



**HUBUNGAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK
ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SEROJA
DESA KALIDERES KECAMATAN KALIWEDI
KABUPATEN CIREBON**

**(Studi Penelitian Korelasi di Kelas B TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi
Kabupaten Cirebon 2020)**

M Arif Syarif H

ABSTRACT: *When the student learning process is still passive and does not play an active role in the learning process, this is because the learning process is still monotonous, it is not fun so that it is felt that it does not arouse students' enthusiasm or enthusiasm for the learning process which results in not giving maximum results, especially in terms of children's numeracy skills. Based on this, efforts are needed to improve children's numeracy skills.*

Using numeric blocks is the right way to develop children's abilities. This interesting game on numeric blocks can be used as a medium for children to learn many things such as counting, reading and others. So that the purpose of this study is to find out how the relationship between children's numeracy skills through number blocks in group B children in Kindergarten Seroja, Kalideres Village, Kaliwedi District, Cirebon Regency.

This research is a correlation research study. Correlation research is a study that involves the act of collecting data to determine whether there is a relationship and the level of the relationship between two or more variables. The variables in this study, namely; the application of the method of playing numeric blocks as the independent variable, the numeracy ability that will be achieved by the students is as a bound variable. The instruments used were field observations, questionnaires and assessment rubrics.

Based on the research that has been done, it is explained that the game of number blocks can actually motivate children's learning well, this is according to the data that has been described that the average counting ability of children reaches 100.95 which is in the good category. Children's motivation in learning is well stated. There is also a significant relationship between the use of the number block playing method and the numeracy ability of group B.1 children in Kindergarten Seroja, Kalideres Village, Kaliwedi District, Cirebon Regency. This can be proven from the results of the correlation coefficient between variables X and Y is $r_{count} = 0.676$. Then the r_{count} was consulted on r table with $n = 20$ and the 5% significance level was 0.444. It can be seen that $r_{count} > r_{table}$ ($0.676 > 0.444$).

Keywords: *Counting Ability, Number Block Game.*

Abstrak: Saat proses pembelajaran siswa masih pasif dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan proses pembelajaran yang masih monoton kurang menyenangkan sehingga dirasa kurang membangkitkan gairah atau semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak memberikan hasil yang maksimal khususnya dalam hal kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hal tersebut diperlukan upaya guna meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dengan menggunakan media balok angka merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Permainan yang menarik pada media balok angka ini dapat dijadikan media bagi anak untuk belajar banyak hal seperti berhitung, membaca dan lain-lain. Sehingga tujuan dari penelitian ini mengetahui bagaimana hubungan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka pada anak kelompok B di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini adalah studi penelitian korelasi. Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu; penerapan metode bermain balok angka sebagai variabel bebas,

kemampuan berhitung yang akan dicapai siswa yaitu sebagai variabel teikat. Adapun instrumen yang digunakan adalah observasi lapangan, angket dan rubrik penilaian.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menjelaskan bahwa dengan permainan balok angka ternyata dapat memotivasi belajar anak dengan baik, hal tersebut sesuai data yang telah dijabarkan rata-rata kemampuan berhitung anak mencapai 100,95 masuk ke dalam kategori baik. Motivasi anak dalam belajar dinyatakan dengan baik. Terdapat juga hubungan yang signifikan antara penggunaan metode bermain balok angka dengan kemampuan behitung anak kelompok B.1 di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil koefisien korelasi antara variabel X dan Y adalah rhitung = 0,676. Kemudian rhitung tersebut dikonsultasikan pada rtabel dengan n = 20 dan taraf signifikasi 5% adalah 0,444. Dapat dilihat bahwa rhitung > rtabel ($0,676 > 0,444$).

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Balok Angka.

Proses pendidikan pada prinsipnya merupakan proses pengembangan keseluruhan sikap kepribadian, khususnya mengenai sikap aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar. Pendidikan sering diterjemahkan orang sebagai paedagogie (Triwiyanto, 2014). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranannya dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang (Triwiyanto, 2014).

Di zaman yang serta modern ini pendidikan seharusnya sudah ditanamkan kepada anak sejak usia sedini mungkin. Hal tersebut mengimbangi dengan semakin ketatnya persaingan global anak bangsa yang satu sama lain menghasilkan generasi muda yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu usaha sadar serta terencana yang dilakukan kepada anak yang usianya 0-6 tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu setiap tumbuh kembangnya baik jasmani maupun rohani, serta mempersiapkan kesiapan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 butir 14 pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun (Masnipal, 2013)

Dalam proses pendidikan di sekolah guru memiliki tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas untuk mengajarkan materi-materi pelajaran kepada siswa, sedangkan sebagai pendidik guru ditugaskan membimbing dan mengarahkan siswa menjadi manusia yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri. Oleh sebab itu guru memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena mutu suatu sekolah akan sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya. Guru harus lebih tanggap pada setiap perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan tersebut seperti banyaknya cara dalam mendidik atau mengajar siswa yang dapat guru terapkan di dalam kelas agar pembelajaran lebih bervariasi. Guru harus bisa menggunakan

model-model, media, bahan ajar dan lain sebagainya yang mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon, peneliti menemukan bahwa saat proses pembelajaran siswa masih pasif dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan proses pembelajaran yang masih monoton kurang menyenangkan sehingga dirasa kurang membangkitkan gairah atau semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak memberikan hasil yang maksimal khususnya dalam hal kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hal tersebut diperlukan upaya guna meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar (Depdiknas, 2000).

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka diperlukannya sebuah strategi dan media belajar yang menunjang peningkatan kemampuan berhitung anak. Anak senang dalam melakukan belajar termotivasi dan meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga menunjang kemampuan berhitung anak. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan permainan dengan menggunakan media sebagai alat penyampai materi. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010) di Taman Kanak-Kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang

diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Permasalahan atau kendala selanjutnya yang menjadi penyebab rendahnya kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan model, strategi dan teknik pembelajaran yang kurang tepat. Guru masih tetap menggunakan pendekatan ceramah yang lebih berpusat pada pengajar. Mereka mengajar hanya sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada buku ajar, dan siswa tidak pernah melakukan pengamatan secara langsung terhadap keadaan nyata yang ada disekelilingnya. Selain itu, proses pembelajaran masih menggunakan teknik menghafal (memorisasi).

Dengan menggunakan media balok angka merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Permainan yang menarik pada media balok angka ini dapat dijadikan media bagi anak untuk belajar banyak hal seperti berhitung, membaca dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vitri Purwanti (2013) yaitu “Tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Balok Angka”.

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya. Filosof lainnya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhamah (2018) yang menyatakan bahwa banyak anak yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dalam dirinya. Kemampuan tersebut berkembang ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba langsung permainan tabung angka dengan menggunakan benda-benda atau gambar

yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Uno (2011) “bahwa proses belajar akan berjalan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri aturannya (termasuk konsep, teori dan definisi)”.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Permainan yang sesuai dengan anak akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu permainan yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak, baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal, demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.

Dengan demikian peneliti merasa salah satu strategi dan media yang cocok untuk diterapkan adalah permainan balok angka merupakan permainan yang dirancang dengan menggunakan balok-balok angka. Merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Pertama Penelitian relevan yang berkaitan dengan metode berhitung dari Vitri Purwanti (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda

Keamatan Patebon Kendal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B taman kanak-kanak Universal Ananda Kendal melalui permainan balok angka.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Nurhamah (2018) dengan judul “Penggunaan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. mengetahui penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Nur Qholisya (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan” penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak pada TK B Bustaan Nur.

Pengertian Kemampuan Berhitung

Makna suatu wacana sebagai bentuk Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya (Sujai, 2008).

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya. Menurut Djiwandono, (2008:43)

Menurut Mahardika (2009) kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sedangkan Sriningsih (2008) dalam Nurwindia (2011) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting atau rational counting). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan bendabenda konkrit. Anak-anak pada usia 4 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan anak-anak pada usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. Dengan permainan ini di harapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk, lambang, dan mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Jadi dari beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berhubungan dengan angka, simbol, lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah.

Sangatlah penting mengajarkan anak berhitung atau mengenalnya angka sejak

dini agar dapat menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama yang terkait dengan angka dan hitungan. Mulai dari menghitung rakaat shalat, menghitung jumlah hari ketika puasa, menghitung zakat, menghitung harta warisan, serta menghitung putaran thawaf dan sa'i adalah sebagian syariat agama yang tidak lepas dari hitungan.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan jika anak mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan maka akan lebih efektif karena bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar dan bekerja sehingga pencapaian tujuan pembelajaran berhitung anak lebih berhasil karena anak belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Osborn (1981) dalam Depdiknas (2000) bahwa perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada usia nol sampai dengan usia pra-sekolah (4-6 tahun) sehingga usia pra-sekolah disebut juga sebagai masa peka belajar. Hal ini didukung oleh Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak telah terbentuk di usia 4 tahun dan mencapai 80% ketika anak mencapai usia 8 tahun (Depdiknas, 2000).

Hakikat Bermain

bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau menggunakan alat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada

anak (sudono, 2000:1) menjelaskan bahwa dengan bermain akan memberikan informasi-informasi yang positif berhubungan dengan aspek komunikasi anak, aspek kejiwaan anak yang menyenangkan dan membantu jalan pikiran anak untuk mengembangkan imajinasi yang tinggi.

Menguatkan pendapat sudono di atas, Parten dalam Mayesty (1990, 61-62) memandang kegiatan bermain serana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengeksplorasi perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan

Bermain merupakan kebutuhan. Belajar adalah bermain dan bermain merupakan sebagai pendekatan dalam belajar. Sehingga semua aspek dalam bermain menjadi perhatian yang kritis. Dengan kata lain permainan yang akan dilakukan harus terencana agar dapat membawa anak kepada situasi yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. hal ini sejalan dengan Catron dan Allen (1999:21) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua aspek perkembangan. Pernyataan tersebut dapat diasumsikan bahwa belajar sambil bermain merupakan kebutuhan hakiki yang tidak terlepas dari dunia anak untuk melewati tugas perkembangannya menuju dewasa

Media Balok Angka

Menurut Caroline (dalam Kawuryan & Raharjo, 2002). Pengertian permainan balok angka adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau

kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 4–6 tahun, yaitu menggunakan alat permainan balok angka yang terbuat dari kayu yang diberi warna-warni yang berbeda-beda agar memudahkan anak untuk membedakan dan diberi angka 1-10 disetiap balok yang berbeda dan anak lebih tertarik untuk bermain dan berhitung dengan permainan balok angka.

Menurut Mayke dalam Suyadi (2010). Alat permainan balok angka membuat anak dapat mudah untuk mengerti dan memahami membilang atau mengurutkan bilangan dan dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berhitung dapat berkembang saat anak berusia 5 atau 6 tahun anak dapat membilang atau menyusun bilangan sampai dengan seratus. Adapun pengertian balok angka menurut Depdiknas dalam Noveradila dan Larasati (2014). Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Pengertian permainan balok angka adalah konsep bermain balok dengan bantuan permainan balok angka anak dapat membilang dan menyusun bilangan angka dengan balok-balok angka.

Menurut Bandura dalam Munawara (2012). Pengertian permainan balok angka adalah menyatakan bahwa permainan balok angka merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari potongan kayu, plastik yang memiliki berbagai bentuk, dan cara memainkannya disusun atau disambungkan menurut imajinasinya sehingga membentuk suatu bangunan atau menyerupai benda-benda seperti rumah-rumahan, jembatan, pagar, dan lain-lain.

Menurut pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan balok angka adalah media permainan balok angka atau alat

pendidikan yang digunakan sebagai sarana pendidikan untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, media yang aman bagi pembelajaran anak yang memiliki berbagai bentuk dan diberi warna-warni agar anak lebih tertarik untuk bermain sambil berhitung.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini adalah studi penelitian korelasi. Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Adanya hubungan dan tingkat variabel yang penting, karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. (Sukardi, 2003)

Penelitian korelasi merupakan bentuk penelitian untuk memeriksa hubungan diantara dua konsep. Secara umum ada dua jenis pernyataan yang menyatakan hubungan, yaitu: (1) gabungan antara dua konsep, ada semacam pengaruh dari suatu konsep terhadap konsep yang lain; (2) hubungan kausal, ada hubungan sebab akibat. Pada hubungan kausal, penyebab diferensikan sebagai variabel bebas dan akibat direferensikan sebagai variabel terikat. Pada penelitian korelasi tidak ada control atau manipulasi terhadap variabel.

Adapun langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

1. Menentukan masalah
2. Studi kepustakaan
3. Merancang penelitian
4. Mengumpulkan data
5. Menganalisis data
6. Membuat kesimpulan

Adapun metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan berbagai instrument yang digunakan, penyebaran angket dan melakukan observasi

Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif yaitu menganalisis data yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui permainan bahasa sejak pelaksanaan observasi awal hingga pelaksanaan siklus dengan prosedur pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap data yang dikumpulkan melalui wawancara, catatan lapangan peneliti, dan refleksi. Analisis data kualitatif menggunakan teknik menurut Miles dan Huberman (2003:41) yang terdiri dari: data *reduction*, data *display*, data *concluding drawing/verification*

Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap pengolahan data dan penulisan laporan. Adapun perincian dari ketiga tahapan tersebut yaitu:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum penelitian. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan identifikasi masalah yang ada di sekolah, serta menganalisis karakteristik siswa.
- 2) Pengajuan judul kepada dosen pembimbing.
- 3) Melakukan kajian teori yang menjadi variabel bebas dalam penelitian.
- 4) Penyusunan proposal.

- 5) Merevisi proposal penelitian sebagai tindak lanjut untuk mengikuti seminar proposal.
 - 6) Mendapatkan pengesahan proposal dari pihak kampus dan sekolah.
 - 7) Mendapatkan SK Penelitian.
 - 8) Menyusun Silabus, RPP, bahan ajar dan instrumen yang akan digunakan.
- b. Tahap Pelaksanaan
- c. Tahap Pengolahan Akhir

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data, kemudia data yang sudah terkumpul diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. Dengan permainan ini di harapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk, lambang, dan mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Bermain merupakan salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada anak yang tidak suka bermain, semua anak suka bermain untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya mulai dari kognitif, bahasa, fisik motorik, emosi dan sosial

anak. bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak.

Alat permainan balok angka membuat anak dapat mudah untuk mengerti dan memahami membilang atau mengurutkan bilangan dan dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berhitung dapat berkembang saat anak berusia 5 atau 6 tahun anak dapat membilang atau menyusun bilangan sampai dengan seratus. Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menjelaskan bahwa dengan permainan balok angka ternyata dapat memotivasi belajar anak dengan baik, hal tersebut sesuai data yang telah dijabarkan di atas. Motivasi anak dalam belajar dinyatakan dengan baik, hal tersebut tentunya akan membawa dampak yang baik bagi prestasi atau kemampuan anak dalam menyerap materi pelajaran. Hal inipun diperkuat dengan hasil penelitian Martha Sulistyanintyas (2016) yang berjudul “Hubungan antara aktivitas bermain balok angka dengan kemampuan berhitung anak”. Juga diperkuat dengan penelitian Nur Qholisya (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan”.

Terdapat juga hubungan yang signifikan antara penggunaan metode bermain balok angka dengan kemampuan behitung anak kelompok B.1 di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian dan pembahasan data yang sudah dituangkan di atas, bahwa berdasarkan skala kemampuan berhitung anak dikatakan baik. Bahwa dapat disimpulkan terdapat hubungan pengaruh yang signifikan dari penggunaan

metode bermain balok angka terhadap kemampuan berhitung anak. Hal tersebutpun diperkuat dengan penelitian Penelitian dari Vitri Purwanti (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Keamatan Patebon Kendal.

Terdapat hubungan antara penggunaan metode bermain balok angka dengan kemampuan berhitung anak kelompok B.1 di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon, dikarenakan anak termotivasi dalam belajar, anak tidak merasa belajar namun yang mereka rasakan adalah bermain yang menyenangkan, proses pembelajaran yang menyenangkan. Dari kondisi tersebut membuat anak lebih aktif, berani untuk bertanya, mencoba dan mengeksplorasi

pegetahuannya dalam penggunaan balok angka tersebut. Proses belajar yang menyenangkan tentunya akan membuat mereka merasa nyaman sehingga materi yang diajarkan akan lebih dapat diterima oleh mereka.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak dengan penggunaan metode permainan balok angka kelompok B.1 di di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. Dengan penggunaan metode permainan balok angka anak memiliki motivasi belajar berhitung cukup baik, dan kemampuan berhitung anak yang baik.

Daftar Pustaka

- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Arifuddin, 2010. Neuropsikolinguistik, Jakarta: rajawali Press.
- Arsyad Azhar, 2013, Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dariyo, Agoes (2007), Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Bandung : PT. Refika Aditama
- Akhmad Sudrajat. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Azhar Arsyad. 2003. Media Pengajaran. Jakarta; PT Raja Grafindo.
- Azwar, S. 2012. Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Caroline. 2009. Mind Mapping untuk Anak Sehat dan Cerdas. Yogyakarta: Wangun Printika.
- Depdiknas, 2000 Pedoman Pengembangan Silabus. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK . Jakarta: Depdiknas

- Essa, L. Eva. 2002. Introduction to Early Childhood Education. Canada: Delmar Learning
- Fadlillah, M. 2012. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA. Yogyakarta: PT Ar-ruzz Media
- Hurlock, B. Elisabeth. 1997. Psikologi Perkembangan “Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan”. Jakarta: Erlangga. Mahardika (2009)
- Margono, 2004, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta :Rineka Cipta.
- Masnipal. 2013. Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Musfiroh. 2005. Multiple Intelligences. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MULTIPLE%20INTELLIGENCES%20III.pdf>. [diakses 13-02-2012]
- Nur Qholisya. 2019. Penaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak TK B Bustannur. Jurnal Universitas Medan Area
- Purwanto. 2013. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2012. Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua (Depok :PT RAJAGRAFINDO PERSADA)
- Santoso, Singgih. 2012. Statistik Parametrik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Soegeng Santoso. 2011. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya 1 Jakarta.
- Sudjana. 2002. Metode Statistika. PT. TARSINTO Bandung : trasito
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung
- Sugiono, 2010 Metode Penelitian Pendidikan. PT.TARSINTO Bandung : Alfabeta
- Sulistiawati. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Pemula Melalui Permainan Tabung Anka di Kelompok Bermain Miftahul Jannah Ngaliyan Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/18938/1/1601911011.pdf>
- Sujai. 2008. Inovasi Pembelajaran Bahasa, Semarang: Walisongo Press
- Sujiono, Y. N., dan Bambang S. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.
- Sujiono. 2010. Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan

- Prakteknya. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia
- Sukmadinata, N.S. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani
- Triwiyanto, Teguh. 2014. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2011. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
download.portalgaruda.org/article.php?article=145625&val=1342

Vitri Purwanti. 2013. Peninkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal. <https://lib.unnes.ac.id/18938/1/1601910043.pdf>

Widayati, Sri., dan Utami Widijati. 2008. Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak. Yogyakarta: Luna Publisher

Yuliani, 2014. Metode Perkembangan Kognitif, Tangerang Selatan, Universitas Terbuk