



Penerapan Media Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu

Dea Putri Heriyani Nabila¹, Femi Wulandari², Vina Novita Sandra Putri³, Welis Anisya Putri⁴

¹²³⁴⁵ Universitas Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹ deaputri321979@gmail.com

² femiwulandari580@gmail.com

³ vinanovitasandraputri@gmail.com

⁴ welisanisyaputri9@gmail.com

Keywords	Abstract
Application; Number Blocks; Counting Skills;	This study discusses the application of the Number Block Game in introducing numbers to children aged 5-6 years at Baitul Izzah Kindergarten, Bengkulu City. Disclosing accurate data in the application of number block media games to introduce numbers to children aged 5-6 years at Baitul Izzah Kindergarten, Bengkulu City, the author uses qualitative methods by collecting data through primary data and secondary data. The results of the study can be described that the application of number block media games to introduce numbers to children aged 5-6 years at Baitul Izzah Kindergarten, Bengkulu City can introduce various forms of blocks to children, motivate children to make something from number blocks, develop children's creativity according to their imagination, develop children's cognitive abilities in thinking, especially early counting, namely recognizing the concept of numbers easily, There is an increase in counting ability after the application of number block media games in children aged 5-6 years at Baitul Izzah Kindergarten, Bengkulu City. The increase in counting ability occurs because the application of number block media games in children increases children's logical and systematic thinking patterns, trains courage in answering every question asked and also when this game is applied the child is more concentrated and the child is very quick to respond and answer the numbers listed in the number block media game.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang diberikan berdasarkan perkembangan anak, dibutuhkan guna meningkatkan aspek-aspek perkembangan salah satunya adalah aspek kognitif. Dengan demikian kemampuan berhitung permulaan yang merupakan bagian dari aspek kognitif yang diperkenalkan dan diajarkan pada anak wajib dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain. Akan tetapi fenomena yang terjadi di lapangan banyak pendidik yang mengajarkan kemampuan berhitung permulaan dengan metode yang abstrak yang membuat anak kesulitan untuk memahami berbagai macam konsep matematika yang menggunakan simbol-simbol abstrak penuh makna sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu memperkenalkan serta mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak dengan berbantuan media nyata serta dilakukan sambil bermain sebagai salah satu prinsip belajar anak usia dini (Holis, 2016). Tidak hanya itu, kemampuan berhitung merupakan aktivitas pembelajaran yang kurang menarik, membosankan serta masih terasa tidak mudah untuk pelajari oleh anak yang disebabkan oleh pendidik, peserta didik, sumber belajar atau metode pengajaran yang digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sebagai faktor penunjang pelaksanaan pembelajaran (Mudiyarsih, 2019).

Alat permainan edukatif (APE) untuk perkembangan anak usia dini sangat penting untuk mencapai pertumbuhan yang optimal (A'yuni, 2018). Alat permainan edukatif adalah media yang dibuat untuk membantu kepentingan pendidikan dalam berbagai bentuk dan dimaksudkan untuk meningkatkan potensi dan perkembangan anak yang bersifat edukatif. Selain mengandung nilai-nilai pendidikan yang membantu perkembangan kognitif anak agar ia dapat bermain sambil belajar, Alat permainan yang digunakan anak usia dini harus menarik perhatian mereka saat mereka bermain.

Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain oleh karenanya penulis mengadakan penelitian melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak membilang angka 1 – 20 melalui permainan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan angka mulai diperkenalkan pada anak. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka.

Mengenal bilangan merupakan salah satu komponen matematika, khususnya konsep bilangan, yang menjadi dasar pengembangan kemampuan matematika dan persiapan pendidikan dasar. Kemampuan berhitung, yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, juga penting. Mempelajari konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan dalam 3 tahap: berhitung, memberi nama bilangan secara berurutan, mencocokkan setiap bilangan dengan benda yang sedang dihitung, membandingkan kelompok benda untuk mengetahui kurang lebih ada berapa benda. (Jatiningsih, 2018)

Balok-balok angka ialah salah satu media visual yang terbuat dari kayu yang berasal dari media pembelajaran Montessori bentuk persegi panjang terdiri dari 10 unit balok dengan warna merah serta biru yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini (Aswir, & Ali, 2020). Dengan demikian media balok angka yang peneliti pakai merupakan inovasi dari media sebelumnya sesuai dengan penjelasan di atas, yang bentuk awalnya terbuat dari kayu peneliti kembangkan dengan bahan Styrofoam yang penuh warna dan karakter berjumlah 1- 20 balok angka yang menarik sehingga anak tidak hanya melihat angka saja melainkan bentuk karakter lain di dalam balok angka tersebut.

Balok angka sebagai sarana permainan juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dalam memberikan pengetahuan pengenalan dan pemahaman mate-matika pada murid taman kanak-kanak. Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Baitul Izzah hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok angka. Respon anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis termotivasi untuk mengetahui penerapan media balok angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu. Diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, karena penelitian kondisi sekelompok manusia secara langsung. Penelitian ini juga menggunakan deskriptif Kualitatif yaitu cara penelitian dengan mengutamakan pengamatan (observasi) terhadap gejala, peristiwa dan kondisi aktual di Lapangan. Sumber data dalam penelitian adalah TK Baitul Izzah Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian. Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu 1. observasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan peneliti terhadap kondisi penelitian berlangsung, 2. wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula kepada informan yang memiliki kedekatan dengan subjek penelitian. Data yang telah dicatat dan dikumpulkan dianalisis dengan analisis data secara kualitatif-deskriptif yang kemudian dirangkum, disusun secara sistematis dari tahapan awal hingga akhir penelitian dan ditarik kesimpulan dan verifikasi dalam bentuk paparan logis sesuai kondisi penelitian berdasarkan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan Media balok angka dalam mengenalkan angka Pada anak di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa Pembelajaran anak usia dini TK Baitul Izzah Kota Bengkulu pada hakikatnya anak belajar melalui bermain, oleh karena itu pembelajaran pada pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sambil belajar, artinya anak belajar melalui cara-cara yang menyenangkan, aktif dan bebas. Bebas artinya tidak didasarkan pada perintah atau target orang lain serta memiliki keleluasaan kapan mulai dan kapan berakhir. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran maka dari itu guru telah mengenalkan permainan media balok. penerapan media balok angka untuk berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun jarang diterapkan di terapkan, kegiatan pembelajaran berhitung permulaan dilakukan melalui kegiatan menulis dan berhitung saja tidak menggunakan media apapun untuk membantu kegiatan pembelajaran berhitung sehingga anak cenderung jenuh dan bosan pada saat melakukan pembelajaran.

Selama proses penerapan media balok angka terhadap 5 orang anak yang menjadi sampel penelitian ini terbilang sangat baik, anak sangat antusias pada saat memainkan balok-balok angka ini. Media balok angka ini di desain dengan angka yang berkarakter dan penuh warna sehingga dapat menarik perhatian anak dan tidak akan membuat anak jenuh selama penerapan

balok angka ini. Metode yang di gunakan selama penerapan media balok angka adalah metode bermain. Bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini yang menerapkan permainan sebagai wahana pembelajaran anak. Dengan demikian metode bermain sangat cocok di gunakan di dalam pembelajaran anak usia dini.

Kepala Sekolah menerangkan bahwa penerapan permainan balok dalam mengenalkan angka pada anak di TK Baitul Izzah dapat Memperkenalkan anak bermacam bentuk balok, Memotivasi untuk membuat sesuatu dari bentuk balok, Mengembangkan kreaktifitas sesuai daya imajinasi anak, Mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal berpikir khususnya dalam berhitung permulaan yaitu mengenal konsep bilangan dengan mudah.

Hasil wawancara salah satu guru kelas di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu Disamping itu, saya sebagai guru akan lebih nyaman dan lebih maksimal dalam memfasilitasi, dan memotivasi anak dalam proses pembelajaran dengan permainan balok angka, saya dalam penyampaian materi pembelajaran terasa lebih kongkrit, dan anak-anak mudah menyerap materi tersebut serta bertahan lebih lama memori tersebut di otak anak. Dalam hal ini bahwa dengan adanya penerapan permainan balok angka dalam mengenalkan angka pada anak di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu lebih memotivasi anak untuk membuat sesuatu dari bentuk balok, mengembangkan kreatifitas sesuai daya imajinasi anak, mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal berpikir khususnya dalam berhitung permulaan dalam mengenal konsep bilangan dengan mudah dan dismping itu guru lebih nyaman dan lebih maksimal dalam memfasilitasi dan memberikan motivasi kepada anak melalui penerapn permainan balok angka di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu.

Dalam penerapan permainan balok angka anak TK Baitul Izzah Kota Bengkulu sesuai hasil wawancara guru kelas bahwa Penerapan balok angka pada perkembangan berhitung anak, hal ini dapat menstimulasi perkembangan aspek kognitif, memudahkan anak dalam menerima pembelajaran terutama dalam hal berhitung permulaan serta anak mudah mengingat mengenal tentang konsep bilangan dengan mudah. Maka dengan cara ini saya menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung anak. Maka dari itu dengan adanya penerapan media balok angka ini peneliti berharap dapat membantu anak untuk belajar dalam berhitung permulaan dan dapat memudahkan anak dalam belajar behitung permulaan. Selain itu hasil penelitian didukung dengan hasil penelitian Suyanto (dalam Kartinih, Nurhayati, & Nurunnisa, 2021) bahwa kemampuan berhitung sangat penting dalam kehidupan, sebab anak usia dini belum tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis, akan tetapi secara bertahap melalui kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan mentalnya anak akan belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda–benda konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu dapat memudahkan anak dalam belajar berhitung permulaan dan melalui media balok angka ini guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berhitung pada anak, serta dengan adanya penerapan media balok angka ini anak dapat belajar berhitung angka 1-20 dengan tepat. Dalam penerapan media balok angka di TK Baitul Izzah Kota Bengkulu menggunakan metode bermain agar kegiatan pembelajaran terasa sangat menyenangkan dan interaktif. Dalam kegiatan penerapan media balok angka terhadap berhitung anak usia 5-6 tahun dapat mengenalkan, menyebutkan, mengurutkan dan menyusun balok angka saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, B., Klein, O., & Biedinger, N. (2013). The Development of Cognitive, Language, and Cultural Skills From Age 3 to 6: A Comparison Between Children of Turkish Origin and Children of Native-Born German Parents and the Role of Immigrant Parents' Acculturation to the Receiving Society. *American Educational Research Journal*, 50(3), 616–649.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354–358.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angkaa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181-190.
- Sumaliwati, N. P. H. S., Jampel, I. N., & Asril, N. M. (2015). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5886>
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92–105.
- Hardiyanti, L., Sasmia, S., & Sabdaningtyas. (2018). Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD*, 4(1), 1–9.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 206–218.
- Kusumawati, S. D. (2020). Penggunaan Media Balok Angka dalam Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2). 24-29.
- Lasuka, M., Nasirun, M., & Ardina, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pra-Matematika dengan Menggunakan Media Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok A2 PAUD Haqiqi Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1). 18-23
- Pionika, R. C., Sasmia, S., & Sofia, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–8.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 18–25.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 2, 41–47.
- Sandyprihati, D., Rasmani, U. E. E., & Hafidah, R. (2021). The Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Mengenai Konsep Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 69–74.
- Sari, I. K., & Yuniarta, T. N. H. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Cuisenaire Rods. *Jurnal Scholaria*, 7(2), 143–251.
- Suwandi, L. J. (2021). Pembelajaran Berpikir Simbolik dan Keaksaraan untuk Siswa K1 Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Satya Widya*, 37(1), 1–15