untuk menciptakan gagasan baru dan kreatif.[62]

Media balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu yang berbentuk persegi, di mana bentuk persegi tersebut terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang berbeda, di mana setiap satu balok mewakili jumlah satu angka. Media balok angka merupakan sebuah media yang dapat dilihat dan digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama kemampuan berhitung pada anak usia dini.[63]

Balok angka merupakan sebuah media yang pertama kali diciptakan oleh para ahli yaitu Montessori pada tahun 1909. Media balok ini merupakan sebuah media yang terbuat dari bahan kayu dengan bentuk persegi panjang, di mana balok-balok tersebut terdiri dari sepuluh unit balok dengan warna merah dan warna biru. Setiap warna merah dan warna biru yang terdapat dibalok memiliki jumlah 1 balok. Sedangkan untuk ukuran balok pertama memiliki ukuran terpendek adalah berwarna merah. Balok kedua yaitu dua kali ukuran balok yang pertama dengan setengah balok berwarna merah dan setengahnya biru. Balok ketiga yaitu tiga kali ukuran balok pertama dibagi menjadi tiga bagian yaitu merah biru merah. Sedangkan angka-angka yang terdapat di balok yaitu angka satu sampai dengan angka sepuluh.[64]

---

[61] Ibid., 13-14.
[62] Ibid., 13-14.
[63] Pascalian Hadi Pradana, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini," Vol.2, No.2, (KIP PGRI Jember 2016), hal. 20.
[64] Niaci Sartika, "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebbon", Skripsi, (IAI Bangsa Cirebon 2020), t.d., 14-15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahapan-Tahapan Penggunaan Balok Angka

Bermain menggunakan media balok merupakan salah stu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, baik dalam memperkenalkan bilangan, mengurutkan bilangan, serta mengelompokkan sebuah benda berdasarkan jenis, bentuk, warna, dan lain sebagainya.

Pada tahap awal mengenal tentang berhitung dengan menggunakan balok yaitu, minta anak untuk mengelompokkan suatu benda sesuai dengan ukuran bentuk yang sama atau mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan warna yang sama tanpa petunjuk dari guru. Setelah anak mampu mengelompokkan maka anak diminta untuk menyusun atau menumpuk sebuah balok sesuai dengan keinginan anak. Ketika anak-anak bermain balok dengan cara menyusun, anak anak memiliki kebebasan menggunakan imajinasi dan mempunyai keinginan agar dapat bermain dengan cara yang kreatif.[65]

Menurut Sri Purwanti, menyatakan bahwa ada beberapa langkah untuk menggunakan media balok pada anak, diantarannya:[66]

a. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan bentuk balok pada anak satu persatu kemudian anak diminta untuk memberikam jawaban dan guru memberi bantuan untuk melafalkan ukuran, warna, yang ada di balok tersebut jika dalam satu kelas tidak ada yang tau tentang deskripsi balok tersebut.
b. Guru memberikan contoh bagaimana mengurutkan, menggolongkan balok yang sama dengan pola, ukuran, juga warna, kemudian dalam kegiatan tersebut guru memberikan tugas pada anak untuk menirukan apa yang sudah disampaikan oleh guru tadi.
c. Guru memberikan tugas pada anak untuk menyusun balok mulai dari balok yang terbesar hingga balok yang terkecil, dan selain itu sesuai dengan warna-warna, ukuran balok, dan pada akhirnya susunan tersebut sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Pemberian tugas pada anak bisa dilakukan secara individu maupun kelompok kecil.

[65] Pascalian Hadi Pradana, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini," Vol.2, No.2, (IKIP PGRI Jember 2016), hal. 20.

[66] Puput Khusnul Khotimah, "Penggunaan Media Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/202", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2020), t.d., 13-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada beberapa tahapan-tahapan lain yang harus dilakukan ketika menggunakan media balok angka dalam pelaksanaan pembelajaran mengenalkan lambang-lambang bilangan pada anak, menurut Essa tahapan-tahapan tersebut yaitu:[67]

a. *One-to-the on correspondesces* (korespondensi satu-satu)

Pada tahap ini merupakan cara di mana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan menggunakan cara mencocokkan item-item yang sesuai dengan item lainnya. Pada tahapan ini anak dapat menyebutkan satu balok dengan menunjuk balok lain yang jumlahnya sama satu, menyebutkan dua balok dengan menunjuk balok lain yang jumlahnya sama dua, dan seterusnya sama seperti itu.

b. *Rot counting* (menghafal bilangan)

Pada tahap yang kedua ini merupakan tahap di mana anak sudah mampu mengulang angka-angka (membilang) yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka. Jadi di mana tahapan ini anak membilang terlebih dahulu baru menunjukkan seperti apa angka yang dibilang tersebut.

c. *Rational counting* (menghitung rasional)

Tahapan yang terakhir ini merupakan tahapan di mana anak secara akurat menempelkan sebuah nama angka untuk serangkaian atau keterangan objek yang sudah dihitung, sehingga anak dapat mengerti makna angka dan pengenalannya.

3. Fungsi dan Manfaat Balok Angka

Menurut Kanaria, menyatakan bahwa jika dilihat dari fungsinya balok memiliki lima fungsi, yaitu:[68]

a. Belajar mengenal konsep. Dalam bermain menggunakan media balok, anak dapat menemukan berabagai jenis bentuk, warna, serta ukuran.
b. Belajar mengembangkan angan-angan. Ketika anak bermain menggunakan balok, anak akan berpikir akan membuat bentuk seperti apa. Imajinasi yang

[67] Kartika Mayasari, "Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Padang Bandung Dukuh Gresik", Skripsi, (Universitas Negeri Surabaya), t.d., 2-3.

[68] Puput Khusnul Khotimah, "Penggunaan Media Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/202", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2020), t.d., 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan anak dalam karya untuk mempertajam kemampuan dalam menciptakan macam-macam atau ragam bentuk.

c. Melatih kesabaran. Ketika bermain balok angka, anak akan menyusun sebuah balok satu demi satu agar dapat membentuk suatu bangunan seperti apa yang diinginkan dan sesuai denga imajinasi yang anak tuangkan.
d. Melatih anak sosial dan berbagi. Jika anak bermain menggunakan media balok dan melakukannya dengan teman, maka anak otomatis akan menggunakan balok yang sama, ditempat yang sama, dan ketika itu juga anak pasti diharuskan berbagi dengan temannya.
e. Menumbuhkan sikap percaya diri anak saat melakukan bermain dengan menggunakan balok serta ketika anak berhasil membentuk suatu bentuk bangunan yang diinginkan, pasti anak merasa senang sehingga capaian tersebut akan menghasilkan sikap percaya diri pada diri anak.

Pendapat Sri Purwanti, menyatakan bahwa media balok memiliki sebuah manfaat signifikan untuk usia anak dini, yakni mampu digunakan untuk meningkatkan keahlian anak dalam kecerdasannya, di mana kemampuan kecerdasan tersebut berhubungan dengan kesanggupan guru dan untuk menyelesaikan suatu konflik. Bersamaan permainan menggunakan balok anak dapat berinisiatif menyelesaikan suatu konflik seperti pengurutan benda berdasar kecil hingga benda terbesar dan sebaliknya.[69]

Permainan balok merupakan sebuah permainan yang sangat disukai dalam dunia anak usia dini, dan kegiatan permainan balok juga mampu membantu sebuah proses bertumbuhnya anak. Ada beberapa manfaat dari bermain menggunakan balok, adapun manfaat dari bermain menggunakan media balok diantaranya yaitu:[70]

a. Dapat berinteraksi sosial dengan teman sebaya.
b. Dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
c. Dapat memperkuat gerakan kasar serta halus pada anak.
d. Dapat mengetahui bentuk, warna terhadap suatu benda.
e. Dapat digunakan untuk menyatakan gagasan.
f. Dapat memperkuat keterampilan penglihatan.

[69] Ibid., 11.
[70] Ibid., 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kerangka Berpikir

Penerapan media balok angka pada kegiatan proses belajar mengajar terutama dalam meningkatan kemampuan berhitung sangat diperlukan oleh guru, karena penerapan media balok tersebut memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak tentang berhitung. Media balok angka yakni sebuah media yang digunakan oleh guru sebagai perantara penyampaian pembelajaran tentang bilangan angka pada anak usia dini.

Media balok angka sudah tersedia dan bisa langsung digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, di mana media balok tersebut berbentuk persegi panjang dan dengan berbagai warna, yaitu warna ungu, hijau, biru, dan merah muda. Di mana setiap satu angka mewakili satu balok. Sehingga anak akan lebih tertarik dengan menggunakan media balok tersebut dan akan lebih mudah dipahami serta diingat oleh anak.

kegiatan yang dilakukan oleh guru di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas tersebut melalui penerapan media balok angka dilakukan dalam kelas, sebelum melakukan kegiatan inti. Penggunaan media balok angka pada peningkatan kemampuan berhitung anak dilakukan selama dua kali, hari selasa dan kamis dalam satu minggu. Memang penggunaan media balok angka hanya digunakan satu minggu dua kali, akan tetapi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru menerapkan atau membiasakan berhitung 1-10 setiap harinya. Hal tersebut dilakukan oleh guru agar anak lebih terbiasa dengan pembelajaran tentang materi berhitung dan kemampuan berhitung anak akan meningkat sesuai harapan guru. Adapun penerapan bagan alur pemikiran penelitian dipaparkan demikian:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagan 1. Kerangka Berpikir

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yaitu strategi yang dapat dipakai oleh seseorang untuk melakukan analisis data dalam menentukan fokus penelitian agar menjadi efektif. Dengan adanya desain penelitian yang tepat maka penelitian yang dilakukan dapat memberikan hasil yang akurat. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

Dalam penelitian berupa kualitatif, deskripsi data yang akan disajikan atas kejadian-kejadian yang terjadi dan diperoleh ketika kegitan atau penemuan di lapangan berlangsung. Oleh karena itu pengumpulan data serta analisis data tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.[71]

Jenis penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada hasil nyata, tindakan, perilaku serta digunakan untuk meneliti pada suatu kondisi obyek yang alamiah. Di mana seorang peneliti adalah sebagai instrumen utama dan hasil penelitian yang dilakukan lebih menekankan pada makna yang sebenarnya.[72]

Deskriptif merupakan jenis penelitian yang memberikan gambaran-gambaran yang lebih jelas tentang situasi-situasi sosial. Penelitian deskriptif biasanya juga disebut dengan penelitian taksonomik, yaitu dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena-fenomena atau kejadian yang sebenarnya di lapangan, dengan cara mendeskripsikan sebuah variabel yang berhubungan dengan penelitian tersebut.[73]

Dalam penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah sebuah penelitian yang mengutamakan penyajian data dan sebuah realitas persoalan-persoalan yang ada, melalui sebuah ungkapan yang ditunjukkan dan

---

[71] Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol.17, No.33, (Banjarsari: UIN Antasari 2018), hal. 82.

[72] Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial,* Vol.1, No.2, (2017), hal. 210–211.

[73] Mohammad Mulyadi, "Riset Dalam Metodologi Penelitian," (Peneliti pada pusat pengkajian pengolahan data dan informasi Setjen DPR RI), Vol.16, No.1, (2012), hal. 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pernyataan dari narasumber, serta data yang dihasilkan dalam bentuk kata-kata, gambar, tetapi tidak berupa angka seperti pada penelitian kuantitatif.[74]

B. Sumber Data/ Subyek Penelitian

Sumber data atau subyek penelitian berasal dari data-data yang diperoleh dalam sebuah penelitian yang dilakukan.[75] Subyek penelitian bisa berbentuk benda, gerak, manusia, dan lain sebagainya. Penelitian yang dsilakukan ini ingin mengetahui tentang implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

Untuk memperoleh data serta informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli atau utama. Data yang didapatkan tidak dalam bentuk file-file, melainkan berasal dari dan dicari melalui narasumber atau responden, di mana orang yang dijadikan objek penelitian sebagai sarana untuk memperoleh informasi atau data.[76] Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara yaitu ibu Nikmatus Sulasah, S.Pd sebagai kepala sekolah dan ibu Siti Halimah, S.Pd.I sebagai guru kelompok A dan dari hasil observasi guru dan siswa kelompok A di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan sebuah informasi kepada peneliti atau pengumpul data.[77] Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari perangkat pembelajaran, dokumentasi yang ada di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

---

[74] Reza Dwi Nanda, "Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Di TK Dharma Wanita Korpri Bandar Lampung", Skripsi, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan 2019), t.d., 38.

[75] Wahyu Nugroho, "Pengaruh Layanan Mediasi Terhadap Perilaku Bulliying Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Gondangrejo," *Jurnal Medi Kons,* Vol.5, No.2, (2019), hal. 105.

[76] Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol.1, No.2, (2017), hal. 115.

[77] Ibid., 212.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah sebuah informasi yang dicari oleh peneliti ketika melakukan sebuah penelitian untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. Data juga disebut sebagai kenyataan yang ada serta berfungsi sebagai bahan untuk menyatakan suatu pendapat, keterangan yang valid atau benar, dan data juga termasuk bahan yang dapat digunakan untuk sebuah penalaran dan penyelidikan.[78] Dalam penelitian ini pengumpulan data memakai sebuah metode berbentuk observasi, wawancara, serta dokumentasi. Metode pengumpul data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan

   Observasi merupakan metode yang sering digunakan dalam penelitian. Metode observasi ini menggunakan kemampuan panca indra dalam mengamati dan memperhatikan segala sesuatu yang diteliti. Dalam penelitian yang bersifat kualitatif, pengamatan atau observasi dapat dilakukan oleh peneliti pada awal penelitian. Di mana peneliti harus langsung terjun ke lapangan untuk mengamati subyek yang akan diteliti.[79]

   Menurut Ryerson, observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu observasi partisipan atau berperan serta dan observasi non partisipan.[80] Observasi partisipan atau observasi berperan serta ialah sebuah pengamatan yang dilakukan dengan cara peneliti langsung turun ke lapangan, serta ikut terlibat dalam berbagai kegiatan yang sedang dilakukan. Sedangkan observasi non partisipan yakni pengamatan yang dilakukan secara langsung turun ke lapangan dan peneliti hannya sebagai pengamat yang tidak terlibat langsung terhadap kegiatan yang dilakukan.

   Dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi non partisipan, di mana observasi yang dilaksanakan dengan langsung turun ke lapangan yaitu kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, serta peneliti sebagai pengamat kegiatan yang dilakukan oleh sumber data saja. Jadi disini tugas peneliti adalah mengamati apa yang sumber data lakukan, dan mencatat kegiatan yang sedang berlangsung di lokasi penelitian.

   Adapaun yang di observasi oleh peneliti yaitu bagaimana implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, bagaimana

[78]Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis Data Kualitatif (Sebuah Tinjauan Teori & Praktik) (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 73.
[79] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 77.
[80] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka, serta apakah ada kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka pada kelompok A di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Selain itu dalam melakukan observasi, peneliti juga akan menyiapkan sebuah instrumen observasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam observasi tersebut adalah catatan lapangan berupa *check list*, peralatan tulis, serta *handphone*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data dengan cara melalui percakapan secara langsung antara seorang peneliti dengan seseorang yang diwawancarai atau responden dalam penelitian. Wawancara diartikan sebagai bertemunya dua orang untuk saling menyampaikan informasi dan bercakap-cakap yang pada akhirnya nanti menghasilkan sebuah pernyataan yang didapat mengenai topik penelitian.[81]

Menurut Sarosa, wawancara merupakan alat yang paling sering digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian, dan peneliti dapat mengumpulkan sebuah data yang beragam dari para responden di berbagai konteks.[82]

Menurut Moleong, terdapat beberapa jenis wawancara yang dipakai dalam penelitian kualitatif, yaitu wawancara informal, wawancara terstruktur, serta wawancara tidak terstruktur. Adapun penjelasan dari teknik wawancara tersebut yaitu:[83]

a. Wawancara informal, merupakan teknik wawancara yang tidak direncanakan sebelumnya. Di mana situasi dan kondisi pada saat melakukan wawancara tidak formal dan terkesan seperti berbincang-bincang biasa, bahasa yang digunakan juga harus bersifat informal dan santai. Bahkan seseorang yang sedang diwawancarai tidak sadar kalau sedang diwawancarai.
b. Wawancara terstruktur, merupakan teknik wawancara, di mana informasi yang dibutuhkan oleh peneliti sudah diketahui. Dalam melakukan wawancara terstruktur peneliti menyiapkan instrumen yang berupa pertannyaan tertulis dan peneliti sudah mengetahui jawaban dari pertannyaan tersebut. Dengan

[81] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 84.
[82] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 84.
[83] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan teknik wawancara ini akan memudahkan peneliti dalam memperoleh sebuah data.

c. Wawancara tidak terstruktur, merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tidak menyiapkan sebuah instrumen wawancara yang tersusun. Poin-poin yang akan dipertannyakan ketika wawancara berlangsung tidak terstruktur. Jadi ketika peneliti melakukan sebuah proses wawancara masih banyak ruang atau kesempatan untuk bertannya.

Penelitian yang dilakukan ini memakai sebuah wawancara terstruktur, di mana instrumen wawancara sudah disusun oleh peneliti. Sumber data yang akan diwawancarai diberi sebuah instrumen yang sama, sehingga peneliti akan menulis dari jawaban tersebut.

Peneliti dengan melakukan sebuah wawancara untuk memperoleh sebuah informasi tentang penggunaan media balok angka, meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka, serta kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Dalam penelitian ini, sasaran wawancara adalah ibu Nikmatus Sulasah, S.Pd sebagai kepala sekolah dan ibu Siti Halimah, S.Pd.I sebagai guru kelompok A. Selain itu juga dalam melakukan wawancara, peneliti juga akan menyiapkan sebuah instrumen wawancara. Adapun keperluan yang digunakan dalam wawancara tersebut adalah lembar instrumen, perlengkapan tulis, dan *handphone.*

3. Dokumentasi

Dokumentasi dijadikan sebagai salah satu cara yang dipakai oleh peneliti untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel dari subyek penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya.[84] Dalam mengumpulkan data melalui dokumentasi peneliti bisa menggunakan cara dengan menyusun apa saja yang akan dicari sesuai dengan sumber-sumber dokumen yang ada, dan sesuai dengan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam melakukan pencarian informasi melalui dokumentasi jika sudah menemukan dokumen yang dibutuhkan.

[84] Sandu Siyoto, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). 77-78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data atau informasi yang bisa didaptkan melalui metode dokumentasi ini bisa berupa profil sekolah, program mingguan, prosem, prota, kurikulum, struktur organisasi, data pendidik, siswa, sarana dan prasarana sekolah.

Sedangkan instrumen yang dipakai guna memperoleh data melalui metode dokumentasi ini adalah lembar *check list* dan kamera. Dokumentasi dibutuhkan guna memperoleh sebuah data berupa dokumentar yang ada di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas dan catatan-catatan yang dapat memenuhi sebuah data penelitian tersebut.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu cara untuk mendapatkam dan menata sebuah data yang diperoleh dengan cara sistematis. Hasil observasi, wawancara, dan lain sebagainya yang sudah dicatat untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang permasalahan yang diteliti serta menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.[85]

Pada saat penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Di mana dalam analisis interaktif tersebut terdapat tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.[86]

Dalam penelitian kualitataif, kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya, proses yang dilakukan berbentuk siklus dan interaktif, bukan linier, jadi harus berurutan dan sesuai dengan apa yang diperoleh ketika melakukan penelitian di lapangan.[87] Miles dan Huberman menggambarkan proses analisis penelitian kualitatif sebagai berikut.

1. Reduksi Data (*data reduction*)

   Reduksi data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan proses pemilihan, mempertegas, memperpendek, pemusatan perhatian, penyederhanaan, membuat fokus data yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Di mana perolehan data tersebut masih dalam bentuk kasar yang jumlahnya banyak, rumit dan masih berupa catatan-catatan tertulis. Sehingga

[85] Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," Vol.17, No.33 (Banjarmasin: Uin Antasari 2018), hal. 84.
[86] Subandi, "Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan," Vol.11, No.2, (Surakarta: Institut Seni Indonesia 2011), hal. 178.
[87] Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," Vol.17, No.33, (Banjarmasin: Uin Antasari 2018), hal. 83.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti dapat menarik kesimpulan dari pengumpulan data tersebut dan menjadi sebuah temuan yang berfokus pada satu tema.[88]

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka peneliti mendapatkan data-data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas secara langsung melalui pengamatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sebuah dokumentasi penelitian yang berkaitan dengan implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Lalu peneliti melakukan reduksi data dan mencatat rangkuman mengenai data yang didapat ketika di lapangan dengan fokus terhadap sebuah hasil serta permasalahan dalam penelitian. Keseluruhan data-data yang didapatkan jika ada kaitannya dengan penelitian maka akan dipakai untuk diambil manfaatnya, sedangkan data yang tidak berkaitan dengan penelitian tidak dipakai.

2. Penyajian Data (*data display*)

   Penyajian data ialah sekumpulan informasi tersusun dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dari penelitian tersebut. Dalam penyajian data ini peneliti harus benar-benar memahami mengenai apa yang terjadi dan memungkinkan akan terjadi. Oleh sebab itu ketika menyajikan data penelitian harus disajikan dengan cara tersusun atau runtut sesuai bagaimana penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang berkaitan dengan implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak akan mudah dipahami dan dibaca.

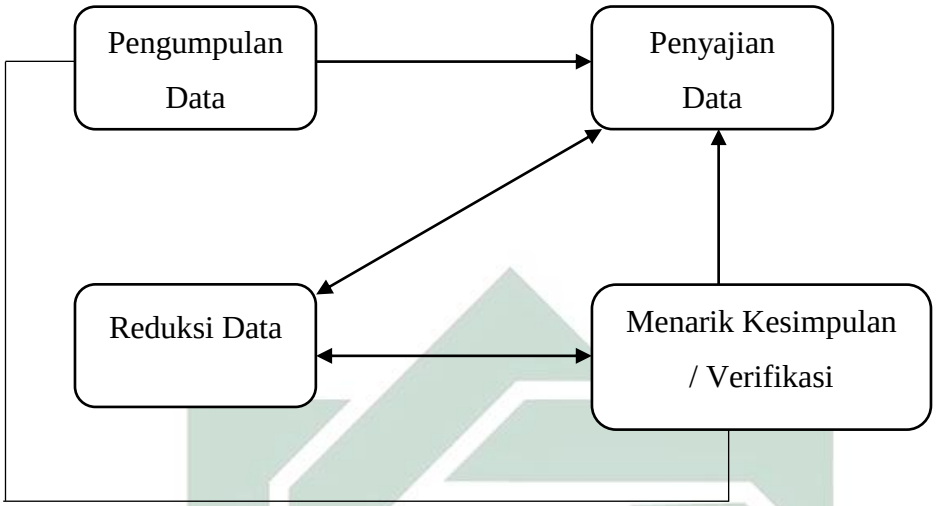
3. Menarik Kesimpulan (*conclution drawing*)

   Kesimpulan merupakan tahap terakhir yang dilakukan ketika proses analisis data. Pada tahap kesimpulan peneliti menyimpulkan tentang inti dari hasil data yang diperoleh selama proses penelitian. Penarikan kesimpulan ini digunakan untuk mencari maksud dari data yang diperoleh.[89] Pada tahap yang terakhir ini dilksanakan berdasarkan reduksi data dan penyajian data yang sudah dilakukan. Ketiga tahap tersebut saling berkaitan satu sama lain, maksudnya yaitu ketika melakukan reduksi data juga didaptkan pengambilan kesimpulan, dan pada saat penarikan kesimpulan juga bersumber dari reduksi data dan penyajian data.

[88] Subandi, "Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan," Vol.11, No.2, (Surakarta: Institut Seni Indonesia 2011), hal. 180.
[89] Sndu Siyoto, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagan 2. Model Analisi Data



E. Teknik Keabsahan Data

Penelitian kualitatif harus mengumpulkan dan mencari sebuah data yang benar, aktual, akurat, dan lengkap. Peneliti harus benar-benar serius dalam mencari data agar nanti ketika data diperoleh dapat diperdalam dan hal-hal yang belum didapat harus diupayakan keberadaannya.[90] Upaya yang dilakukan peneliti untuk memperdalam dan memeperinci sebuah data yang ditemukan, dan kemudian dianalisis. Dalam pengecekan data peneliti harus mengecek dengan teliti dan berulang ulang, apakah data yang ditemukan sementara sudah sesuai dan menggambarkan konteks penelitian yang spesifik. Sebelum hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dipublikasikan, maka data tersebut dapat diperiksa terlebih dulu untuk memastikan data tersebut benar atau tidaknya dengan melakukan uji keabsahan data sehingga dapat dikatakan benar.

Penelitian yang dilakukan ini, dalam uji keabsahan data menggunakani triangulasi. Triangulasi ialah mengecek kembali data yang didapat dengan cara memeriksa ulang sebuah data yang di dapatkan selama proses penelitian. Pemeriksaan ulang data dapat dilakukan sebelum dan atau sesudah data yang didapat dianalisis. Pemeriksaan dengan cara triangulasi dilakukan untuk meningkatkan sebuah kepercayaan dan akurasi data yang didapat. Adapaun metode triangulasi adalah data

[90] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis Data Kualitatif (Sebuah Tinjauan Teori & Praktik) (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh melalui tiga strategi dalam teknik pengujian data, yaitu triangulasi sumber, metode, serta waktu.[91]

1. Triangulasi Sumber

   Peneliti melakukan pengecekan data dengan cara menggali keterangan lainnya yang sejalan dengan pengkajian sumber data yang diperoleh dari beberapa sumber.[92] Perolehan data didapat melalui kepala sekolah, pendiik, dan siswa yang bersangkutan pada penelitian tersebut, melihat dan memeriksa catatan aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

2. Triangulasi Metode

   peneliti menguji data melalui pengecekan kembali berdasarkan asal literatur, yaitu dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti mendaptkan data melalui observasi maka dalam pengecekan data melalui hasil wawancara dan dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

   Peneliti melakukan pengecekan data dengan waktu yang berbeda atau di waktu yang lain. Perbedaan waktu mengakibatkan data yang dihasilkan itu berbeda meskipun data yang dikumpulkan sama.

[91] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 135.
[92] Hengki Wijaya Helaluddin, Analisis, 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian

1. Sejarah Berdirinya RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Masa depan suatu bangsa berada di tangan anak-anak mendatang, di mana anak merupakan harapan utama guna menggapai suatu kesuksesan. Perlu diberi keterangan jika antara bangsa dan masa depan anak yang seimbang dapat menjadikan terbentuknya karakter anak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, serta terdapat suatu kestrategisan daerah, ditemukan masih terdapat kebutuhan untuk memberikan pendidikan pada anak berumur empat hingga enam tahun dan pemberian stimulasi.

RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas berdiri atas keinginan masyarakat untuk mengantarkan putra-putrinya mendapatkan sebuah pendidikan yang baik sejak dini. Di tengah masyarakat dengan ekonomi lemah dan rendah, namun mempunyai semangat dan keinginan yang tinggi terhadap adanya pendidikan anak usia dini yang mulai memasyarakat pada saat itu, maka pada tahun 1971 embrio RA Kusuma Mulia XVII terbentuk. Pada waktu itu masih berupa Taman Kanak-Kanak (TK) dengan tanpa nama, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di rumah salah satu tokoh masyarakat dengan satu orang pendidik.

RA Kusuma Mulia XVII Bunut berada dilingkungan yang terdapat masyarakat senang dengan kegiatan belajar serta tempat yang masih menerapkan nilai keagamamaan. Oleh karenanya, instansi pemerintahan berkenan memberikan sebuah pendidikan dalam bentuk materiil maupun non materiil. RA Kusuma Mulia XVII Bunut memerlukan prasana berupa penunjang kegiatan belajar (ruang konseling, kegiatan sholat, perangkat teknologi, dll), kantor pendidik atau ruang administrasi, unit kesehatan, ruangan membaca, aula pertemuan, toilet, serta fasilitas lainnya.

Setelah mengalami sedikit perkembangan pada tahun 1978 Masyarakat mendirikan gedung yang di gunakan sebagai sarana belajar mengajar untuk TK tersebut. Taman Kanak-Kanak ini kemudian bergabung di bawah naungan LP. Ma'arif, yaitu sebuah lembaga pendidikan organisasi masyarakat yang bernama Nahdlatul Ulama (NU), dan menjadi status RA. Muslimat Kusuma Mulia XVII

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni sebagai lembaga untuk belajar anak di usia dini yang telah mempunyai izin dari Kementerian Agama dengan berupa Surat Keputusan dan Izin Operasional, NPSN, SK, dan akreditasi. Pada waktu itu setiap pendidikan anak usia dini di bawah naungan NU diberi nama Kusuma Mulia, sejak itu Taman Kanak-Kanak di dusun Bringin diberi nama TK Kusuma Mulia. Karena TK Kusuma Mulia berada dalam naungan Muslimat NU, dan pada tahun 1994 mengikuti pembinaan di bawah institusi Kementerian Agama dan berubah menjadi Raudlatul Athfaal Kusuma Mulia XVII.[93]

2. Letak Geografis RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Secara geografis letak RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas berada di sebuah daerah agraris pedesaan yang sebagian besar masyarakatnya berprofresi sebagai petani maupun buruh tani dan pedagang. RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas didirikan di RT. 14 dusun Bunut RW. 05, Kecamatan Badas, Desa Bringin, Kabupaten Kediri. Jarak Dusun Bunut desa Bringin dengan Kecamatan ± 3 km, jarak ke Kabupaten ± 50 km. Dan jarak ke daerah Provinsi ± 80 km. Adapun batasan-batasan wilayah RA Kusuma Mulia XVII Bunut yaitu:

a. Sebelah utara berbatasan dengan dusun sumbersuko.
b. Sebelah selatan berbatasan dengan dusun pandan.
c. Sebelah barat berbatsan dengan dusun pogar.
d. Sebelah timur berbtasan dengan dusun bringin.

3. Visi, Misi, dan Tujuan RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Visi

"Mewujudkan generasi muslim yang berakhlak mulia, mandiri, terampil, cerdas dan kreatif"

b. Misi

1. Membudayakan tingkah laku islami dalam kegiatan harian.
2. Membangun kemandirian melalui keterampilan anak.
3. Mengasah serta menggali wawasan anak melalui perkataan dan pikiran.
4. Mengadakan proses pembelajaran berbasis inovatif serta menyenangkan.

[93] Nikmatus Sulasah, Kepala RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 26 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tujuan

1. Penanaman akidah dan akhlak mulia.
2. Memepersiapkan anak untuk jenjang dasar yaitu mengacu pada perkembangan kognitif, sosial, motorik, bahasa, pengenalan berhitung, pembiasaan perilaku islami serta kreatif.
3. Mengembangkan minat, bakat secara pemimpin melalui diri anak.

4. Profil Lembaga RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Tabel 2. Profil Lembaga RA Kusuma Mulia XVII Bunut

No	**Identitas Yayasan**	
1	Nama lembaga	RA Kusuma Mulia XVII Bunut
2	Alamat	Dsn. Bunut RT. 14 RW. 05, Ds. Bringin, Kec. Badas, Kab. Kediri
3	Akte pendirian	Akte Notaris TATYANA INDRATI HASJIM, SH. No. 01 Pebruari 2010
4	Ketua yayasan	Hj. Alfiyah
5	Alamat	Dsn. Bunut, Ds. Bringin, Kec. Badas, Kab. Kediri
6	Kewarganegaraan	Indonesia
No	**Identitas Sekolah**	
1	Nama sekolah	RA Kusuma Mulia XVII
2	NSS	101235060010
3	NPSN	69744381
4	Propinsi	Jawa Timur
5	Otonomi	Daerah
6	Kecamatan	Badas
7	Desa/kelurahan	Bringin
8	Jalan dan nomor	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9	Kode pos	64224
10	Telepon	
11	Faksimile	
12	Daerah	Pedesaan
13	Status sekolah	Swasta
14	Kelompok sekolah	Raudlatul Athfal
15	Akreditasi	B
16	Surat keputusan SK	Nomor: 93574 Tgl: 01-07-2010
17	Penerbit SK (ditandatangani oleh)	Mahfudh Shodar, M. Ag
18	Tahun berdiri	1 Jauari 1978
19	Tahun perubahan	
20	Kegiatan belajar mengajar	Pagi
21	Bangunan sekolah	Milik sendiri
22	Lokasi sekolah	Pedesaan
23	Jarak kepusat kecamatan	5 km
24	Jarak kepusat otoda	
25	Terletak pada lintasan	Desa
26	Jumlah keanggotaan rayon	
27	Organisasi penyelenggaraan	Organisasi
28	Perjalanan/perubahan sekolah	

5. Struktur Organisasi RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Struktur organisasi yayasan

1. Pelindung : Kepala Desa Bringin
2. Penasehat : KH. Basysi
3. Penanggungjawab : Nikmatus Sulasah, S.Pd
4. Komite RA : Umi Hanik
5. Ketua Yayasan : Hj. Alfiyah
6. Sekretaris : Siti Romelah, S.Pd.I
7. Bendahara : Siti Halimah, S.Pd.I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Seksi-seksi
   a. Pendidikan : Amanatun
   b. Sarana dan Prasarana : Cucuk Suroso
   c. Humas : Maftuhah

b. Struktur organisasi tenaga pendidik
   1. Kepala Sekolah RA KM XVII : Nikmatus Sulasah, S.Pd
   2. Guru Kelas A RA KM XVII : Siti Halimah, S.Pd.I
   3. Guru Kelas B RA KM XVII : Nikmatus Sulasah, S.Pd
   4. Guru kelas PAUD : Siti Romelah, S.Pd.I
   5. Guru pengganti : Maftuhah

6. Keadaan Guru dan Peserta Didik RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Keadaan Guru

RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas terdapat guru sejumlah 4 orang. Ke 4 guru tergolong sebagai guru tidak tetap atau Non-PNS. Adapun ke 4 guru tersebut meliputi kepala sekolah berjumlah 1 orang dan juga menjabat guru kelas, sedangkan 2 lainnya hanya mengampu sebagai guru kelas dan 1 guru menjadi guru pengganti. Adapun rincian data guru yang berada di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas diperlihatkan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Guru RA Kusuma Mulia XVII Bunut

No	Nama	L/P	TTL	Jabatan	Alamat
1	Nikmatus Sulasah, S.Pd	P	Kediri, 10-01-1974	Kepala sekolah dan Guru kelompok B	Bunut-Bringin
2	Siti Halimah, S.Pd.I	P	Kediri, 04-04-1972	Guru kelompok A	Bunut-Bringin
3	Siti Romelah, S.Pd.I	P	Kediri, 12-05-1987	Guru kelompok PAUD	Bunut-Bringin
4	Maftuhah	P	Kediri,	Guru pengganti	Bunut-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			07-03-1973	A-B dan PAUD	Bringin

b. Keadaan peserta didik

RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas tahun ajaran 2020/2021 memiliki 2 kelompok belajar yakni A dan B. Di mana kelompok A-B hanya dijadikan 1 ruang saja. Adapun jumlah keseluruhan peserta didik kelompok A-B RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas yaitu 57 siswa. Siswa-siswa tersebut dikelompokkan menurut usia, yakni rentang kelompok A usia 4-5 tahun sedangkan rentang kelompok B usia 5-6 tahun. Adapun rincian peserta didik RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas sebagai berikut:

Tabel 4. Data Siswa RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin

No	Kelompok	LK	PR	Jml
1	A	17	14	31
2	B	15	11	26
	jumlah	**32**	**25**	**57**

Catatan:

1. kelompok A 4-5 tahun

   Jumlah keseluruhan sebanyak 31 siswa, dimana didominasi siswa LK sejumlah 17 anak serta PR sejumlah 14 anak.

2. Kelompok B usia 5-6 tahun

   Jumlah keseluruhan sebanyak 26 siswa, dimana didominasi siswa LK sejumlah 15 anak serta PR sejumlah 11 anak.

7. Sarana dan Prasarana RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Status kepemilikan tanah adalah Milik sendiri

b. Sarana RA Kusuma Mulia XVII Bunut

Tabel 5. Sarana RA Kusuma Mulia XVII Bunut

No	Sarana	Jumlah
1	Meja kursi guru	2/2 buah
2	Meja kursi siswa	23/23 buah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	Rak buku siswa	2 buah
4	Almari guru	2 buah
5	Permainan diluar	5 buah
6	Alat peraga	6 buah
7	Papan tulis	2 buah

c. Prasarana RA Kusuma Mulia XVII Bunut

Tabel 6. Prasarana RA Kusuma Mulia XVII Bunut

No	Prasarana	Ada	Tidak ada
1	Ruang guru	✓	
2	Ruang kelas	✓	
3	Gudang	✓	
4	Halaman sekolah	✓	
5	Parkir sepeda	✓	
6	Kamar mandi/Wc	✓	

B. Deskripsi dan Analisis Data

Pada kajian diatas ditemukan beberapa hal, peneliti akan memaparkan hasil mengenai temuan-temuan dari penelitian tersebut yang berada di kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, temuan-temuan yang didapat peneliti yaitu berdasarkan kegiatan observasi atau pengamatan dan wawancara. Dalam hal ini observasi dilakukan kepada guru dan peserta didik kelompok A. Sedangkan untuk wawancara dilaksanakan kepada kepala sekolah, serta guru kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

Selain menggunakan observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan kamera untuk mengambil dokumentasi berupa foto yang berperan sebagai pelengkap temuan hasil penelitian, di mana peneliti tidak hanya mendapatkan data-data aktivitas dalam observasi dan wawancara. Akan tetapi hasil dari penelitian yang sudah didapat berasal dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi tentang implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini penelitian yang dilakukan adalah anak usia 4-5 tahun, yaitu kelompok A di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, pada tanggal 26 Juli - 28 Agustus 2021. berjumlah 31 anak terdiri dari 17 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan satu guru kelas.

Berikut ini adalah beberapa temuan yang telah didapat oleh peneliti tentang rumusan masalah yang sudah dibuat dan setelah mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kelompok A mengenai implementasi media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas adalah sebagai berikut:

1. **Implementasi Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas**

   Media balok angka merupakan sebuah media yang terbuat dari bahan kayu dengan bentuk persegi panjang dan memiliki warna ungu, biru, merah muda dan hijau. Dalam balok angka tersebut terdiri dari 10 unit balok dan angka 1 sampai 10, sehingga setiap warna dan setiap satu balok mewakili satu angka.

   Menurut kepala sekolah RA Kusuma Mulia XVII ibu Nikmatus Sulasah, S.Pd, menyatakan tentang penggunaan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran memang sangat penting dan juga sangat dibutuhkan oleh guru. Dengan adanya sebuah media balok angka dinilai sangat bermanfaat dan sangat memudahkan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Karena berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu berhitung juga merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif, kesiapan mental, dan sosial emosional anak.

   > Jika nanti apabila terjadi perubahan dalam penggunaan media balok angka tidak dijadikan sebagai persoalan dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan berhitung anak, balok angka juga dapat digunakan untuk mengenalkan warna, bentuk, dan melatih konsentrasi serta ketangkasan dalam menyusun balok angka pada anak.[94]

   Akan tetapi dalam penggunaan media balok angka tidak hanya dilihatkan dengan balok angka saja, menggunakan cara atau media lain agar anak tidak

[94] Nikmatus Sulasah, Kepala RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 26 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasa bosan, penggunaan media balok angka digunakan oleh guru sebagai rangsangan untuk anak didik dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

> Maka dari itu, pelajaran berhitung yang dilakukan di tingkat Taman Kanak-Kanak hendaknya dilakukan secara menarik dan menyenangkan, serta mudah di pahami oleh anak. Sehingga pembelajaran tidak terlihat monoton, anak-anak merasa senang, sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Maksudnya proses pembelajaran tergantung pada kemampuan dan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan.[95]

Selain wawancara dengan kepala sekolah, peneliti juga melakukan sebuah wawancara kepada guru kelompo A, ibu Siti Halimah, S.Pd.I. guru kelompok A menjelaskan bahwa penggunaan media balok angka memang sangat diperlukan dalam pendidikan, terutama bagi pendidikan anak usia dini. Media balok angka merupakan sebuah media yang mudah didapat untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media balok guru lebih mudah untuk menyampaikan, dan anak dapat menerima pelajaran yang dijelaskan melalui media balok dan media lainnya.

Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media terutama dengan penggunaan media balok angka lebih efektif dan lebih mudah daripada dengan menggunakan model ceramah atau anak hanya mendengarkan saja. Hal tersebut dilakukan karena secara tidak langsung guru berkomunikasi dengan anak-anak dan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

> Media balok angka merupakan media yang sudah tersedia di RA, sehingga guru lebih mudah untuk mendapatkan media tersebut. Dan dengan menggunakan media balok angka yang terlihat nyata, anak-anak sangat antusias dengan apa yang diperlihatkan menggunakan media balok angka.[96]

Dalam penggunaan media balok angka, guru telah membuat rencana program harian (RPPH) dengan tujuan agar belajar mengajar yang dilakukan tidak

[95] Nikmatus Sulasah, Kepala RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 26 Juli 2021.
[96] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersamaan dengan kegiatan yang lain, dan media balok angka digunakan menyesuaikan hari yang sudah ditentukan.

> Media balok angka digunakan setiap satu minggu dua kali pertemuan, yaitu pada hari selasa dan juga kamis. Kedua hari tersebut dipilih agar anak tidak merasa bosan, oleh sebab itu diberi jeda satu hari dalam penggunaannya, selain itu pada hari lain sudah ada kegiatan sendiri, seperti keagamaan, seni, dan olahraga.[97]

Penggunaan media balok angka dilakukan pada hari selasa, yaitu pada pukul 08.00, sebelum anak-anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan proses belajar anak-anak melakukan kegiatan senam fisik di lapangan secara bersama-sama, dan media balok angka digunakan setelah anak-anak melakukan kegiatan pembiasaan dan sebelum memasuki kegiatan inti.[98]

Dalam penggunaan media balok angka, guru tidak langsung menunjukkan balok-balok angka tersebut, akan tetapi terlebih dahulu guru memulai dengan kegiatan pembiasaan atau kegiatan yang sebagai rangsangan kepada anak-anak agar anak-anak terlatih dan terbiasa berhitung.

> Sebelum kegiatan penggunaan media balok angka, anak-anak berhitung 1-10 secara bersama-sama dengan menggunakan jari-jari tangan, dan menghitung benda yang ditunjukkan kepada anak-anak, dengan tujuan agar anak-anak terbiasa untuk melakukan berhitung.[99]

Kegiatan pembiasaan yang dilakukan salah satunya yaitu berupa kegiatan berhitung 1-10 dengan menggunakan jari-jari tangan, menghitung benda-benda yang ditunjukkan kepada anak-anak, menghitung benda yang di gambar oleh guru di papan tulis, serta anak-anak maju satu persatu untuk menulis angka sesuai dengan jumlah gambar tersebut.[100]

> Langkah dalam penggunaan media balok angka yaitu, guru menunjukkan balok angka pada anak-anak, guru menjelaskan balok angka pada anak-anak, kemudian guru mengambil satu balok dan menunjukkan kepada anak-anak, guru mengucapkan balok yang

[97] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[98] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 3 Agustus 2021.
[99] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[100] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 3 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> dipegang beserta angkanya, kemudian anak-anak menirukan yang diucap guru secara bersama-sama, kemudian guru bertannya kepada anak-anak mengenai balok yang dipegang oleh guru, setelah itu guru mencontohkan bagaimana menyusun balok angka tersebut "balok yang sebelumnya sudah ditunjukkan maka akan di ulang lagi pada hari itu" setelah menjelaskan kepada anak-anak guru memanggil anak-anak satu bangku-satu bangku maju kedepan untuk menyusun balok tersebut sesuai dengan yang sudah di contohkan oleh guru, yaitu dimulai dari angka yang paling kecil terlebih dulu, dan guru mengawasi kegiatan anak-anakserta menilai hasil perkembanganya.[101]

Penggunaan media balok angka dilakukan anak-anak sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. Terdapat beberapa anak yang sudah memahami dan ada juga anak yang masih perlu bantuan dari guru atau teman yang berada di sekitarnya. Anak-anak yang sudah mampu menggunakan media balok angka selalu ingin mencoba dan mengulangi lagi untuk menyusun balok angka tersebut.[102]

Dalam proses pengumpulan sebuah data dengan melalui triangulasi menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan, tingkat kreadibilitas data tentang implementasi atau penerapan media balok angka memang teruji kebenarannya. Hal tersebut terbukti dengan pernyataan guru kelompok A yang menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan menyenangkan memang berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada tingkat anak usia dini, dan bisa dikatakan bahwa dengan adanya sebuah media yang digunakan masih ada beberapa anak yang tetap tertinggal dengan berbagai faktor penyebab dan dari tingkat berfikir anak yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil uraian mengenai penggunaan media balok angka diatas, maka dalam hal ini peneliti mengambil sebuah kesimpulan awal, bahwa media balok angka yang terbuat dari kayu, berbentuk persegi panjang dan terdiri dari angka 1-10, digunakan di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas dengan melalui langkah-langkah penggunaan media balok. Langkah-langkah yang telah dilakukan tidak menjadi sebuah

[101] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[102] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 5 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permasalahan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Akan tetapi dengan menggunakan media tersebut lebih mempermudah guru dalam menyampaiakn materi dan mempermudah anak untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu penggunaan media balok angka juga melatih anak untuk mengenal beberapa jenis warna, bentuk geometri, dan melatih ketangkasan serta fokus anak dalam melakukan kegiatan menyusun balok.

2. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Media Balok Angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas membuktikan bahwasannya dengan penggunaan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terutama pada kemampuan berhitung 1-10.

> Berhitung dengan melalui sebuah media balok angka yang kita gunakan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terutama berhitung 1-10. Ketika guru menunjukkan sebuah balok angka yang memiliki waran berbeda, dan bisa disusun sampai tinggi anak-anak sangat antusias dan senang untuk mengikuti pelajaran penggunaan balok angka, dan anak lebih cepat mengenal konsep angka melalui media dibandingkan tidak menggunakan media dan kegiatan tersebut tidak bersifat monoton.[103]

Anak-anak sangat senang dan antusias ketika mengikuti proses belajar dengan menggunakan media balok angka, dengan warna-warna yang berbeda seperti biru, ungu, merah muda, dan hijau. Ketika sebuah media balok angka ditunjukkan oleh guru kepada anak-anak dan guru menyusun balok angka dimulai dari angka yang paling kecil ke angka yang paling besar yaitu 1-10 anak-anak langsung bertanya dan maju kedepan untuk memegang dan mencoba menyusun balok angka tersebut.[104]

[103] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[104] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 10 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka, ibu Nikmatus Sulasah, S.Pd juga menyatakan bahwa pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini, penggunaan media yang menarik bagi anak, sehingga anak-anak dalam belajar tidak bersifat monotan, bosan, dan dengan menggunakan media balok angka dapat menjadikan anak untuk berpikir secara logis.

> Menggunakan sebuah media dalam belajar mengajar, seperti media balok angka menjadi salah satu kegiatan yang menarik bagi anak-anak. Selain itu merasa senang dengan adanya warna balok yang berbeda, juga menyusun balok dari angka 1-10. Hal tersebut bisa dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh guru.[105]

Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka dalam proses belajar mengajar, meningkatkan kemampuan berhitung dilakukan secara berulang-ulang. Pengulangan tersebut dilakukan dengan tujuan agar anak-anak mudah untuk mengingat dan memahami penyampaian guru.

> Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan pengulangan menggunakan media balok angka dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Guru mengulang dan menunjukkan kepada ank-anak terdapat angka berapa yang ada di balok tersebut dengan pengulangan tiga sampai empat kali. Kemudian guru juga mengulang kembali balok angka yang sudah di sampaikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian disusun berurutan sesuai angka yang sudah disampaikan oleh guru. [106]

Anak-anak sangat berantusias sekali dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media balok angka. Balok angka yang ditunjukkan oleh guru membuat anak-anak bersemangat untuk menjawab pertanyaan dari guru dan anak-anak berlomba-lomba keras-kerasan suara untuk menjawab pertanyaan dari guru.[107]

---

[105] Nikmatus Sulasah, Kepala RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 26 Juli 2021.
[106] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[107] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 10 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka tentu terdapat capaian indikator yang ditetapkan oleh guru agar kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan harapan guru, dan dengan indikator yang sudah ditetapkan, maka sebagai guru akan lebih mudah dan dapat mengetahui kemampuan berhitung setiap anak.

> Dalam meningkatkan kemampuan dberhitung anak dengan menggunakan media balok angka, sebagai seorang guru sudah membuat indikator pencapaian pada setiap pertemuan. Pertemuan pada hari kamis anak menyusun balok sesuai dengan yang dilakukan sebelumnya yaitu pada hari selasa serta pada pembelajaran yang dilakukan hari kamis.[108]

Dijelaskan lagi oleh ibu Siti Halimah S.Pd.I, mengenai bagaimana penyusunan indikator dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yang dilakukan dengan menggunakan media balok angka.

> Selama pertemuan satu minggu dua kali, pada hari selasa dan hari kamis, pada minggu pertama menetapkan indikator bahwa anak mampu membilang dan menyusun balok angka 1-3. Pada minggu kedua terdapat indikator anak mampu membilang dan menyusun balok angka 4-5 serta anak mampu menyusun balok berurutan 1-5. Minggu ketiga indikator yang ditetapkan yaitu anak mampu membilang dan menyusun balok angka 6-7. Minggu keempat indikator yang digunakan yaitu anak mampu menyusun dan membilang angka 8-9 dengan menggunakan balok angka. sedangkan pada minggu kelima indikator yang digunakan adalah anak mampu membilang dan menyusun balok angka 10 serta anak mampu menyusun balok angka 6-10 dan minggu selanjutnya anak mampu menyusun dan membilang angka 1-10 secara berurutan. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada minggu-minggu selanjutnya dengan cara diulang kembali.[109]

Ketika meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka, pada saat kegiatan anak-anak menyusun balok sesuai contoh dari guru, terdapat beberapa anak yang sudah mencapai indikator yang ditetapkan

[108] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[109] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh guru, akan tetapi terdapat juga anak yang masih belum mampu dan masih dibantu oleh guru dan temannya.[110]

Pencapaian indikator dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka menggunakan sebuah penilaian yang ada pada umumnya. Dengan adanya pencapaian atau hasil dari kegiatan anak yang sudah dilihat guru, akan lebih memudahkan guru dalam melihat anak yang masih perlu bimbingan dan pengawasan guru, agar anak yang belum mampu belajarnya tetap optimal dan tidak tertinggal dengan anak yang sudah mampu.

> Di RA kami ini menggunakan sebuah pencapaian nilai untuk lebih memudahkan dalam mengetahui kemampuan berhitung anak. Adapun capaian nilai yang digunakan itu sudah ada pada umumnya, menggunakan penilaian berupa BB, MB, BSH, dan BSB yang dibuat sebagai acuan ketika anak melakukan penyusunan balok dan sesuai indikator pencapaian yang sudah kami tetapkan.[111]

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada guru kelompok A mengenai apakah guru memberikan tugas lain untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak selain menggunakan media balok angka.

> Memang sebagai guru harus memberikan tugas-tugas lain selain menggunakan media balok angka, kita menggunakan sebuah buku kognitif seperti biasanya yang sudah dipakai untuk melatih anak menulis angka. Selain itu sebelum pulang kita juga mengulangi untuk berhitung lagi dan menghitung gambar yang sudah digambar di papan tulis secara bersama-sama. Selain itu juga guru memberikan tugas menulis angka sesuai pada pembelajaran angka hari itu dibuku tulis dan dibawa pulang untuk dikerjakan dirumah.[112]

Setiap penggunaan media balok angka, guru mengaitkan atau meberi tugas dibuku kognitif untuk dikerjakan anak-anak pada saat disekolahan. Selain itu kegiatan sebelum pulang, guru mereviev pembelajaran pada hari itu, dengan menanyakan kembali pada anak-anak belajar angka berapa pada hari itu, dan guru memberi tugas dibuku tulis untu menulis angka sesuai pembelajaran pada

[110] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 12 Agustus 2021.
[111] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[112] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hari itu untuk dikerjakan dirumah, dan besoknya dibawa lagi untuk dikumpulkan.[113]

Selanjutnya yaitu mengenai capaian indikator yang sudah dibuat oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

> Kalau anak-anak diajak untuk berhitung menggunakan lisan mereka sudah banyak yang bisa, dari keseluruhan siswa yang sudah mampu hampir semuanya dan sisanya bisa berhitung tapi terkadang ada angka yang dilompati. Sehingga harus diulang beberapa kali agar terbiasa berhitung berurutan. Kalau untuk penggunaan baloknya, yaitu yang pada minggu-minggu awal yang menyusun balok 1-5 itu juga terdapat sekitar 17 anak yang mampu menyusun dengan sendiri, tanpa bantuan dari teman dan guru. lainnya masih perlu bantuan dan bimbingan. Kalau untuk menyusun balok 6-10 itu yang mmapu masih 15 anak dan sisanya masih lumayan banyak anak yang perlu bantuan dari guru, karena mungkin angkanya semakin banyak dan pengucapannya sedikit sulit, sehingga pada penyusunan balok itu anak-anak masih sering tertukar tidak sesuai dengan urutan angka. Tetapi dari seluruh anak terdapat 2-4 anak yang memang dia benar-benar kesulitan belajar, karena memang ada faktor lain, sehingga anak benar-benar membutuhkan pengawasan dari guru.[114]

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilalukan, maka hasil observasi meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan balok angka adalah sebagai berikut:

Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru membiasakan untuk berhitung 1-10 setiap hari dengan secara lisan. Anak-anak berhitung secara bersama-sama sampai anak bisa dan hafal. Setelah anak menghafal angka 1-10 guru mengenalkan konsep bilangan yang terlihat nyata yang ada disekitar anak.

Proses meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan lisan, sebagian besar siswa berjumlah 31 anak dalam satu kelas yang sudah mampu berhitung dengan lisan secara benar dan berurutan yaitu 20 anak, yang lainnyya masih kurang sempurna dalam berhitung beruurtan. Kegiatan tersebut dilakukan pada hari selasa 26 Juli 2021 pada kelompok A di RA Kusuma Mulia XVII Bunut.

[113] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 27 Juli 2021.
[114] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembiasaan secara lisan ini dilakukan setiap hari dengan menggunakan media pendukung yaitu balok angka, yang akan dilakukan selama satu bulan lebih.

Tahap selanjutnya yaitu mengenal konsep bilangan dan menyusun balok angka. Pada tahapan ini anak tidak hanya mampu mengucapkan angka 1-10, akan tetapi anak juga mampu menulis dan mengetahui angka 1-10 berbentuk seperti apa. Hal tersebut dilakukan seiring perkembangan anak dan sesuai dengan berjalannya waktu selama satu bulan lebih.

Bagian selanjutnya adalah anak membilang dan menyusun angka 1-5 dengan menggunakan media balok angka. Sebagian besar dari 31 anak hanya 21 anak yang mampu membilang dan menyusun, hal tersebut diajarkan oleh guru sampai semua anak bisa dan mampu. Hal ini berjalan sampai dengan minggu ke dua, sehingga anak-anak benar membutuhkan proses untuk bisa meningkat berhitung sesuai dengan indikator pencapaian.

Seiring berjalannya waku, tahap demi tahap dilakukan oleh guru dan anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Tahap selanjutnya adalah anak mampu membilang dan menyusun angka 6-10 dengan menggunakan media balok angka. Dari 31 anak hanya 24 anak yang mampu membilang dan menyusun. Hal tersebut dilakukan oleh guru sampai dengan minggu ke empat.

Pada tahap yang terakhir yang dilakukan oleh guru dan anak adalah mampu membilang dan menyusun angka 1-10 dengan menggunakan balok angka secara berurutan mulai dari angka yang terkecil hingga pada angka yang terbesar secara menyusun keatas. Dari jumlah 31 anak, 27 anak yang mampu melakukan. Hal ini dilakukan pada minggu ke enam atau pada minggu terakhir.

Dari pembelajaran yang dilalui selama satu bulan lebih, terdapat peningkatakan kemampuan berhitung anak dalam tiap capaian indikator yang sudah disusun oleh guru. Yaitu mulai dari anak berhitung menggunakan lisan, membilang dan menyusun angka 1-5, 6-10, dan pada tahap yang terakhir anak mampu membilang dan menyusun angka 1-10 secara berurutan. Terdapat peningkatan 3-4 anak dalam tiap indikator yang ditentukan. Akan tetapi masih terdapat beberapa anak yang kemampuan berhitungnya belum berkembang yaitu 2 sampai 4 anak. Kesulitan yang dialami dikarenakan anak tersebut memang berbeda atau tidak sama dengan anak-anak yang lain dari tingkat kemampuan belajarnya, sehingga masih perlu dengan bantuan dan dampingan oleh guru ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak melakukan penyusunan dan membilang angka menggunakan media balok angka**.**

Tabel 7. Capaian Indikator Penggunaan Balok Angka

Capaian perkembangan	**Indikator pencapaian**
Anak mampu membilang angka 1-10 secara berurutan	Membilang dan menyusun angka 1-3 dengan balok angka
Anak mampu mengenal warna, bentuk dan angka pada balok	Membilang dan menyusun angka 4-5 dan menyusun angka 1-5 dengan balok angka
Anak mampu menghitung benda konkret	Membilang dan menyusun angka 6-7 dengan balok angka
anak mampu menulis angka 1-10	Membilang dan menyusun angka 8-9 dengan balok angka
Anak mampu memasangkan jumlah benda dengan balok	Membilang angka 10 dan menyusun angka 6-10 dengan balok angka
Anak mampu menyusun balok 1-10 secara berurutan	Membilang dan menyusun angka 1-10 dengan balok angka

Tabel. 8 Data Penilaian Capain Anak

No	**Nama**	**Indikator**						**Hasil**
		1	2	3	4	5	6	
1	Selma	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
2	Ellen	BB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
3	Arsyla	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
4	Aisya	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
5	Fadhila	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
6	Hanum	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
7	Aris	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
8	Neisha	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
9	Syahrul	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10	Fairuz	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
11	Indah	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
12	Dzirwa	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
13	Aina	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
14	Anya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
15	Sheza	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
16	Fahri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
17	Danin	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
18	Raka	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
19	Felinda	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
20	Rais	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
21	Dika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
22	Surya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
23	Faqi	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
24	Alif	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
25	Wahyu	MB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
26	Eza	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
27	Azam	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
28	Dimas	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
29	Kinan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
30	Dani	MB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
31	Zaka	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB

Keterangan rubrik penilaian berdasarkan indikator:

1. BB = Belum Berkembang.
2. MB = Mulai Berkembang.
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan.
4. BSB = Berkembang Sangat Baik.

Hasil observasi penggunaan media balok angka yang telah dilakukan pada hari terakhir, Kamis 26 Agustus 2021 pada saat penggunan media balok angka,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi tersebut menunjukkan hasil yang sangat maksimal. Dari jumlah 31 anak pada hasil akhir menunjukkan bahwa dari 31 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 27 anak dengan tanpa bantuan guru ketika membilang dan menyusun balok angka secara berurutan. Sedangkan hasil akhir Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak, karena keempat anak tersebut memang berbeda dengan teman yang lain, daya fokusnya memang benar-benar tertinggal jauh dengan anak yang lain, daya tangkap tentang apa yang disampaikan oleh guru juga sangat rendah, dan terdapat juga anak yang memeiliki kebutuhan khusus sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima sama sekali. Berdasarkan hasil observasi bisa dikatakan dan disimpulkan bahwa media balok angka baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.

3. Kendala dan Hambatan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Media Balok Angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Permasalahan yang sering ditemui ketika belajar mengajar terutama pada tingkat TK yaitu, kurangnya konsentrasi dan sulit menerima sebuah materi yang disampaikan oleh guru. Seperti materi berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan dasar bagi sebuah pengembangan kemampuan matematika guna untuk kesiapan mengikuti pendidikan pada tingkat selanjutnya. Berhitung yang ada pada pendidikan anak usia dini tidak di tujukan pada kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga diharapkan anak-anak mampu dan memiliki kesiapan mental, sosial emosional. Maka dari itu pemberian materi pada tingkat anak usia dini dilakukan dengan menggunakan cara yang menarik dan bervariasi.

Banyak upaya yang bisa dilakukan oleh pendiidk dalam meningkatkan kemampuan berhitung di tingkat TK, seperti halnya dengan menggunakan sebuah media yang mudah didapat, dipahami dan menyenangkan bagi anak dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu di RA Kusuma Mulia XVII Bunut memanfaatkan atau menggunakan sebuah media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kendala dan hambatan menjadi suatu hal yang selalu ada dalam setiap melakukan sebuah tindakan. Dalam menggunakan media balok angka, tentu saja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kendala dan hambatan biasanya terjadi pada anak didik itu sendiri, suasana hati, tingkat minat dan kemampuan anak dalam belajar. Akan tetapi dengan adanya kendala dan hambatan guru tentu saja mempunyai cara atau solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan melakukan kegiatan bermain sambil belajar, setidaknya dari beberapa anak sudah banyak anak yang memiliki dan minat belajar tinggi sedangkan yang lainnya bisa mengikuti.

Guru kelompok A ibu Siti Halimah, S.Pd.I mengtakan bahwasanya media dijadikan sebagai salah satu alat yang digunakan untuk membantu atau sebagai alat peraga dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, dan memiliki fungsi untuk membantu jalannya suatu proses belajar mengajar dalam memahami sebuah materi.

> Dalam melakukan sebuah tindakan tentu saja kita akan menemui beberapa kendala dan hambatan pada anak didik. Kendala-kendala tersebut pasti ada sebab dan latar belakang yang menjadi salah satu faktor anak mengalami kesulitan belajar, sehingga sebagai seorang guru serta pihak lain yang berkaitan dengan anak tentu harus mencari solusi atau bantuan yang dapat diberikan kepada anak agar kendala dan hambatan tersebut dapat diatasi.[115]

Dijelaskan lagi oleh ibu Siti Halimah, S.Pd.I, bahwasanya kesulitan yang dialami oleh anak dalam belajar menunjukkan kondisi prestasi akademik yang dicapai anak. Anak dapat dikatakan mengalami kesulitan dalam belajar apabila kemampuan yang dimiliki anak dalam proses belajar rendah, dan kemampuan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru juga rendah, karena adanya beberapa faktor. Sedangkan anak yang memiliki kemampuan belajar tergolong normal dan rata-rata maka anak akan lebih mudah memahami dengan apa yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu kesulitan belajar menjadi salah satu permasalahan yang biasa dialami oleh anak ketika mengikuti proses belajar mengajar dan capaian hasil belajar yang optimal.

> Maka dari itu, adanya kendala dan hambatan dalam belajar yang dialami anak dapat diketahui melalui hasil proses belajar yang dicapai anak. Kesulitan belajar terdapat pada anak ketika anak tidak dapat mengikuti sebuah proses pembelajaran dengan maksimal seperti yang

[115] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> didapat oleh anak yang tidak mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar tersebut tentu saja disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadikan anak terlambat atau tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.[116]

Kesulitan dalam belajar yang dialami oleh anak tentu saja tidak selalu disebabkan oleh rendahnya tingkat berpikir anak atau pada kecerdasan anak, akan tetapi kesulitan belajar tentu dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti psikologi anak, fisiologi anak, lingkungkan sekitar dan juga sarana prasarana yang terdapat di lembaga pendidikan tersebut.

Ada beberapa problem dalam proses belajar pada anak, yaitu ada anak yang kurang minat dalam belajar, bahkan cenderung malas dalam belajar terutama belajar berhitung. Kurang fokus anak dalam kegiatan belajar, anak yang memiliki kelebihan berbeda dengan teman sebayanya dan anak-anak yang orangtuanya masih ikut masuk ke dalam kelas.

> Ketika penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung tentu ada anak yang tidak fokus dengan apa yang disampaiakn oleh guru, anak fokus dengan dunianya masing-masing, fokus dengan teman sebangku, dan juga ada anak yang memang berbeda dengan teman lainnya, sehingga dalam menyampaikan pembelajaran guru harus benar-benar memperhatikan bagaimana cara menyampaikann pembelajaran agar anak-anak fokus pada penyampaian guru.[117]

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, ketika menyampaikan materi penggunaan media balok angka, ada beberapa anak yang bergurau sendiri dengan teman sebangkunya, beberapa anak yang berbincang-bincang dengan teman yang berada di belakang tempat duduknya, fokus dengan dunianya sendiri, jalan-jalan mengelilingi kelas, dan ada juga anak-anak yang bergurau di bawah meja, sehingga kelas sangat tidak kondusif.[118]

[116] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[117] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[118] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 12 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kendala dan hambatan yang didapat ketika meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan penggunaan media balok angka, tentu saja ada solusi atau cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melihat suasana dan kondisi kelas pada saat itu, guru harus selalu memahami apa yang dialami oleh anak didiknya, sehingga nantinya pada hari itu guru bisa langsung mengkondisikan kelas meskipun tidak secara maksimal.

> Untuk mengatasi kendala dan hambatan tersebut, sebagai seorang guru, harus bisa mencari celah dan mengkondisikan anak yang kurang memperhatikan apa yang disampaiakan oleh guru, sehingga anak tidak merasa tertekan dengan tindakan guru, dan anak akan tetap merasa nyaman dan senang dengan kondisi tersebut.[119]

Guru memanggil nama anak-anak yang kurang fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru, mengajak anak yang berjalan-jalan didalam kelas untuk duduk di sampingnya guru, kemudian guru menanya tentang balok yang ada di depan, seperti menanyakan pada anak tentang warna, bentuk dan juga terdapat angka berapa di balok tersebut. Jika anak menjawab dengan benar maka guru akan memberikan sebuah apresiasi bertepuk tangan dengan anak didik yang lain.[120]

Berdasarkan dari hasil uraian yang sudah dijelasakan melalui wawancara dan observasi, maka peneliti menyimpulkan bahwa kendala dan hambatan merupakan suatu hal yang selalu ada dalam setiap tindakan. Dalam penggunaan media balok angka tentu yang menjadi hambatan adalah berasal dari anak itu sendiri, suasana hati, tingkat minat belajar dan kemauan anak dalam belajar. Akan tetapi untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru tentu saja mempunyai solusi yaitu dengan memanggil nama anak-anak yang kurang fokus, guru berharap anak mampu mengikuti teman-teman yang kemampuannya sudah sesuai dengan harapan guru. Sehingga nantinya anak tidak tertinggal dengan teman sebayanya ketika memasuki ke jenjang berikutnya.

[119] Siti Halimah, Guru Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, wawancara pribadi, Bunut, 27 Juli 2021.
[120] Observasi Kelompok A RA Kusuma Mulia XVII, observasi langsung, Bunut, 24 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Temuan Khusus Penelitian

1. Implementasi Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Media balok angka terbuat dari kayu dengan berbentuk persegi panjang dan memiliki warna ungu, biru, merah muda, hijau yang terdiri dari 10 balok.
b. Balok angka terdiri dari angka 1-10 dan setiap warna balok mewakili satu angka.
c. Berhitung 1-10 secara bersama-sama dengan menggunakan jari-jari tangan.
d. Menghitung benda-benda yang ditunjukkan oleh guru.
e. Menghitung gambar yang digambar di papan tulis dan menuliskan angkanya.
f. Penggunaan media balok angka guru mengambil dan menunjukkan balok angka pada anak-anak.
g. Guru mengucapkan angka yang ada di balok tersebut,
h. Kemudian guru meminta anak-anak untuk menirukan ucapan yang diucap oleh guru.
i. Anak-anak menirukan apa yang diucapkan oleh guru.
j. Guru bertanya pada anak-anak terdapat angka berapa, warna apa dan berbentuk apa balok yang dipegang oleh guru.
k. Guru menjelaskan dan memberikan contoh menyusun balok angka dimulai dari angka yang terkecil sampai angka terbesar.
l. Anak-anak dipanggil satu bangku-satu bangku maju ke depan untuk menyusun balok angka.
m. Guru mengawasi dan menilai kegiatan anak-anak dalam menyusun balok angka.

2. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Media Balok Angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka dinilai berhasil dan mudah di pahami oleh anak bagi guru.
b. Media balok dianggap media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, anak sangat bergembira dan bersemangat dengan menyusun balok diawali dari angka terkecil sampai pada angka terbesar.
c. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka diualang berkali-kali.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Membuat indikator dalam setiap minggu sebagai acuan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka.
e. Indikator yang ditetapkan setiap minggu berbeda-beda dan dibuat secara tersusun sesuai berhitung 1-10.
f. Menggunakan sebuah penilaian dalam pencapaian indikator agar memudahkan guru dalam menilai setiap perkembangan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka.
g. Memberikan tugas untuk dikerjakan pada saat proses belajar, memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah, dan meriviev pembelajaran pada hari itu.

3. Kendala dan Hambatan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Media Balok Angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

a. Adanya penyebab dan lartar belakang yang menjadi salah satu faktor anak-anak mengalami kesulitan belajar.
b. Kurangnya fokus pada anak-anak terhadap apa yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.
c. Rendahnya kemampuan anak dalam pengetahuan dan menyebutkan angka.
d. Terdapat anak yang orangtuanya masih ikut masuk kedalam kelas.

D. Pembahasan

1. Implementasi Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Penggunaan media balok angka yang dilakukan di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas memang digunakan sebagai salah satu media untuk proses belajar mengajar, dalam penggunaan media balok angka tidak hanya dilihatkan dengan medianya saja, akan tetapi juga dengan menggunakan cara atau media lain agar anak tidak merasa bosan yang terdapat disekitar anak, karena penggunaan media balok angka digunakan oleh guru sebagai salah satu rangsangan untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Kegiatan bermain merupakan sebuah aktivitas utama dalam kehidapan anak untuk kemajuan serta pertumbuhannya. Motivasi kegiatan bermain atas keinginan anak itu sendiri, tidak ada tekanan dari orang sekitar. Bermain yang dilakukan pada anak hendaknya sebuah permainan yang dapat membuat anak senang, tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasa bosan, sehingga apapun kegiatan bermain yang dilakukan dengan menyenangkan dapat menghasilkan proses belajar pada anak.

Bagian terpenting dalam dunia anak yakni bermain melalui tahapan-tahapan anak untuk mencapai pertumbuhan. Kegiatan bermain yang dilakukan pada anak merupakan sebuah interaksi anatara anak atau individu dan dapat beradaptasi degan lingkungannya. Dengan tahapan-tahapan bermain anak dapat mengetahui aktivitas harian, mendapatkan pengalaman baru pada lingkungan sekitar, beberapa aspek perkembangan juga akan berkembang, seperti halnya pada perkembangan kognitif, sosial emosial, bahasa, dan juga perkembangan seni pada anak.

Penerapan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan, terutama pada perkembangan kognitif, memudahkan anak memahami penjelasan gutu tentang berhitung, serta anak cenderung mengetahui juga mengingat mengenai dasar berhitung matematika dengan mudah dan menyenangkan. Bermain juga diartikan sebagai suatu kegiatan di mana anak bisa mendapatkan kesempatan untuk memilih permainan yang akan digunakan. Bermain yang dilakukan di sekolah melalui bimbingan guru, di mana guru bisa memilih alat edukasi anak guna mengembangkan keahlian atau kemampuan anak.

Media balok yang berjumlah 10 potong dan sudah di bentuk, dicat dengan warna merah dan warna biru, serta terdapat kartu lambang angka satu hingga sepuluh. Peraga balok angka dikenalkan kepada anak dimulai dari angka yang paling kecil dan tempatkan kartu sesuai balok angka tersebut di sampingnya dan katakan “satu”, selanjutnya sampai pada angka terbesar yaitu angka sepuluh. Kemudian dijelaskan kepada anak bahwa antara angka yang ada di balok dengan angka yang ada di kertas itu sama, hanya saja berbeda pada penempatannya saja. Setelah anak-anak mengetahui penggunaannya biarkan anak-anak mencoba sendiri untuk menyusun balok dan kartu lambang berada di sampingnya, guru hanya mengawasi kegiatan anak tersebut.[121]

Teori yang sudah dijelaskan tersebut berbeda dengan temuan pada penelitian, dalam penerapan media balok angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas menggunakan langkah-langkah dalam penggunaaan media balok angka, yaitu:

[121] Yasbiati Gilar Gandana, Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar), (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), 23-24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media balok angka berbahan kayu sebanyak 10 kotak bentuk persegi panjang serta berwarna ungu, biru, merah muda, dan hijau.
2. Balok meliputi angka 1-10 pada warna masing-masing mewakili satu angka.
3. Guru menunjukkan balok angka pada anak bahwa akan belajar berhitung menggunakan balok.
4. Guru menjelaskan balok angka pada anak-anak mengenai warna, bentuk.
5. Guru mengambil satu balok angka dan ditunjukkan pada anak-anak.
6. Guru mengucapkan angka yang ada di balok tersebut.
7. Anak-anak menirukan ucapan guru secara bersama-sama.
8. Guru bertanya kepada anak-anak terdapat angka, warna dan bentuk apa dalam balok tersebut.
9. Guru memberikan contoh cara menysun balok angka, dimulai dari angka yang terkecil, yaitu angka satu, kemudian sampai pada angka yang terbesar yaitu sepuluh.
10. Anak-anak dipanggil satu bangku-satu bangku maju kedepan untuk menyusun balok.
11. Guru mengawasi dan menilai hasil kegiatan anak-anak dalam menyusun balok angka.

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media balok angka berpotensi efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar, dibandingkan dengan proses kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan media atau tanpa permainan, proses belajar mengajar akan bersifat monoton. Maka dari itu mengacu hasil penelitian sebelumnya serta berdasarkan penerapan pada temuan data penelitian, dalam hal ini diperoleh sebuah simpulan, bahwa dalam penggunaan media balok angka memang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. serta memudahkan guru menyampaikan berbagai materi dan anak akan cenderung lebih mudah untuk memahami penyampaian guru tentang berhitung.

2. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Media Balok Angka di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas

Pendidikan anak dilakukan guna meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media balok angka dianggap sangat membantu dan berhasil bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru. Meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan peraga atau media dapat mudah dipahami oleh anak. Anak-anak juga merasa senang ketika guru menjelaskan atau menyampaikan tentang materi berhitung menggunakan media dibandingkan guru tidak menggunakan media sama sekali.

Peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media balok angka, anak-anak selalu ingin mencoba berulang-ulang, karena balok tersebut harus disusun secara berurutan dari angka terkecil hingga angka terbesar. Kemampuan berhitung anak berkembang sesuai dengan penyampaian guru yang dilakukan secara berulang-ulang. Selain anak-anak mampu berhitung 1-10 anak juga dapat mengenal konsep, warna, melalui media balok angka tersebut.

Meningkatkan kemampuan berhitung dapat dilihat dari kegiatan anak-anak menyusun media balok angka setelah dijelaskan oleh guru bagaimana cara menyusunnya. Dalam penyusuanan balok angka tersebut guru sambil bertanya kepada anak-anak terdapat angka berapa pada balok, hal tersebut dilakukan oleh guru agar kemampuan berhitung anak meningkat dan berkembang, sehingga ketika anak sering diajukan pertanyaan lambat laun anak pasti akan mengingat angka berapa yang sedang anak lihat atau anak pegang bahkan anak tulis.

Pernyataan tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Yuliani (2008: 11.7) tentang manfaat berhitung dengan menggunakan sebuah media adalah sebagai berikut:[122]

1. Mengajarkan anak tentang konsep dasar yang menarik, benar dan menyenangkan.
2. Membiasakan anak untuk memulai berhitung sejak awal agar anak ketika memasuki pendidikan selanjutnya atau permasalahan yang dihadapi tidak merasa kesulitan.
3. Mengajarkan anak untuk berhitung sesuai dengan apa adanya atau konkret melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kemudian dijelaskan lagi menurut Sujiono (2007: 11.1) bahwa manfaat berhitung adalah bagian dari aktivitas yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan anak untuk memahami matematika pada tahap

[122] Betti Erlina, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Temprung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak PK3A Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh," Vol. 1 No. 1, (2012), hal. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan pertama, diantaranya yakni kemampuan berhitung, mengenal konsep bilangan, dan melihat bilangan.[123]

Peningkatan kemampuan anak dalam berhitung memang lebih mudah dengan menggunakan sebuah peraga atau media yang terlihat nyata dan menarik, sehingga anak-anak bersemangat dan mempermudah anak dalam memahami dan menguasai apa yang disampaikan oleh guru. Peraga atau media merupakan kegunaan benda atau suatu barang sebagai perantara guru dalam menyampaikan sebuah materi dengan tujuan memudahkan anak untuk menggapai hasil belajar sesuai harapan guru. Oleh karena itu media sangat penting dan diperlukan guru pada tahapan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan dalam skripsi isi mendukung sebuah penelitian Vitri Purwanti yang berjudul "Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal"[124] pada tahun 20013. Dalam penelitian tersebut terbukti bahwa keterampilan anak berhitung mampu meningkat dengan menggunakan peraga balok angka. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menunjukkan berhasil dalam setiap siklusnya.

Dapat diketahui bahwa ada macam-macam peraga yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, salah satunya yaitu menggunakan peraga balok angka. Pada media balok angka termasuk contoh peraga atau media yang bersifat konkret atau nyata, dan dapat dipegang secara langsung atau dirasakan oleh anak.

Kemampuan berhitung anak dianggap meningkat apabila anak sudah berhasil melampaui pencapaian yang telah ditentukan oleh guru. Pencapaian indikator pada setiap anak akan diberikan sebuah penilaian berupa ceklis yaitu pada penilaian BB, MB, BSH, dan BSB. Dengan adanya penilaian tersebut guru lebih mudah melihat anak yang kemampuan berhitungnya sudah meningkat serta guru juga lebih mudah melihat kemampuan berhitung anak yang belum meningkat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas terbukti, bahwasannya sebelum menggunakan media balok angka terdapat beberapa anak yang kemampuan berhitungnya belum

[123] Ibid., 4.
[124] Vitri Purwanti, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Kendal", Skripsi, (Universitas Negeri Semarang, 2013), t.d., vii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkat, mereka hanya mampu berhitung saja, akan tetapi belum mengetahui angka-angkanya berbentuk seperti apa. Tetapi setelah guru menggunakan media balok angka selama beberapa pertemuan sedikit demi sedikit kemampuan berhitung anak sudah meningkat. Karena dengan menggunakan media balok angka anak tidak hanya dapat berhitung sebanyak-banyaknya, akan tetapi anak juga mampu menulis, dan mengetahui angka-angkanya.

Salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan melalui tahap-tahap penguasaan konsep dengan dikenalkan menggunakan benda-benda yang ada disekitar. Peningkatan kemampuan berhitung anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas pada penguasaan konsep berhitung, yaitu guru membiasakan anak-anak untuk berhitung satu sampai dengan sepuluh dengan menggunakan lisan. Dari 31 anak yang mampu berhitung 1-10 secara berurutan yaitu berjumlah 27 anak, sedangkan sisanya masih belum sempurna berhitungnya. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu anak-anak akan terbiasa dengan berhitung berurutan.

Langkah selanjutnya yaitu mengenal suatu konsep bilangan, anak mampu membilang dan menyusun balok angka. Pada capaian indikator 1 yaitu membilang dan menyusun balok angka 1-3, dari 31 anak terdapat 24 anak sudah BSB, 3 anak BSH, 2 anak MB dan 2 anak BB. Dilanjutkan pada capaian indikator yang ke 2 yaitu membilang dan menyusun balok angka 4-5 serta mengulangi balok sebelumnya yaitu 1-5. Dalam penyusunan balok angka 1-5 dari 31 anak terdapat 21 anak BSH, 6 anak BSB, dan 4 anak BB.

Kemudian dilanjutkan pada langkah selanjutnya yaitu menegnal konsep bilangan, anak mampu membilang dan menyusun balok angka 6-7 sesuai indikator 3, dari 31 anak terdapat 23 anak BSB, 4 anak BSH, dan 4 anak BB. Kemudian dilanjutkan lagi pada indikator 4 yaitu, anak mampu membilang dan menyusun balok angka 8-9, dari jumlah 31 anak, terdapat 24 anak BSB, 3 anak BSH, dan 4 anak BB. Kenudian dilanjutkan pada capaian indikator ke 5 yaitu anak mampu membilang dan menyusun balok angka 10 serta anak mampu menyusun balok angka 6-10 secara berurutan, dari 31 anak terdapat 24 anaak BSH, 3 anak BSB, dan 4 anak BB.

Tahap yang terakhir, pada tahap penentuan yaitu capaian indikator 6, anak mampu membilang dan menyusun balok angka 1-10 secara berurutan. Dari jumlah keseluruhan 31 anak, terdapat 27 anak BSB dan 4 anak BB. Terdapat 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak saja yang berada pada capaian nilai BB dan MB dalam setiap indikator pencapaian. Hal tersebut dikarenakan keempat anak tersebut memang berbeda dengan anak-anak yang lain, daya fokus, daya kecerdasan, dan daya tingkah lakunya berbeda. Oleh karena itu memerlukan bantuan yang khusus atau perhatian yang khusus oleh guru.

Dapat diketahui bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media balok angka terbukti hasilnya, dan mengalami peningkatan 3-4 anak dalam setiap capaian indikator yang sudah ditetapkan oleh guru. Anak-anak dan guru perlu meningkatkan lagi mengenai berhitung, agar nantinya jika diberi kegiatan tentang berhitung anak-anak akan terbiasa dan sudah mampu untuk menyelesaikannya.

3. Kendala Dan Hambatan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunaan Media Balok Angka

Kendala dan hambatan menjadi bagian yang tidak terpisakhkan setiap melakukan kegiatan, pada penggunaan media balok, kendala dan hambatan terjadi pada anak didik itu sendiri, suasana hati, tingkat minat dan kemampuan anak dalam belajar. Akan tetapi dengan adanya kendala dan hambatan guru tentu saja mempunyai cara atau solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan harapan dan keinginan guru, maka guru memberi dampingan belajar kepada anak serta melakukan komunikasi atau pendekatan kepada pihak orangtua anak.

Kendala dan hambatan yang terkait pada penelitian yakni mengenai pengalaman anak ketika mendapat rintangan belajar. Dari pihak guru memberikan sebuah bimbingan yang mendalam dan arahan kepada anak yang mengalami kesulitan belajar. Sebuah bimbingan atau arahan yang diberikan oleh guru dilihat dari hasil capaian belajar dan prestasi akademik anak pada kenyataannya.

Hal tersebut selaras dengan pemaparan konsep George pada buku yang berjudul “Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini” daalam penjelasan buku tersebut menyatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan anak terutama keahlian menghitung, memahami angka, serta guna meningkatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keahlian penalaran anak, dapat menggunakan jenis peraga kotak angka yang memiliki ukuran:[125]

1 x 1 x 1 cm dengan warna kayu asli

2 x 1 x 1 cm warna merah

3 x 1 x 1 cm warna hijau muda

4 x 1 x 1 cm warna merah muda

5 x 1 x 1 cm warna kuning

6 x 1 x 1 cm warna hijau tua

7 x 1 x 1 cm warna hitam

8 x 1 x 1 cm warna cokelat

9 x 1 x 1 cm warna biru tua

10 x 1 x 1 cm warna jingga

Kesulitan anak belajar tidak selamanya dianggap sebagai kelemahan tingkat berfikir atau pada tingkat kecerdasan anak. Akan tetapi kesulitan belajar juga bisa disebabkan karena beberapa faktor yang menjadi suatu hambatan pada anak. Faktor yang terjadi bisa didapat dari anak itu sendiri dan bisa juga didapat dari lingkungan sekitar dan sarana prasarana yang terdapat di sekolah. Hambatan dan kendala yang dialami oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui balok angka diantaranya yaitu kurangnya minat anak dalam penggunaan media tersebut, anak-anak sibuk dengan dunianya sendiri, berbincang dengan teman-teman lain dan sejumlah murid berkeinginan didampingi orangtuanya ketika proses belajar, menyebabkan tidak mempunyai kepercayaan diri untuk melakukan aktivitasnya sendiri.

Dalam pembahasan mengenai kendala dan hambatan, penelitian yang dilakukan melakukan perbendingan dari hasil penelitian yang dilaksanakn oleh Puput Khusnul Khotimah dengan judul "Penggunaan media balok dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B2 di RA Al Hilal pucangan kartasura sukoharjo"[126] pada tahun ajaran 2020. Dalam penelitian tersebut

[125] Yasbiati Gilar Gandana, Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar) (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), 4-5.

[126] Puput Khusnul Khotimah, "Penggunaan Media Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/202", Skripsi, (Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020), t.d., vii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membahas tentang belum fokusnya peserta didik terhadap siklus pembelajaran dengan menerapkan peraga kotak angka. Dalam penelitian yang dikaji oleh puput khusnul khotimah hasilnya yaitu perencanaan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana rancangan harian pembejaran, juga berorientasi mengenai indikator, maksud, serta bahasan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Puput Khusnul Khotimah memfokuskan pada proses pembelajaranya yaitu dengan memperhatikan rencana program pembelajaran harian (rpph). Sedangkan dalam pelaksanaan pemanfaatan peraga kotak melalui pengumpulan murid guna dipaparkan sebuah aturan serta kebijakan permainan, memberitahu tentang media yang digunakan, memberi pengarahan bermain, membagikan tugas sesuai dengan kelompoknya, menyiapkan permainan yang akan digunakan, anak memainkan selaras dengan peraga pilihannya, serta guru wajib mengawsi kegiatan anak. Dalam penerapan penelitian puput ditarik simpulan jika dalam pemanfaatan peraga balok mampu memberikan solusi apabila menemui kendala pada penelitian.

Adapun jika guru mengupayakan usaha mengatasi kendala dan hambatan anatara anak yang kemampuan berhitung sudah meningkat dengan anak yang kemampuan berhitung belum meningkat pada Raudlatul Athfal yaitu melalui pemanfaatan peraga atau media, di mana media tersebut mampu mempermudah anak menerima penyampaian guru dan proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu dari pihak RA Kusuma Mulia XVII Bunut memanfaatkan atau menggunakan adanya sebuah media balok untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Untuk mengatasi suatu kendala dan hambatan pada saaat proses belajar mengajar agar tetap tercapainya semua tujuan pembelajaran, dari guru mengupayakan untuk berkomunikasi dengan anak, memberikan arahan yang tidak membuat anak merasa tertekan, serta memanggil anak-anak yang kurang memeperhatikan guru dan diberikan sebuah pertanyaan mengenai angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data penelitian di kelompok A RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas, kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Penggunaan media balok angka sangat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar, mengenalkan warna, angka, dan bentuk pada anak. Penggunaan media balok angka dilakukan dengan melalui beberapa langkah-langkah, yaitu mulai dari guru mengajak anak-anak berhitung menggunakan jari tangan sampai dengan anak-anak menyusun balok angka sendiri.
2. Anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung dalam penggunaan media balok angka, terdapat anak sudah mencapai indikator 1-6 yang sudah ditetapkan oleh guru, yaitu dari jumlah 31 anak, banyak anak yang mencapai nilai BSH dan BSB pada indikator yang ditetapkan. Sehingga pada hasil akhir terdapat capaian nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 27 anak, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak, hal tersebut karena keempat anak tersebut memang berbeda dengan anak-anak yang lain.
3. Kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak terjadi pada kondisi anak itu sendiri, kesulitan belajar, kurang fokus pada anak, kemampuan anak dalam belajar, serta ada beberapa anak yang masih didampingi oleh orangtua. Untuk mengatasi kendala dan hambatan guru mengkondisikan anak yang kurang fokus dengan cara memanggil nama anak-anak untuk diberikan sebuah pertanyaan.

B. Saran

1. Sebaiknya guru tidak hannya menggunakan sebuah media balok angka saja dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Akan tetapi guru bisa menggunakan media lain yang terdapat unsur angka dan menarik bagi anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dalam mengatasi kendala dan hambatan, hendaknya guru tidak hannya melakukan tindakan memanggil anak saja. Akan tetapi guru bisa memberikan sebuah permainan atau kegiatan lain yang dapat menarik minat anak untuk belajar berhitung.
3. Kepada kepala sekolah agar dapat mengembangkan dan mengoptimalkan pembelajaran dan kualitas sekolah, dapat meningkatkan penggunaan media balok angka sebagai salah satu media pembelajaran menyenagkan bagi anak.
4. Kepada anak supaya tetap bersemangat pada aktivitas kegiatan belajar mengajar, selalu mengikuti pembelajaran dengan senang hati atau bernalar mengenai penjelasan dari guru, serta fokus pada kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTRA PUSTAKA

Yahya. “Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget.” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* Vol. 5, No. 2. (2018): 98.

Alfiyanti, Lukiyana. “Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kkabupaten Temanggung TahunAjaran 2017/2018.” *Institut Agama Islam Negeri Salatiga* (2017).

Anisah, Amirotul. “Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pinguin Pada Anak Kelompok B Di RA Masyitoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Ajaran 2017/20178.” *Institut Agama Islam Negeri Salatiga* (2017).

Apriyansyah, Chandra. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Stick Angka.” *STKIP Panca Sekti Bekasi* (6-7).

Ardini, Pupung Puspa. Anik Lestariningrum. 2018. "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini". Nganjuk: Adjie Media Nusantara.

Arifin, Shokhibul. “Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perspektif ;Psikologi Dan Islam” (n.d.): 50.

Ariyanti, Tatik. “Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak.” *PGPAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto* 8 (2016): 50–58.

Cahyaningrum, Apriyana. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Pada Anak Kelompok B Di TK Guworejo 2 Karang Malang Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.” *Skripsi (Pendidikan Anak Usia Dini-Universitas Muhammadiyah, Surakarta 2013)* (2013): 1.

Erlina, Betti. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Temprung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak PK3A Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh” Vol. 1 No. 1 (2012): 3.

Farihah, Himmatul. “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka.” *PG PAUD Unirow Tuban* 2, no. 1 (Mei 2017).

Fauziddin Moh, Mufarizuddin. “Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” *Universitas Pahlawan Tambusai* 2, no. 2 (2018): 162–169.

Fitriana, Septi. “Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak.” *IAIN Bebgkulu* Vol. 1, No. 2. (2018): 135–136.

Gandana Gilar, Yasbiati.2018. "Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)". Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

Hasani, Aceng. “JPP PAUD (Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini).” *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No. 3. (November 2016): 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Helaluddin, Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif (Sebuah Tinjauan Teori & Praktik).* 1st ed. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019.

Hijriati. "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood." *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* Vol. 1, No. 2. (2016): 34.

Juwantara, Ridho Agung. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Universitas Islam Negeri Kalijaga* Vol. 9, No. 1. (2019): 28.

Karim, Muhammad Busyro. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Universitas Trunojoyo Madura* Vol. 1, No. 2. (2014).

Khotimah, Puput Khusnul. "Penggunaan Media Balok Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/202." *(Skripsi-Institut Agama Islam Negeri Surakarta)* (2020): vii.

Kurniawati, Fajar. "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya." *(Skripsi--Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2018)* (n.d.): viii.

Mayasari, Kartika. "Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Buatanul Athfal 7 Padang Bandung Dukun Gresik." *Universitas Negeri Surabaya* (n.d.): 2-3.

Mulyadi, Mohammad. "Riset Dalam Metodologi Penelitian." *(peneliti pada pusat pengkajian pengolahan data dan informasi Setjen DPR RI)* Vol. 16, No. 1. (2012): 73.

Mu'min, Siti Aisyah. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *STAIN Sultan Qaimuddin Kendari* Vol. 6, No. 1. (2013): 90–91.

Nanda, Reza Dwi. "Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Di TK Dharma Wanita Korpri Bandar Lampung." *(Skripsi-Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)* (2019): i.

Noor, Fu'ad Arif. "Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA)." *Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insani Mulia Yogyakarta* Vol. 4, No. 2. (2018): 173.

Nugroho, Wahyu. "Pengaruh Layanan Mediasi Terhadap Perilaku Bulliying Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Gondangrejo." *(Jurnal Medi Kons)* Vol. 5, No. 2. (2019): 105.

Oktriyani, Nova. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang." *Universitas Negeri Padang* 1, no. 1 (Oktober 2017).

Pradana, Pascalian Hadi. "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *IKIP PGRI Jember* 2, no. 2 (2016): 18–25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pratiwi, Nuning Indah. “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi.” *(Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial)* Vol. 1, No. 2. (2017): 210–211.

Pratiwi, Wiwik. “Konsep Bermain Anak Usia Dini.” *Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo* Vol.5. No.2. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (2017): 108.

Purwanti, Vitri. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Kendal.” *(Skripsi--Universitas Negeri Semarang, 2013)* (n.d.): vii.

Rachmat, Faisal. “Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif.” *Universitas Al-Azhar Indonesia* Vol 11, no. no 2 (November 2017).

Rahayu, Kuat. “Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B Di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bnatul Kabupaten Bantul.” *Universitas Negeri Yogyakarta* (2016): 29.

Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif.” *Uin Antasari Banjarmasin* Vol. 17, No. 33. (2018): 82.

Rizkia, Windia Putri. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran Pada Sentra Balok Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi” (2017).

Rohmah, Naili. “Bermain Dan Pemanfaatanya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini.” *Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara* Vol. 13. No.13. Jurnal Tarbawi (2016): 31–34.

Romlah, Medinda. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa” 1, no. 2 (2016): 72–77.

Sartika, Niaci. “Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebbon.” *(Skripsi IAI Bangsa Cirebon)* (2020): 13–14.

Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Subandi. “Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan.” *Institut Seni Indonesia Surakarta* Vol. 11, No. 2. (2011): 178.

Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Puri Media, 2013.

Wahyuni, Fiti. “Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo* Vol.15. No.1. Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan (2020): 164.

Widya, Ratna. “Pengenalan Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Di TK Negeri Pembina.” *Program studi pendidikan ana;k usia dini FKIP Untan Pontianak* (2019): 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id