Jurnal Web Informatika Teknologi (J-WIT) **ISSN:2686-1270**
Vol.3, No.2, Mei 2022, 41-54

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BALOK PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN

Ardiyah[1], Ajeng Priendarningtyas[2]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini,Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi

[2]Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini,Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi

ABSTRAK : Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak agar seluruh perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Perkembangan kognitif pada anak meliputi kemampuan dasar berhitung, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah media balok. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung serta pengenalan simbol angka pada anak - anak Kelompok B di TK Al Hikam Bekasi. Diharapkan melalui media balok tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Al Hikam Bekasi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & MC. Taggard. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 anak.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Media Balok

ABSTRACT : Early childhood education has an important role in developing all aspects of development in children so that all child development can develop optimally. Cognitive development in children includes basic numeracy skills, namely the ability to see, distinguish, predict, separate, and recognize the concept of numbers. Media that can be used to develop numeracy skills in early childhood is block media. The purpose of this study was to improve numeracy skills and the introduction of number symbols in Group B children at Al Hikam Kindergarten Bekasi. It is hoped that through the block media it can improve the numeracy skills of group B children at Al Hikam Kindergarten Bekasi. This research uses Classroom Action Research (CAR), the model in this study uses the Kemmis & MC model. Taggard. The population in this study amounted to 15 children.

Keywords: arithmetic ability, block media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak agar seluruh perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memperoleh rangsangan intelektual, rangsangan

sosial dan emosional yang sesuai dengan usianya. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, oleh karena itu perlu menyediakan berbagai kegiatan dan media untuk mengembangkan aspek perkembangan tersebut (Masih, 2005). Aspek perkembangan pada anak usia dini antara lain perkembangan nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Menurut Farihah (2011) menjelaskan bahwa salah satu perkembangan kognitif yaitu berhitung perlu dikembangkan pada kehidupan sehari-hari guna mempersiapkan pendidikan selanjutnya. Kemampuan berhitung anak merupakan pondasi pengetahuan umum yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif pada anak meliputi kemampuan dasar berhitung, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Dalam berhitung, anak mampu memecahkan masalah, kemampuan perkiraan/mengukur, dan mengetahui atau membedakan konsep ruang dan waktu. Menurut Wirawati (2010) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran diambil dari pengalaman belajar anak sehingga membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Pengenalan konsep matematika pada anak dilakukan dengan mengenalkan jumlah anggota tubuh anak, mendengarkan dengan lagu bersama anak, belajar berhitung dengan menggunakan jari, menghitung benda-benda yang ada disekitar anak dan menggunakan berbagai permainan yang menyenangkan bagi anak.

Perkembangan matematika pada anak usia 5 - 6 tahun antara lain menyebutkan dan membilang angka berurutan mulai dari bilangan angka satu sampai angka sepuluh, menunjukkan lambang bilangan angka satu hingga sepuluh, menirukan simbol bilangan angka satu sampai sepuluh, mencocokan atau memadankan simbol angka menggunakan peraga-

peraga yang ada di sekitar, serta menyamakan bilangan dengan lambang bilangan dengan menggunakan sebuah permainan atau benda benda lainnya, permainan yang mengandung unsur matematika yang menarik serta diminati anak, seperti media kartu angka, bermain pola, jam angka, balok angka, serta peraga lainnya di mana peraga tersebut dapat mengembangkan keahlian anak untuk berhitung.

Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah media balok. Eliyawati, dkk (2005:69) mengemukakan bahwa George Cuisenaire menciptakan media balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Selanjutnya menurut Sudono (1995:20) berpendapat bahwa balok-balok sebagai alat permainan edukatif yang sangat membantu untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Dengan permainan balok, anak akan lebih mudah mengenal angka dan berhitung karena kegiatan tersebut bermain sambil belajar. Menurut Rachmat (2017) menjelaskan bahwa media balok adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan kurikulum atau pembelajaran kreatif. Balok merupakan media yang berukuran kecil dengan bentuk yang bermacam-macam bentuk dan warna yang berbeda-bedaberbeda-beda dan dapat digunakan untuk sarana pembelajaran seperti mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal simbol angka, mengenal pola dan ukuran.

Media balok juga dapat melatih kreatifitas anak dalam membuat suatu bentuk dengan menyusun balok satu persatu. Jika dilatih dan diberikan stimulus melalui media balok secara terus menerus akan melatih daya imajinasi anak serta kreativitas anak. Menurut Montolalu dalam Djuniartiningsih (2012) mengemukakan bahwa balok merupakan permainan favorit anak dari tahun ke tahun. Karena permainan balok sangat menyenangkan dan dapat melatih anak dalam menyusun atau membuat sesuatu bentuk dengan menyusun balok satu demi satu. Permainan balok juga menarik perhatian anak karena bentuknya yang berbeda-beda dengan warna yg berbeda pula.

Berdasarkan observasi awal di TK Al Hikam Bekasi terdapat 5 dari 15 anak yang masih belum dapat berhitung serta belum mengenal angka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Balok Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung serta pengenalan simbol angka pada anak - anak Kelompok B di TK Al Hikam Bekasi. Diharapkan melalui media balok tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Al Hikam Bekasi.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & MC. Taggard. Model Kemmis & MC. Taggard adalah model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami Rancangan Kemmis dan Taggard dapat mencakup sejumlah siklus,masing masing terdiri dari (plan), pelaksanaan dan pengamatan (act and observe) dan refleksi (reflect). Tahapan tahapan ini berlangsung secara berulang - ulang sampai tujuan penelitian tercapai.

B. Tempat, waktu, dan subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al Hikam Bekasi. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga bulan Juni 2022. Subjek penelitian ini adalah anak - anak kelompok B usia 5 - 6 tahun pada TK Al Hikam Bekasi yang berjumlah 15 anak.

C. Sumber Data Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini adalah anak didik di Kelompok B TK Al Hikam Kota Bekasi.

D. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pembelajaran berupa Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rancangan Kegiatan Harian (RKH).

ISSN:2686-1270

Jurnal Web Informatika Teknologi (J-WIT) **ISSN:2686-1270**
Vol.3, No.2, Mei 2022, 41-54

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TAMAN KANAK KANAK

THEMA : KENDARAAN

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU ; 1I / 5

KD : 2.1,2.2, 2.5, 2.6,2.7, 2.9, 2.12, 2.14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12.

2.3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	KENDARAAN UDARA	2.1.4.Menjaga kesehatan	1.Berdiskusi tentang kendaraan udara
	- Pesawat terbang	2.2.3.Mengetahui apa yang terjadi	2.Bermain peran sebagai pilot
	- Helikopter	2.5.1.Berani bertanya	3.Menggunting gambar pesawat terbang
	-Kapal layang	2.6.5.Mentaati tertib berkendara	4.Mengelompokkan gambar kendaraan udara
	- Balon udara	2.7.1. Saling menghormati antar penumpang	5.Bersyair “Pesawatku”
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	6.Memasangkan kartu huruf pada gambar kendaraan udara
		2.12.1. Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai	7.Menggambar bentuk helikopter

ISSN:2686-1270

		2.14.1.Mengucap terima kasih	8.Membuat bentuk pesawat terbang
		3.2.4.dan 4.2.4.Menolong orang yang kesusahan	9.Mau meminjamkan pesawat mainan miliknya
		3.3.3.dan 4.3.3.Guna anggota tubuh untuk	10.Mencari huruf awal sama nama kendaraan udara
		mengendarai kendaraan	11.Kolase gambar helikopter dengan kertas
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak	12.Menyebutkan konsep waktu
		3.6.2.dan 4.6.2.Bentuk-bentuk kendaraan udara	13.Menirukan gerakan pesawat terbang
		3.7.4.dan 4.7.4.Macam-macam kendaraan udara	14.Bermain balok angka
		3.9.4.dan 4.9.4.Miniatur kendaraan udara	15.Mencari jejak menuju bandara
		3.11.4.dan 4.11.4.Syair	16.Memasangkan kartu huruf pada gambar kendaraan udara
		3.12.2.dan 4.12.2.Huruf awal sama	17.Gerak dan lagu
		3.15.2.dan 4.15.2.Tertarik ingin naik pesawat	18.Membuat baling – baling dari stiker es
			19.Mencari perbedaan pesawat terbang dengan helikopter
		.	20.Membuat mainan balon udara
			21.Melambungkan bola

ISSN:2686-1270

			22.Mengukur panjang benang dengan jengkal
			23.Menceritakan mengapa balon udara bisa terbang
			24.Mewarnai gambar kapal layang
			25.Menghitunghasil penjumlahan dengan benda
			26.Meneruskan pola gambar kendaraan udara
			27.Melengkapi kalimat

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AL-HIKAM

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 3 / 5

Hari /tgl : Selasa/15 Februari 2022

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kendaraan / Kendaraan Roda 3 (becak , bemo)

KD : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.2 – 4. 2 – 3 .11– 4. 11 – 3.15 – 4.15

Materi : - Mengetahui apa yang terjadi

Berdiskusi tentang kendaraan udara

Saling menghormati antar pengendara

Mengucap terimakasih

Bermain peran sebagai pilot

Syair

Kegiatan main : Bermain balok angka

Alat dan bahan : - Gambar

- Pensil
- Balok
- Kertas

Karakter : Gemar membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan udara
- Berdiskusi tentang kendaraan udara
- menirukan gerakan pesawat terbang

ISSN:2686-1270

B. INTI

1. Membuat Kolase gambar helikopter dengan kertas
2. Membuat bentuk pesawat terbang
3. Mencari huruf awal sama nama kendaraan udara
4. Menggunting gambar pesawat terbang

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besuk
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kriteria Kesuksesan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar anak secara klasikal hingga mencapai standart ketuntasan yang sudah ditentukan. Kriteria kesuksesan dalam penelitian ini jika tiap-tiap indikator mendapatkan nilai rata-rata 75% atau mendapatkan (Bintang 3). Berikut indikator yang dimaksud.

Tabel 1. Indikator Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Permainan Balok.

Indikator	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian
Anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan konsep banyak dan sedikit	Anak mampu membedakan balok berdasarkan banyak dan sedikit.	
Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan geometri (ukuran, warna, dan bentuk).	Anak mampu membedakan tiap-tiap bentuk geometri balok berdasarkan (ukuran, warna, dan bentuk).	
Anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-20	Anak mampu mengurutkan bentuk geometri balok berdasarkan bilangan dengan lambang bilangan.	

Dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terjadi perubahan yang terjadi pada saat pembelajaran kegiatan permainan balok. Dengan meningkatnya hasil presentase Kesuksesan belajar anak membuktikan bahwa dengan kegiatan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5 - 6 tahun pada kelompok B di TK Al Hikam Bekasi. Dari indikator 1,2 dan 3 pada pra siklus menunjukkan 30% anak yang belum dapat mengenal perbedaan berdasarkan konsep banyak dan sedikit, mengklasifikasikan benda berdasarkan geometri (ukuran, warna, dan bentuk dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 20.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan media balok sebagai sarana pembelajaran agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang secara optimal.

Pada siklus I setelah menggunakan media balok sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung dapat terlihat bahwa adanya perubahan sekitar 5% artinya 1 anak mengalami perubahan setelah diberikan media balok untuk berhitung. Pada siklus I menunjukkan 80% atau anak di kelompok B TK Al Hikam Bekasi. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, kegiatan bermain balok dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Al HikamHikam. Pada siklus I, ketuntasan belajar masih perlu ditingkatkan agar semua anak dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung nya. Kemudian dilakukan siklus II agar ketuntasan belajar anak sesuai yang diharapkan.

Pada siklus II, pembelajaran berjalan dengan lancar setelah adanya perbaikan dari permainan balok yang digunakan. Pada siklus II terdapat peningkatan dalam kemampuan berhitung pada anak dibandingkan dengan siklus I. Hasil belajar mencapai 100% dari 15 anak. Artinya 15 anak sudah berkembang dalam kemampuan berhitung nya. Kelima anak yang sebelumnya tidak dapat berhitung dan mengurutkan lambang bilangan 1-20, setelah dilakukan siklus II yang dilaksanakan tiga minggu setelah siklus I dilaksanakan. Kelima anak tersebut, pada siklus II memperlihatkan adanya perkembangan dalam kemampuan berhitung pada anak tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5 - 6 tahun pada kelompok B di TK Al Hikam Bekasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Hikam Bekasi. Kemampuan berhitung prasiklus atau sebelum dilakukan tindakan, terdapat 30% atau 5 anak dari 15 anak yang masih belum dapat berhitung, mengurutkan lambang bilangan 1-20, serta mengurutkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Setelah dilakukan tindakan atau pada siklus I menggunakan media permainan balok terdapat peningkatan yaitu 1 anak dapat berkembang sesuai harapan pada setiap indikator atau 80% dari 15 anak. Siklus I, menunjukan

ketuntasan belajar sebesar 1% kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dan meningkat secara optimal.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Siklus II dilaksanakan tiga minggu setelah pelaksanaan siklus I. Peningkatan tersebut menjadi 100% atau artinya seluruh anak dapat tuntas belajar atau dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Hal ini membuktikan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Al -Hikam Bekasi. Kegiatan permainan balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat mengenal warna, bentuk, dapat mengurutkan bilangan 1-20, serta membedakan ukuran dan warna. Diharapkan kegiatan permainan balok tersebut terus diterapkan agar kemampuan berhitung pada anak terus berkembang dan meningkat seoptimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

Alfianti L. 2018. *Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A di Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018.* IAIN SALATIGA.

Affandi, Ahmad. 2017. *Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun.* Journal Of Early Childhood and Inclusive Education. Volume 1 Nomor 1, Desember 2017.

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

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

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

Marifah, Siti. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok.* Seminar Nasional PGPAUD 2019. http://semnaspgpaud.untirta.ac.id/index.php/.

Muliani BN. 2019*. Peningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api.* PANDAWA*.*

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

Rofiatun Nadhiroh, Defi. 2022. *Implementasi Media Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas.* SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.

Wanita Gani, Nur. 2020. *Penerapan Permainan Media Balok dalam Mengenalkan Angka pada Anak Kelompok B2 di Raodhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu.* IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman. ISSN 0216-4949 (Print) || ISSN 2615-4870 (Online).