

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu satuan pendidikan yang diperuntukan bagi anak nol sampai enam tahun. Hal tersebut merupakan upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam rangka memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan. Dalam hal ini, sukses masa depan hanya dapat diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang ini, salah satu upaya kearah tersebut adalah PAUD yang terpadu dan berorientasi masa depan.

PAUD berfungsi untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal, yang sesuai dengan kemampuan bawaannya; bahkan kedepan sejalan dengan perkembangan IPTEKS dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan perkembangan otak manusia, dimungkinkan pendidikan mampu mengembangkan pribadi anak melampaui batas potensi atau bawaannya. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, kreativitas, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), spiritual, sosial, dan emosional. dalam hal ini PAUD merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang memperkenalkan iklim dan budaya sekolah, sebagai peletak dasar untuk mengembangkan potensi anak secara optimal melalui proses pendidikan ketika mereka berusia 0 hingga 6 tahun. Pengalaman yang diterima anak melalui pendidikan dilingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan PAUD merupakan proses yang sangat penting serta menentukan kondisi, perkembangan, dan keberhasilannya dimasa

yang akan datang. Pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, bakat minat, sikap, dan karakter anak sangat bergantung pada lingkungannya serta apa yang dilihat, dialami, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepadanya.

PAUD bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, agama serta perkembangan bahasa. Semua aspek perkembangan anak harus dikembangkan atau ditingkatkan terutama pada aspek perkembangan kognitif. Jika aspek kognitif anak berkembang dengan cepat dan tepat, maka anak akan dapat mengatasi situasi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Seperti teori Alfred Binet (dalam Susanto 2011: 51) yang mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Sedangkan menurut Williams (dalam Susanto, 2011: 11) kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

Bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting apalagi anak usia 5-6 tahun sudah mencapai puncak perkembangan dimana aktivitas bermain mereka sudah bias difasilitasi dengan benda atau alat permainan. Berbagai sarana berupa benda atau alat permainan bias kita gunakan untuk menunjang eksplorasi anak dari kegiatan bermain yang dilakukan, salah satu dengan menggunakan balok. Dengan bermain balok anak dapat mengeluarkan atau mengekspresikan imajinasi, ide pikiran yang ada dengan membuat suatu

karya sehingga terbangun kemampuan berfikir kreatif. Guru juga hendaknya memberikan permainan balok dengan permainan balok anak bisa menghitung jumlah balok yang mereka kumpulkan sehingga anak dapat mengenal pengetahuan tentang permainan balok tersebut. Adapun mamfaat yang bisa di peroleh anak dari permainan balok ini, sengat banyak sekali dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif seperti anak mampu untuk belajar menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya, anak mampu berpikir secara logis dan simbolik.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*). Pada masa usia ini pertumbuhan otak anak berkembang sangat pesat dan ini berlangsung sejak anak berada didalam kandungan sampai usia dini yaitu usia 0 (nol) sampai 6 (enam) tahun. Oleh

karena itu, pemberian perhatian dan stimulasi terhadap anak usia dini merupakan suatu keharusan.

Menurut Aditiya (2013: 32) balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu berbentuk persegi terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang berbeda setiap balok mewakili jumlah 1 balok, balok angka mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kegiatan yang dapat dijadikan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktivitas mengenalkan lambang bilangan juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkatkan terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa. Pengenalan lambang bilangan merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media (Pramita, 2010). Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Bermain masih sangat menyenangkan bagi anak, karena melalui aktivitas bermain guru akan lebih mudah mentransfer pemahaman tentang mengenal lambang bilangan dasar dan anak terinspirasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan apa dan mengapa.

Setelah mengamati situasi pembelajaran pada anak di PAUD AL-AMIN perkembangan kognitif anak masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat saat

pembelajaran sebagian besar anak masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka, jumlah angka. Ini disebabkan karena dalam mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas dengan lembar kerja anak yaitu menggunakan majalah dalam berkegiatan seperti mewarnai, mengikuti pola dan lainnya. Pada saat proses mengajar, alat pendukung dalam pembelajaran masih kurang seperti Alat Peraga Edukatif (APE) sehingga guru dalam mengajar menjadi kurang kreatif serta mengajar secara menonton. APE merupakan alat permainan yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini agar dapat bermain dan belajar, sehingga terjadi peningkatan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Usia 5-6 Di Paud KB Al-Amin Ijobalit Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang ditemukan sebagai identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka dan jumlah angka.
2. Metode yang digunakan guru dalam mengajar membuat anak kurang memahami dan mengerti bentuk angka.
3. Alat Peraga Edukatif (APE) masih kurang sehingga guru dalam mengajar menjadi kurang kreatif serta mengajar secara monoton.

### **C. Pembatas Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian dibatasi pada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Usia 5-6 Di Paud KB Al-Amin Ijobalit.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah Kegiatan Bermain Balok Angka Berpengaruh Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Usia 5-6 Tahun di Paud KB Al-Amin Ijobalit?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambing Bilangan 1-10 Usia 5-6 Tahun Di Paud KB Al-Amin Ijobalit

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan atau tambahan informasi dalam mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan permainan balok angka yang mengkaji masalah yang sama.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Memberikan masukan dan motivasi guru untuk menunjang keberhasilan peningkatan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok angka

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan minat dan dapat mengembangkan kognitif anak
- 2) Dapat mempermudah anak dalam mengembangkan kognitif anak

c. Bagi Sekolah

Menambah referensi kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Permainan Balok Angka**

Menurut Montessori, (2021: 12) 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. Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan Montessori yang pada waktu itu untuk pembelajaran sensoris anak. Pada tahun-tahun awal seorang anak mempunyai masa sensitive periode sehingga dibutuhkan stimulus-stimulus untuk mengembangkannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa balok angka merupakan salah satu media yang terbuat dari kayu yang dimana permainan balok angka permainan yang sering dimainkan oleh anak usia dini, permainan balok angka sangat berguna sekali untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Montessori, (2021:12) memberikan penjelasan yang dikutip Hainstock, bahwa latihan sensoris penting ketika belajar dasar-dasar aritmatika. Seorang anak memiliki masa sensitive pada tahun pertamanya. Anak memiliki stimulus untuk mengembangkan potensi itu. Prinsip yang diterapkan dengan metode yang berbentuk konkret sehingga di pakai untuk latihan hidup praktis.



Aditiya, (2010: 32) memberikan penjelasan bahwa balok angka menjadi media visual yang dibuat secara sengaja dari kayu dengan bentuk persegi yang jumlahnya yaitu 10 balok. Balok dicat dengan warna dan angka yang tidak sama. Warna itu mewakili jumlah 1 balok. Bentuk pada balok angka bentuknya bisa dilihat dan digunakan. Perbuatan ini bertujuan agar kemampuan kognitif pada anak usia dini bisa berkembang. Permainan balok membuat anak cenderung agresif dan bertindaksendiri. Pada area balok seharusnya bisa memberikan akomodasi pada anak yang bekerja secara sendirian. Anak yang bermain secara berkelompok bisa dilakukan sebanyak empat sampai lima orang anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa balok-balok tidak saja menjadi alat bermain karena memiliki fungsi sebagai filosofi belajar. Anak yang belajar tentang geometri ia akan melakukan eksplorasi untuk mengetahui ukuran. Adapun tiga bentuk dimensi dapat terjadi ketika anak bermain balok yang memiliki ukuran macam-macam. Permainan balok akan dapat melihat potensi anak seperti ketepatan, unsur pengukuran bahkan perencanaan dapat dirasakan langsung dan tidak langsung, karena perkara ini sesuai akan kecerdasan logika matematika pada anak itu.

Tujuan dari permainan ini yaitu:

- a) Agar anak kenal pada lambang bilangan
- b) Agar anak taati aturan permainan
- c) Agar anak bisa susun angka secara benar
- d) Agar anak bisa sportif saat bermain

e) Agar anak percaya diri dan berani berlomba

**a. Pengertian Balok Angka**

Selain *puzzle* angka alat permainan bisa dipakai untuk melatih kecerdasan matematis logis pada anak yaitu permainan balok. Permainan balok angka bisa melatih anak-anak untuk menjadikan logikanya semakin berkembang. Permainan balok dilakukan dengan menyusun balok tersebut sesuai dengan urutan angka pada balok. Permainan ini juga dapat menstimulasi logika dan melatih kreativitas anak. Alat permainan balok memiliki berbagai fungsi dan manfaat untuk mengembangkan anak usia dini.

Balok adalah permainan yang dapat bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama pada perkembangan kognitif anak, dengan bermain balok anak mampu berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, dan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan balok tersebut. Dengan variasi dan bentuk yang menarik maka anak akan antusias dalam menggunakan balok untuk bermain dan mengasah kemampuan dalam berhitung anak.

Menurut Hasnida, (2015: 168) Balok *cruissenaire* adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Artinya balok *cruissenaire* sangat memiliki peranan yang penting untuk mengembangkan kognitif anak yaitu untuk

mengembangkan kognitif anak yaitu untuk merangsang kemampuan berhitung anak.

Eliyawati, (2009: 12) memberi pemaparan bahwa balok cuisenaire tercipta dengan tujuan kembangkan kemampuan berhitung anak. Pada balok itu diperkenalkan bilangan. Peningkatan keterampilan pada anak dilakukan dengan cara berfikir dengan nalar. Balok Cuisenaire merupakan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat ini dibuat untuk anak yang berusia dini. Permainan Balok cuisenaire bahan dasarnya kayu. Balok ini diberi cat warna yang berbeda.

Balok ini menjadi media pembelajaran karena terbuat dari bahan yang tahan lama. Balok Cuisenaire yang ditampilkan pada penelitian ini ukurannya lebih besar karena telah di modifikasi. Menurut Sudono, balok cuisenaire akan mengembangkan konsep matematika dan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan pada anak.

Balok angka merupakan media permainan yang bisa kembangkan kemampuan berhitung dan mengenali lambang bilangan. Ini berlaku yang masih berusia 5-6 tahun. Balok angka terbuat dari kayu. Kayu itu diberi warna cat dengan tiap sisinya diberi dengan angka sesuai urutan. Ukuran balok angka tersebut  $23 \times 11$ , ukuran balok huruf  $4 \times 4 \times 4$ .

## **b. Langkah-Langkah Permainan Balok**

Guru harus menyediakan balok yang telah ada tulisan angka 1–10. Baloknya bisa berbentuk persegi panjang. Pada balok itu terdapat 2 lingkaran kecil. Bentuk lingkarannya memanjang. Guru juga harus bawa beberapa pasang balok untuk digunakan anak untuk berlomba. Langkah- yang ditempuh guru agar permainan ini berjalan yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan media pembelajarannya.
- 2) Anak dapat dikondisikan oleh gurunya sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru harus sudah siapkan tema untuk diajarkan pada nak.
- 4) Guru harus mengenalkan media balok saat melakukan pembelajarn pada anak.
- 5) Guru ajak anak untuk hitung balok sesuai jumlah setiap ruas baloknya. Guru menaruh balok di depan anak. Guru katakan satu, dua sampai angka sepuluh yang selanjutnya diikuti anak.
- 6) Pada saat anak telah mampu melakukan penghitung setiap ruas balok maka guru dapat minta pada anak itu untuk sebutkan bilangan 1-10 secara berurutan. Guru memerintahkan anak sebutkan ulang bilangan 1-10 yang telah tertulis di gambar sesuai yang pada ruas balok.
- 7) Guru meminta anak hubungkan lambang bilangan dari angka 1-10.

- 8) Guru harus senantiasa mendampingi anak, karena saat anak kesulitan guru bisa langsung membantunya.
- 9) Guru mengajak anak merapikan area permainan dan mengembalikan permainan pada tempat semula .
- 10) Guru mengajak anak untuk bercerita di depan kelas tentang pengalamannya hari ini.

Fase Persiapan	Aktivitas Guru	Ativitas Peserta Didik
1. Fase pendahuluan		
a. Persiapan	Guru mempersiapkan media belajar lalu anak dikondisikan sebelum belajar menceritakan tema dan tujuan pembelajaran.	Anak menyimak dengan baik apa yang di sampaikan oleh guru.
b. Menyajikan penjelasan tentang permainan dan media yang di	Guru pembimbing anak dalam permainan dengan memperkenalkan media terlebih	Anak menyimak dengan baik lalu mengikuti instruksi dari

gunakan	dahulu, kemudian cara bermainnya. Guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok.	guru
2. Fase inti		
a. Membuat pengenalan media	Guru memberikan kesempatan untuk lebih mengenal media yang di pelajari, menghitung sama- sama	Anak mengamati media balok angka, dan menghitung sama-sama bilangan 1-10
b. Malakukan permainan	Guru mengontrol anak selama permainan berlangsung dan guru membantu anak yang kesulitan dalam bermain.	Anak berperan aktif dalam permainan
c. Menganalisis	Guru memberikan	Anak bercerita

	kesempatan pada tiap kelompok untuk menceritakan pengalaman bermainnya.	selama bermain pada kelompok
d. Merapikan lingkungan permainan	Guru mengajak anak untuk menyusun kembali media balok angka ke tempat semula	Anak merapikan balok angka dan mengembalikan ke tempat semula
Penutup		
a. Membuat kesimpulan permainan	Guru membimbing anak untuk bercerita disepan kelas tentang kesimpulan dari permainan	Anak bercerita didepan kelas dan memberi kesimpulan permainan.

### c. Fungsi Permainan Balok Angka Untuk Perkembangan Anak

Balok angka bisa saja menjadikan anak dapat tingkatkan daya perhatian. Daya konsentrasinya anak juga dapat meningkat. Anak juga bisa tampilkan kreativitas, mampu melatih ingatan, bisa

berfikir divergen, mengembangkan prospektif dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Adapun teori yang menjadi dasar permainan berhitung untuk anak karena:

- 1) Anak memiliki tingkat perkembangan mental yang berbed dalam belajar, sehingga harus disiapkan pada diri anak untuk belajar. Anak sangat butuhkan aktivitas fisik juga psikis ketika proses belajar berlangsung. Kegiatan belajar untuk anak juga harus sesuai dengan perkembangan mental dari anak.
- 2) Usia dini seharusnya menjadi masa peka untuk melakukan hitung pada anak. Anak usia dini dapat dikenalkan cara berhitung sesuai dengan kaidah matematika. Usia yang masih dini juga mudah menerima rangsangan yang ia dapatkan dari lingkungan. Berhitung bisa diberikan melalui permainan dan membuatnya jadi efektif disebabkan termasuk wahana belajar dan bekerja yang sesuai untuk anak.
- 3) Perkembangan yang terjadi diawal bertujuan menentukan apa yang akan dilakukan oleh anak kedepan. Pendidikan di PAUD harus bisa menjadikan anak dapat mencapai keberhasilan belajar di tingkat yang lebih tinggi. Anak usia dini memiliki kemampuan yang harus dikembangkan, seperti:
  - a) kenal dan dapat sebutkan angka.
  - b) dapat hitung benda



- c) dapat beri nilai bilangan untuk bilangan yang berada di himpunan benda.
- d) himpunan nilai pada bilangan benda dihitung secara detail.
- e) menyebut urutan bilangan.
- f) mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan sesuai konsep.

## **2. Bermain Dan Permainan**

### **a. Pengertian Bermain Dan Permainan**

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini , disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini di ibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, (2008: 857) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.

Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain.

Menurut plato (2010: 92) seorang tokoh filsuf yang dianggap sebagai orang yang pertama menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain berpendapat bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan itu, Aristoteles dan Flobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Lebih lanjut Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka (Diana, 2010: 92-93).

Berdasarkan uraian diatas, maka ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, diantaranya:

- a) Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.

- b) Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.
- c) Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerja sama, disiplin, dan lain sebagainya.
- d) Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- e) Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Itulah beberapa alasan mengapa bermain itu penting bagi anak usia dini. Oleh karenanya, setiap orang tua maupun pendidik anak usia dini tidak boleh mengesampingkan kegiatan yang satu ini. Sebisanya mungkin dalam kegiatan pembelajaran bermain dijadikan sebagai media untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak usia dini. Sekali lagi, yang perlu ditekankan dalam konteks ini ialah dunia anak dunia bermain, maka setiap aktivitas belajar anak harus dibuat dalam bentuk dan suasana bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu adalah kegiatan yang membuat anak menjadi anak dan memiliki manfaat untuk mengembangkan perkembangan sosial, emosi

bahkan kepribadian dari anak. Kegiatan bermain anak bisa membuat stimulasi anak baik dari luar dan dalam lalu menjadi optimal. Potensi tersebut bisa dipakai secara actual dan harusnya bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh anak pada fase kehidupan yang sebenarnya, anak seharusnya memiliki kesadaran sendiri dan juga peka untuk membantu orang lain.

Berdasarkan hal tersebut bahwa pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak PAUD yakni melalui “bermain”. Anak bisa banyak belajar pada saat bermain. Kegiatan bermain juga bisa membuat anak melakukan eksplorasi pada objek. Bermain dapat di jadikan agar anak mampu meningkatkan pengetahuannya karena bermain itu bisa bersosialisasi kepada orang dewasa. Bermain juga membuat anak dapat lebih memahami suatu peristiwa dengan bahasa dan gerakan, karena telah berpengalaman. Perkara ini dapat menjadikan pemikiran anak menjadi tumbuh pada bidang kognitif ke arah verbal.

Kegiatan bermain bisa melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya sendiri. Pada saat kemampuan ini di gunakan, maka abjad memecahkan berbagai masalah. Kemampuan itu menjadikan anak tersebut bisa mencari jawaban yang berbeda. Bermain juga dapat mengembangkan kreativitas anak, karena anak melakukan kegiatan karena terkandung kelenturan. Anak usia dini bisa memanfaatkan imajinasi yang timbul dari ekspresi diri. Adapun fungsi bermain ini

sangat penting, karena bermain membuat anak bisa belajar untuk mengenal akan perkara yang ada di kehidupan.

#### **b. Ciri-Ciri Bermain Dan Permainan**

Cara melihat anak bermain atau tidak bisa dilihat pada ciri berikut:

- a) Anak-anak akan terlihat bersama-sama pada saat bermain. Bermain bisa di jadikan anak berinteraksi sehingga kegiatan bermain menjadi semakin menarik.
- b) Anak dituntut dan bergerak serta senantiasa berfikir. Anak tidak bisa berdiam diri karena akan senantiasa bergerak untuk bermain. Anak dapat memakai benda, di sebut alat bermain. Anak juga bisa bermain tanpa benda, baik secara individual saja maupun bisa juga berkelompok.
- c) Cirinya yaitu spontan dan suka rela. Bermain yang layak pada anak seharusnya atas dirinya sendiri tanpa di suruh orang lain.
- d) Sifatnya bisa berpura-pura atau tidak beneran. Pada saat anak-anak bermain, ia akan berada pada perannya di dunia nyata.
- e) Bermain memiliki aturan yang sesuai pada kebutuhan anak. Bermain mengharuskan anak mentaati peraturan yang telah sesuai pada kemampuan anak tersebut.

Bermain dapat menimbulkan motivasi pada anak. Bermain juga dapat diperbuat oleh anak dikarenakan adanya motivasi internal (dalam diri).

- a) Fleksibel. Anak dapat memilih permainan yang di sukai secara bebas. Anak juga bisa kapan saja beralih ke permainan lain walau permainan yang sebelumnya belum tuntas di mainkan.
- b) Bermain bisa membuat ekspresi positif dalam diri anak sehingga merasa gembira.

**c. Fungsi Bermain Dan Permainan**

Bermain memiliki fungsi untuk anak, baik pada perkembangan maupun pada kebutuhan mereka. Catron dan Allen memberikan penjelasan tentang fungsi bermain untuk anak sebagai sarana mengembangkan enam aspek yang ada pada perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut terdiri atas: kognitif, kesadaran diri, komunikasi, sosial, emosional, bahkan terampil pada bidang motorik. Perlu di sadari bermain dapat menjadikan anak memiliki pengalaman pada emosi yang banyak, seperti: kecewa, senang, marah, bergairah, sedih, bangga dan sebagainya. Kegiatan bermain dapat membuat anak paham akan kaitan dirinya dan sebagainya. Kegiatan bermain dapat membuat anak paham akan kaitan dirinya dengan lingkungan sosial. Anak bisa belajar bergaul saat paham tentang aturannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermaian ada fungsinya, apalagi bisa mempengaruhi aspek yang diperlukan untuk perkembangan anak usia dini. Jika anak usia sudah bisa kenal pada dirinya dan hubungannya dengan masyarakat, maka emosi pada anak usia dini seperti (perasaan senang, bangga,

sedih, bergairah, kecewa bahkan marah dan takut) akan berkembang. Begitu juga perkembangan sosial (interaksi sosial, kerja sama, peduli akan sesama, menghemat sumber daya) bisa buat anak paham pada konflik dan trauma social. Anak pun dapat mengatasi berbagai masalah.

#### **d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Bermain punya fungsi besar pada kehidupan anak. Bermain juga memiliki manfaat. Bermain bisa membuat anak merasakan sentuhan yang menjadikannya bergembira, tertawa. Bahkan teriakan anak saat bermain merupakan bagian dari kehidupan, artinya bermain akan menjadikan individu tersebut menjadi baik. Bermain memiliki efek yang positif pada perkembangan di jiwa anak. Adapun manfaat adanya proses bermain:

- 1) Bisa tingkatkan kreativitas pada anak.
- 2) Anak memiliki rasa ingin bersaing. Hal ini baik pada anak.
- 3) Keterampilan anak pada bidang problem solving juga kemampuan berfikirnya meningkat.
- 4) Rasa percaya diri anak semakin bertambah.
- 5) Aportivitas dan kejujuran pada anak juga akan meningkat.
- 6) Emosi positif pada anak bisa timbul dan anak semakin percaya diri.
- 7) Bermain akan menjadi proses agar program positif dapat di tanam dengan baik di pikiran bawah sadar anak.

### **3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian lambang bilangan**

Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan kata mengenal artinya yaitu mengetahui. Adapun lambang artinya yakni simbol yang menunjukkan tanda atau huruf. Simbol ini dipakai agar senyawa dan sifat pada satuan matematika dapat terlihat. KBBI Edisi-3 dijelaskan bahwa lambang bilangan yaitu jumlah pada benda ataupun satuan jumlah.

Menurut Sudaryanti (2012: 1) bilangan ini yaitu konsep matematika yang memiliki sifat dan juga abstrak. Bilangan ini termasuk pada unsur yang tidak memiliki definisi. Bilangan juga merupakan idea yang sifatnya masih abstrak. Bilangan ini terdapat keterangan yang biasa menjelaskan akan banyaknya anggota dari suatu himpunan itu. Bilangan memiliki keterkaitan pada nilai yang banyaknya dapat diwakili dengan suatu benda. Adapun lambang bilangan berbentuk notasi yang telah ditulis pada bilangannya. Lambang bilangan ini berisi simbol bisa mewakili nilai bilangan dan simbol bilangan yang memudahkan operasi bilangan.

Negoro (2017: 2) memberikan penjelasan bahwa bilangan ini memiliki ide yang masih bersifat abstrak. Bilangan ini hanya dapat digambarkan dan dituliskan berdasarkan simbol. Bilangan ini bisa, dilihat bahkan dapat dibaca. Bilangan juga bisa ditampilkan menggunakan lambang / gambar bilangan. Lambang bilangan



harusnya berbentuk lambing khusus untuk menyatakan bilangan itu. Sudaryanti memberikan penjelasan bahwa bilangan ini yaitu obyek matematika. Bilangan yang bersifat abstrak dan masuk pada unsur yang tidak diartikan (*Underfined term*).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyak benda. Lambang bilangan merupakan simbol yang mewakili dari bilangan. Lambang atau simbol yang mewakili suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pecacahan dan pengukuran. Lambang atau simbol bilangan ini, nantinya akan mempermudah kita dalam melakukan operasi bilangan.

Lambang bilangan ini harusnya digunakan untuk menuliskan nama dari bilangan. Contohnya 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,. Lambang bilangan dapat memiliki arti untuk mengetahui konsep yang ada pada matematik. Nantinya konsep itu digunakan agar dapat melakukan pecacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang dapat dipakai agar bisa / mewakili suatu bilangan, yang mana sebuttannya yaitu angka berserta lambang pada bilangan menurut pakasi, lambang bilangan memiliki konsep tersendiri.

Pada saat belajar bilangan, anak usia dini tidak dituntut bisa berhitung sampai seratus bahkan seribu. Bahkan belajar bilangan tidak menuntut anak harus paham akan operasi pada pelajaran matematika

yang sulit. Adapun belajar bilangan yang diberikan anak usia dini mengasah pada kenalkan bilangan dan simbol pada bilangan tersebut. Anak usia dini melakukan belajar bilangan hanya berorientasi untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan saja, karena belajar ini menuntut pada anak bisa tahu makna dan nilai pada bilangan tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengenali lambang bilangan harus memiliki kemampuan dan ia harus sanggup paham akan simbol yang menunjukkan banyaknya benda. Anak yang sudah mampu untuk mengenali lambang bilangan maka anak tersebut juga akan sanggup untuk bisa pahami makna dan simbol yang ditunjukkan penjelasan bahwa benda itu banyak atau tidak. Lambang bilangan yang bentuknya hanya sekedar hafalan dapat membuat anak hanya tahu tentang lambang bilangan. Bahkan anak tersebut tidak tahu makna dari bilangan tersebut secara detail. Anak yang kemampuannya hanya berbentuk hafal pada lambang bilangan, maka anak itu akan merasa kesulitan. Apalagi saat anak tersebut hendak selesaikan masalah terkait bilangan, maka anak tersebut tidak akan memiliki konsep matang, akhirnya anak bingung pada saat berhadapan pada persoalan yang ada hubungannya akan lambang pada bilangan untuk anak penting dilakukan pada anak usia dini ini.

Pada saat lambang bilangan akan dikenalkan kepada anak, haruslah menggunakan kehati-hatian yang tinggi, karena perkara ini tidaklah mudah. Anak bisa mengenal lambang bilangan jika anak telah

mengenal konsep bilangannya. Seharusnya anak tidak sekedar mengenal lambang bilangan itu. Apalagi anak juga harus tahu makna pada bilangan tersebut. Konsep bilangan dapat dikenalkan kepada anak dengan cara bertahap. Menurut Piaget, bahwa konsep bilangan bisa dikenali anak usia dini, namun tidak bisa diberikan pelajaran dengan cara langsung. Adapun konsep bilangan harus melalui beberapa tahapan yaitu:

- a) Terlebih dahulu bahasa simbol harus dikenalkan oleh anak.
- b) Abstraksi reflektif (*reflective abstraction*).

Anak mendapat latihan untuk bisa berfikir secara simbolis. Anak memakai jari tangan agar bisa menghitung menggunakan benda setelah ia memakai jari tangan. Tahap ini sangat mudah dan efektif untuk melatih kemampuan berhitung anak, seperti banyaknya wadah pensil dengan hitungan satu, dua. Anak bisa belajar cara hubungkan jumlah pada benda itu dengan lambang bilangan.

Mengajari anak juga bisa menggunakan cara berhitung kelipatan pada sepuluh, kemudian anak kenal pada operasi bilangan yang digunakan untuk ukur volume, mengukur panjang, berat dan mengenal tentang waktu, mata uang bahkan mata uang bisa terjadi.

- c) Hubungan konsep bilangan pada lambang ataupun simbol bilangan.

Pada saat anak sudah paham akan makna pada bilangan itu, anak dapat kenal akan lambang maupun simbol bilangan. Anak itu juga pasti bisa menghubungkan sebuah benda untuk diketahui maknanya, seperti buah apel, makna dari satu buah apel dapat ditulis dengan angka 1 begitupun seterusnya. Perkara ini dibuat hingga anak tahu konsep pada lambang bilangan yang benar.

## **b. Tujuan Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini**

### 1. Tujuan umum

Bertujuan untuk anak bisa tahu akan dasar-dasar pada pembelajaran berhitung. Anak juga diharapkan dapat ikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan yang lanjut karena sifat dari pembelajaran ini kompleks.

### 2. Tujuan khusus

a) Anak bisa memiliki fikiran yang logis dan sistematis sejak dini.

Anak juga diharapkan untuk mampu melakukan pengamatan pada benda-benda yang sifatnya nyata, bisa juga mengamati gambar dan angka yang ada pada lingkungan anak tersebut.

b) Anak juga dapat menyelesaikan dan ikut terlibat pada kehidupan masyarakat. Apalagi pada kehidupan sehari-hari sangat diperlukan keterampilan bidang berhitung.

c) Anak bisa memiliki berbagai keterampilan yaitu: telit, konsentrasi, mampu memberi apresiasi yang tinggi dan berlaku abstraksi.

d) Anak tersebut bisa paham akan konsep ruang dan juga waktu. Anak juga bisa memperkirakan urutan yang mungkin terjadi pada sebuah peristiwa yang terjadi disekitarnya. Adapun imajinasi bisa muncul saat hendak menciptakan sesuatu dengan spontan.

### 3. Pendidikan Anak Usia Dini

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa saat anak dilahirkan, ia telah memiliki bekal potensi dan bakat bawaan yang berbeda dari pada yang lain. Anak mendapatkan bantuan dari orang tuanya sejak pertama kali lahir sampai ia dewasa, karena anak masih membutuhkan makan, minum, pakaian dan perlindungan. Anak sangat membutuhkan bimbingan karena anak perlu mendapat bantuan agar bisa berdiri dan berjalan sendiri. Anak juga butuh latihan berbicara dan diajar berteman yang baik.

Perkembangan anak menuju kematangannya sangat butuh bimbingan yang diberikan oleh para pendidik. Mendidik anak bisa dilakukan oleh orang tua maupun guru. Para pendidik memiliki tanggung jawab untuk membangun pribadi anak sejak berada di usia dini. Pendidik harus tau apakah anak tersebut berkembang optimal atau malah mengalami penurunan kualitas diri. Adapun memberikan pendidikan dan juga bimbingan juga perlu memenuhi berbagai aspek akan siap menerima pendidikan dan setelahnya akan berlanjut pada usia formal.

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No, 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 memberikan penjelasan bahwa untuk anak usia dini (PAUD) yaitu usaha untuk melakukan pembinaan kepada anak dari ia lahir sampai pada usia enam tahun. Upaya ini harus di beri pemberian pendidikan pada anak itu. Hal ini lakukan dengan harapan anak berkembang dari segi jasmani dan rohaninya dapat berjalan. Anak juga memiliki kesiapan untuk berada pada pendidikan lanjut. Pasal 28 ayat 3 memberikan penjelasan, pendidikan anak usia dini ini terdapat jalur pendidikan yang formal.

Beberapa pemahaman yang menjelaskan tentang pendidikan anak usia dini (PAUD). Akan tetapi peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pemberian pendidikan kepada anak yang masih berusia 0-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan agar bisa mengembangkan potensi-potensi yang terdapat pada jiwa dan diri anak tersebut. Seseorang anak ibarat kertas putih. Lingkungan sekitarnya yang memiliki peran untuk mengisinya dengan memberi pendidikan yang baik. Pada saat perkara ini di penuhi, warna dan goresan tinta kehidupan akan menjadi indah terlukis di kertas tersebut. Proses pemebelajaran yang baik bisa menjadikan anak memiliki rasa senang sehingga hasil belajar anak bisa optimal dan tidak alami kejenuhan. Adapun bermain balok harus menggunakan alat yang bermacam-macam. Aktivitas yang bervariasi pada permainan balok diharapkan dapat

menolong anak cepat untuk kenal sekaligus paham berbagai ukuran, warna, dan bentuknya. Permainan memakai balok akan bisa berperan untuk mengembangkan kecerdasan anak.

#### 4. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang baru saja dilahirkan hingga berusia 6 tahun. Diketahui bahwa usia dapat menolong untuk membentuk karakter pribadi anak. Pada usia dini, perkembangan yang terjadi pada anak bisa tumbuh secara signifikan dan pertumbuhannya juga pesat. Anak usia dini bisa dinamai usia emas. Usia emas atau *the golden age* adalah masa keemasan manusia. usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak. Pendidikan pada rentang usia tersebut sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentang antara usia 0 sampai 6 tahun.

Pada UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 28 ayat 1 memberikan penjelasan bahwasannya pendidikan anak usia dini bisa terselenggara sebelum dimulainya jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar mulai usia 7 tahun. Seorang pakar pendidikan Brede Kamp memberikan pernyataan bahwa anak usia dini seharusnya berusia 0-8 tahun. Sudah jelas bahwa anak usia dini sedang mengalami proses untuk berkembang dengan pesat dan fundamental dan usianya diantara 0-8 tahun.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki usia 0-6 atau 0-8 tahun. Anak akan melewati proses untuk tumbuh dan berkembang. Hak ini merupakan pondasi awal untuk anak agar bisa menjalani hidup dengan baik didunia ini.

Setiap anak terlahir memiliki keunikan tersendiri, apalagi setiap anak terdapat karakteristik yang berbeda. Anak memilih sifat yang berbeda dan tidak akan bisa diperlakukan sama kepada yang lain. Orang yang dewasa seharusnya paham tentang anak sekaligus dengan karakteristiknya. Apalagi seorang anak hakikatnya makhluk yang memiliki pengetahuan. Tentu, gaya belajar anak bisa saat sedang interaksi social. Interaksi ini dilakukan dengan orang dewasa dan bisa pada anak seusianya. Anak merupakan individu yang belum paham akan norma, aturan, tata krama. Prilaku sopan dan perkara lain yang berlaku pada kehidupan. Anak seharusnya diajari berkomunikasi dengan orang lain sehingga mudah untuk pahami kondisi orang lain. Anak sangat membutuhkan bimbingan untuk memahami tentang kehidupan didunia. Anak juga perlu mendapatkan bimbingan memahami fenomena alam. Anak juga seharusnya bisa melakukan berbagai keterampilan yang dibutuhkan pada kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak itu tanggung jawab bahwa yang harus diemban orangtuanya. Anak yang masih berusia dini, masih sangat polos. Anak akan memiliki



prilaku yang sesuai akan yang telah dilihat pada lingkungannya. Pada usia dini, anak sangat membutuhkan asupan pendidikan yang terbaik karena pengaruh buruk masih bisa di tangkap oleh anak. Perilaku baik dan buruk dari anak tersebut tergantung bagaimana orang tua mendidik anaknya. Pada saat orang tua mencontohkan kebiasaan yang buruk kepada anak, maka anak akan sulit melakukan perkara yang baik. Akhirnya anak bisa saja tumbuh menjadi orang yang jahat. Maka sebaliknya jika orang tuanya mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang dan cinta dan contoh kebiasaan yang baik, maka anak tersebut akan terbiasa dengan kebaikan.

#### 5. Pendidikan Anak Usia Dini

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa saat anak dilahirkan, ia telah memiliki bekal potensi dan bakat bawaan yang berbeda dari pada yang lain. Anak mendapatkan bantuan dari orang tuanya sejak pertama kali lahir sampai ia dewasa, karena anak masih membutuhkan makan, minum, pakaian dan perlindungan. Anak sangat membutuhkan bimbingan karena anak perlu mendapat bantuan agar bisa berdiri dan berjalan sendiri. Anak juga butuh latihan berbicara dan di ajar berteman yang baik.

Perkembangan anak menuju kematangannya sangat butuh bimbingan yang di berikan oleh para pendidik. Mendidik anak bisa di lakukan oleh orang tua maupun guru. Para pendidik memiliki

tanggung jawab untuk membangun pribadi anak sejak berada di usia dini. Pendidik harus tau apakah anak tersebut berkembang optimal atau malah mengalami penurunan kualitas diri. Adapun memberikan pendidikan dan juga bimbingan juga perlu memenuhi berbagai aspek akan siap menerima pendidikan dan setelahnya akan berlanjut pada usia formal.

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No, 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 “memberikan penjelasan bahwa untuk anak usia dini (PAUD) yaitu usaha untuk melakukan pembinaan kepada anak dari ia lahir sampai pada usia enam tahun”. Upaya ini harus di beri pemberian pendidikan pada anak itu. Hal ini lakukan dengan harapan anak berkembang dari segi jasmani dan rohaninya dapat berjalan. Anak juga memiliki kesiapan untuk berada pada pendidikan lanjut. Pasal 28 ayat 3 “memberikan penjelasan, pendidikan anak usia dini ini terdapat jalur pendidikan yang formal”.

Beberapa pemahaman yang menjelaskan tentang (PAUD). Akan tetapi peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pemberian pendidikan kepada anak yang masih berusia 0-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan agar bisa mengembangkan potensi-potensi yang terdapat pada jiwa dan diri anak tersebut. Seseorang anak ibarat kertas putih. Lingkungan sekitarnya yang memiliki peran untuk mengisinya dengan memberi

pendidikan yang baik. Pada saat perkara ini di penuhi, warna dan goresan tinta kehidupan akan menjadi indah terlukis di kertas tersebut. Proses pemebelajaran yang baik bisa menjadikan anak memiliki rasa senang sehingga hasil belajar anak bisa optimal dan tidak alami kejenuhan. Adapun bermain balok harus menggunakan alat yang bermacam-macam. Aktivitas yang bervariasi pada permainan balok diharapkan dapat menolong anak cepat untuk kenal sekaligus paham berbagai ukuran, warna, dan bentuknya. Permainan memakai balok akan bisa berperan untuk mengembangkan kecerdasan anak.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Adapun hasil penelitian yang relevan dibawah ini yang dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya :

1. Nurhidayah (2020) dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A RA AR-RAYHAN DENAI T.A 2020” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam kenali lambang bilangan 1-10 anak di RA Ar-Rayhan tahun ajaran 2020. Penelitian ini menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar saat melakukan bermain balok angka. Adapun persentase terhadap ketuntasan belajar pada kondisi awal berada pada nilai 33,3 %. Adapun Siklus 1 nya sebesar 41,7 %. Siklus 2 sebesar 75,%. Sudah jelas bermain balok angka bisa tingkatkan.

2. Pradana (2017) dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada PAUD pada tahun ajaran 2017” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam kenali lambang bilangan pada PAUD tahun ajaran 2017. Penelitian ini menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar saat melakukan bermain balok angka. Adapun persentase terhadap ketuntasan belajar pada kondisi awal berada pada nilai 36,3 %. Adapun Siklus 1 nya sebesar 47,7 %. Siklus 2 sebesar 78,%. Sudah jelas bermain balok angka bisa tingkatkan.
3. Abdullah (2020) dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A pada tahun ajaran (2020)” . Penelitian ini menjelaskan bahwa permainan balok angka berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Analisis data menggunakan statistik non parametik uji jenjang Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dimana penelitian ini dikatakan signifikan karena adanya pengaruh dua variabel jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada saat observasi sebelum perlakuan (pretes) dan observasi setelah perlakuan (postest) menggunakan permainan balok angka diperoleh nilai rata-rata hasil pre tes 7 dan rata-rata hasil postes 13. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh  $t_{hitung} = 0$  lebih kecil dari  $t_{tabel} = 52$  dan hasil pengambilan keputusannya yaitu :  $H_a$  diterima

karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0 < t_{tabel} < 52$ ). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa permainan balok angka berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Ikmal Ceria Labuhan Sreseh–Sampang.

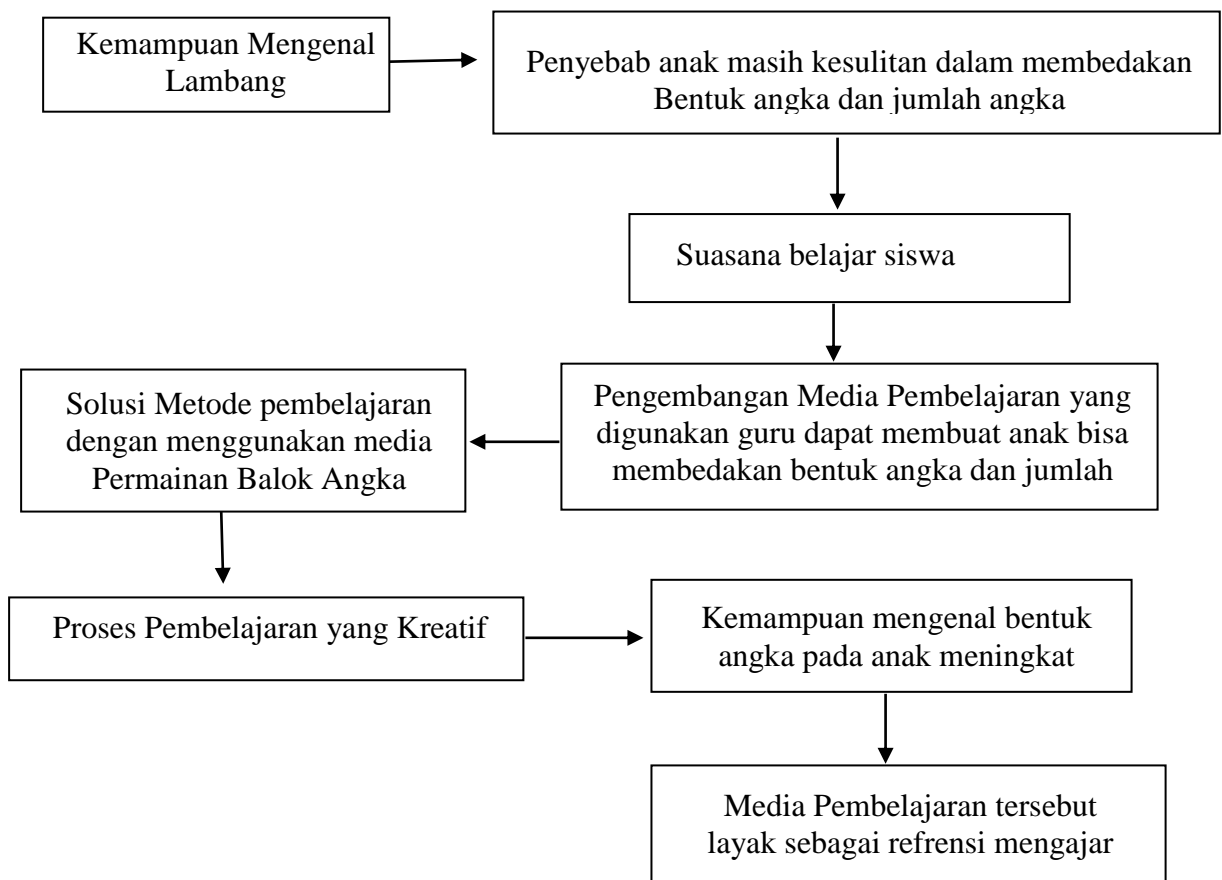
### **C. Kerangka Pikir**

Pengenalan lambang bilangan ini menjadi langkah awal anak agar bisa tahu dunia matematis yang memiliki kaitan pada kehidupan sehari-hari. Lambang bilangan memiliki fungsi sebagai penunjuk jumlah, waktu, panjang, berat, bahkan volume. Jumlah banyak atau sedikit bisa ditampilkan dengan lambang bilangan yang ditentukan. Kemampuan mengenal lambang bilangan seharusnya ada jika ingin tahu konsep matematika yang masih dasar. Konsep ini harusnya dikuasai oleh anak sejak usia dini. Kemampuan ini menjadi modal awal bagi anak untuk bisa tau tentang berbagai hal-hal penting pada kehidupan sehari-hari.

Lambang bilangan untuk anak usia dini sangat penting untuk dikenalkan pada dunia pendidikan. Akan tetapi, anak masih belum mampu dalam mengenal lambang bilangan dari angka 1-10. Pada saat kegiatan belajar di saat anak disuruh sama ibu gurunya untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 anak masih bingung dan anak masih belum paham dengan bentuk angka yang mereka sebutkan. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak adalah dengan kegiatan bermain balok

angka. Bermain balok angka merupakan media permainan yang terbuat dari kayu yang dimana permainan balok angka permainan yang bisa mengembangkan kemampuan berhitung dan mengenali lambang bilangan. Balok pada angka akan menjadi salah satu media visual yang bisa di gunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini di bidang kognitif anak.

Kerangka fikir di atas dapat digambarkan melalui bagan dibawah ini:



Gambar 2.1 skema Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan hasil sementara terhadap masalah yang diteliti, dimana hasil rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2014: 99). Menurut Depdiknas (2008: 525), definisi hipotesis yaitu sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat (teori, proposisi, dan sebagainya) meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan. Jadi, kesimpulannya bahwa hipotesis adalah jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, dan belum merupakan jawaban yang empiris. Dengan menguji hipotesis diharapkan bahwa solusi dapat ditemukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 usia 5-6 tahun di KB PAUD AL-AMIN Ijobalit. Rumusan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Usia 5-6 Tahun Di KB PAUD AL-AMIN Ijobalit

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Permainan Balok Angka Pada Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Usia 5-6 Tahun Di KB PAUD AL-AMIN Ijobalit.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang dipakai untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variable. penelitian kuantitatif menguji suatu teori cara merincikan hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data-data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2012:72) Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat akibat atau hasil dari suatu pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 usia 5-6.

#### **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam eksperimen ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi sebelum eksperimen di sebut *pre-test* ( $O_1$ ) dan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test* ( $O_2$ ). Dengan demikian hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan



(sugiyono, 2013:74). Adapun desain *one group pretest-posttest design* dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Desain Penelitian

Keterangan :

$O_1$  : nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan permainan balok angka)

$O_2$  : nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan permainan balok angka)

$X$  : *Treatmean* (perlakuan dengan kegiatan permainan balok angka)

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di KB PAUD Al-Amin Ijobalit, Kecamatan Labuhan Haji. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 Juni s/d 21 Agustus tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun berjumlah 10 anak. Alasan memilih tempat lokasi karena adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru disekolah tersebut yaitu mengenai kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Adapun populasi penelitian ini merupakan anak yang masih berusia dini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di KB PAUD Al-Amin Ijobalit (usia 5-6 tahun). Rincian populasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**

**Klasifikasi Sampel**

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
3	7	10

**2. Sampel Penelitian**

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. menurut Sugiyono (2013 : 85) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik sampling ini digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka ditetapkan sampel yaitu anak-anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 10 anak di KB PAUD Al-Amin Ijobalit. Berikut ini adalah tabel sampel penelitian:

**Tabel 3.2**

**Keadaan Sampel**

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
3	7	10

**E. Variabel Penelitian**

Terdapat dua variabel penelitian yang akan menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian. Adapun kedua variabel tersebut sebagai berikut :

1. Variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan, maka variabel independen pada penelitian ini adalah: Permainan Balok Angka
2. Variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, maka variabel dependen pada penelitian ini adalah: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2015:308) mendefinisikan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

#### **a. Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2012:145) mengemukakan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk melihat pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak (usia 5-6).

Observasi akan dilakukan dengan dua tahap (*treatment*) yakni *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum diberikan perlakuan dengan permainan balok angka, dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak berhubungan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan

1-10. *Prettest* digunakan setelah dilakukan perlakuan dengan permainan balok angka, dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak setelah melakukan permainan balok angka.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, agenda, dan sebagainya (sugiyono, 2017:32). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data hasil unjuk kerja anak pada saat proses pembelajaran dan foto-foto anak dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Menurut Arikunto (2010:203) instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk meneliti berupa lembar observasi dan dokumentasi.

a. Lembar Obsevasi

Penelitian ini menggunakan instrumen: lembar observasi yang isinya terdiri atas daftar perilaku yang timbul ketika mengamati anak sedang belajar mengenali lambang bilangan melalui permainan balok angka. Proses observasi hanya dilakukan dengan diletakkan tanda

centang yang ada di kolom skor yang telah diatur. Hasil observasi bisa diperoleh setelah hasil dianalisis.

**Tabel. 3.3**

**Kisi-Kisi Lembar Obsevasi**

**Tahapan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak**

NO	Aspek perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak	Indikator Penilaian	No Butir Pernyataan	Jumlah
1	KOGNITIF	Mampu menyebut bilangan 1-10	Dapat menyebut bilangan 1-10	<b>2</b>	4
			Dapat berhitung menggunakan balok angka mulai dari angka 1-10		
		Mampu mencocokkan bilangan dengan lambang	Dapat mencocokkan bilangan dengan jumlah	<b>2</b>	

		bilangan	lingkaran menara 1-10		
			Dapat menyusun angka 1-10 menggunakan balok angka		

b. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data hasil penelitian. Adapun dalam pelaksanaannya anak dapat terdokumentasi dengan menggunakan kamera dan menghasilkan gambar-gambar anak yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian berupa unjuk kerja anak.

**G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

1. Validitas

Menurut Arikunto (2020: 211) Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sahih validitasnya tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang

terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

## 2. Reliabilitas instrumen

Menurut Arikunto (2020: 221) Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memiliki jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dipercaya, yang reliabel akan mendapatkan hasil data dipercaya juga. Apabila datanya sudah sesuai dengan kenyataanya, maka berapa kali pun diambil, hasilnya akan tetap akan sama.

## **H. Analisis Data**

Analisis data perlu di lakukan oleh peneliti setelah semua data terkumpul dari proses pengumpulan. Analisis data merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun dalam kategori untuk menjawab pertanyaan pokok tentang tema apa yang dapat digunakan pada data dan seberapa jauh data dapat mendukung tema (Arikunto, 2010:132). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya :

### 1. Analisi Data Observasi

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan di analisis ke data obeservasi dalam persentase dengan menggunakan rumus Dirjen Mandas DIKNAS (dimiyati, 2013:106) sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

**Tabel 3.4**  
**Kategori Penilaian**

NO	Kategori Penilaian	Nilai Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0% - 25%
2	MB (Mulai Berkembang)	25% - 50%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	50% - 75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	75%-100%

## 2. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas instrumen peneliti menggunakan rumus skala lima yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.5**  
**Analisis Validasi Ahli dengan Tabel**

### Konversi Data Kuantitatif Ke Data Dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	SangatBaik
B	$X + 0,60X_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$X - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X - 1,80 SB_i < X \leq X - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	SangatKurang

(Sumber : Eko Putro Widoyoko (dalam Murdiani, 2019)Keterangan:



$\bar{X}$  = Rata-rata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

$SB_i$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual.

a. Uji Prasyarat

i. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut adalah menggunakan rumus Chi-Kuadrat (Sugiyono, 2019:107)

$$X^2 = \frac{\sum (f_0 - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

$X^2$  = Chi Kuadrat

$f_0$  = frekuensi yang di observasi

$fh$  = frekuensi yang diharapkan

ii. Uji Hipotesis Data

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah statistik inferensial parametrik. Data yang dihasilkan nanti berupa data interval/rasio, jadi teknik analisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik seperti dibawah ini:

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *post-test*

xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1