

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A  
DI TK AISYIYAH CAMBAYA KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**SRI RAHMA PUTRI BUDIMAN**

**105451102520**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2024**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **SRI RAHMA PUTRI BUDIMAN NIM 105451102520**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 260 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 21 Shafar 1446 H/26 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu, **28 Agustus 2024**.

Makassar, 23 Shafar 1446 H  
 28 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Sri Sulfiati Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)  
 2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd (.....)  
 3. Dr. Hj Musfira, S.Ag., M.Pd. (.....)  
 4. Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar







بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Sri Rahma Putri Budiman  
 Nim : 105451102520  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

  
Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
 NIDN. 0917058705

Pembimbing II

  
M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
 NIDN. 0912098903

Diketahui:


Dekan FKIP

Ketua Prodi

Unismuh Makassar

Pendidikan Guru PAUD

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
 NIDN. 0901107602

  
Dr. Tasrif Akib, M.Pd.  
 NBM: 951830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sri Rahma Putri Budiman

NIM : 105451102520

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka  
Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Sri Rahma Putri Budiman





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Rahma Putri Budiman

NIM : 105451102520

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Perjanjian

Sri Rahma Putri Budiman

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Pengetahuan adalah kunci kesuksesan yang tak ternilai”*

**(Albert Einstein)**

### PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tuaku Ayah (Budiman Hamid) dan Ibu (Wahyuni), yang telah mencurahkan cinta, kasih sayang, do'a restunya dalam membesarkan dan mendidikku.

Untuk semua keluargaku serta teman dan sahabatku yang telah memberikan dukungan dan arahan serta motivasi selama penulis menempuh Pendidikan.





## ABSTRAK

**Sri Rahma Putri Budiman 2024.** *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok a di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd dan pembimbing II M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berhitung anak di Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media *balok angka*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif.

Setiap siklus mengalami peningkatan, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I dari 15 anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh nilai rata-rata anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II rata-rata anak memperoleh kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa melalui media *balok angka* mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** *Media Balok Angka, Kognitif*

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa” proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai sumber, masukan, dan bimbingan tertulis, sehingga Skripsi ini dapat diperbaiki lebih lanjut, walaupun masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua saya selalu mendoakan saya agar diberi kekuatan dan kesabaran dalam mempersiapkan proposal ini. Semoga Allah Subuhana wata'ala memerkati mereka mereka berdua dengan kesehatan dan rahmat.
2. Dr.Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi arahan serta petunjuk.
3. Nur Alim Amri.,S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan M.Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi.



4. Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Keluarga serta teman-teman yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan hingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat, namun penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan. Penulis menyambut baik segala koreksi atau saran mengenai kekurangan pada proposal ini untuk memantu penulis menyempurnakan skripsi ini.

Makassar, Maret 2024

Sri Rahma Putri Budiman



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Cara Pemecahan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir .....	23
D. Hipotesis Tindakan.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
C. Faktor yang Diselidiki .....	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian.....	32

F. Teknik Pengumpulan Data .....	33
G. Teknik Analisis Data .....	33
H. Indikator Keberhasilan .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan .....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	26
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, dkk (2012:16).....	29
Gambar 4.2 hasil observasi siklus 1.....	43
Gambar 4.3 hasil observasi siklus II .....	53





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 indikator kemampuan berhitung .....	20
Tabel 4.1 Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan Satu Sampai Tiga .....	42
Tabel 4.2 Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan Satu sampai Tiga .....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN RPPH.....	65
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK .....	78
LEMBAR OBSERVASI GURU .....	85
LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	88



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pendidikan yang diberikan sebelum anak memasuki pendidikan dasar. Merupakan program intensif pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang mendorong tumbuh kembang fisik dan mental anak dalam persiapan pendidikan lebih lanjut.

Apriana dkk. (2023, h.821-822) mengatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pada pengertian Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah secara rasional. Kemampuan berhitung sangat penting bagi anak karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan anak usia dini untuk mencapai sekolah dengan jenjang yang lebih tinggi serta membantu anak

dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari secara rasional karena dalam berhitung dapat merangsang otak anak untuk berpikir kritis. Selanjutnya, Amri N.A (2017, h.107) mengatakan bahwa “Untuk mencapai tahap tumbuh kembang anak yang optimal, kita dapat menggunakan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan tipe anak. Perkembangan yang ingin dicapai seperti perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan berbahasa, kreativitas, perkembangan sosial emosional, dll ”.

Romlah dkk. (2016, h.73) mengatakan:

Kemampuan berhitung merupakan upaya mempelajari sifat-sifat dan hubungan bilangan nyata serta perhitungannya, khususnya bilangan yang mempelajari pengenalan angka, penyebutan angka, serta penjumlahan angka. Penjumlahan adalah operasi bilangan yang sangat mendasar.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, kita dapat menggunakan metode yang mendorong mereka mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal ini yaitu kemampuan berhitung, menarik kesimpulan dan menggeneralisasi. Salah satu metode pembelajaran yang populer digunakan di PAUD/TK adalah metode gamifikasi. Karena bermain dapat dijadikan sarana belajar dan banyak pembelajaran anak yang dikemas dalam bentuk permainan.

Penelitian ini tentang perkembangan kognitif. Ada beberapa indikator perkembangan kognitif, salah satu indikatornya adalah perkembangan berhitung. Berhitung merupakan konsep dasar untuk



memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.

Pemahaman berhitung anak TK biasanya diawali dengan eksplorasi terhadap benda-benda konkrit yang dapat dihitung dan dikategorikan. Tahap operasional ini ditandai dengan terbentuknya konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan penalaran, menguatnya kemudian melemahnya egosentrisme serta terbenknya ide-ide imajinatif.

Kesulitan berhitung menunjukkan bahwa anak usia 5 tahun membutuhkan bimbingan dan dukungan dari orang tua (guru). Orang tua dan guru berperan sangat aktif dalam mendampingi anak, hal ini dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui kegiatan yang disukai anak seperti berbagai permainan angka. Pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, namun juga diluar kelas yang penting anak senang dan tertarik dengan aktivitas yang dilakukannya, termasuk kemampuannya dalam menguasai konsep berhitung.

Adapun cara mengajari anak berhitung antara lain, menghitung benda di sekitar, bermain menggunakan jari tangan, bermain role play, belajar menggunakan lagu, menghitung dengan mainan, memasukkan kue atau permen ke toples, bermain game menghitung menggunakan permainan balok angka, belajar berhitung lewat film, berhitung dengan mewarnai. Selama pembelajaran dikelas pendidik disarankan memberi semangat serta apresiasi berupa pujian agar peserta didik bersemangat.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang sangat penting dan mendasar dalam pembelajaran dibidang matematika. Konsep

bilangan adalah kegiatan pemikiran menghitung, membilang, menghubungkan benda dengan angka dan membandingkan.

Adapun permasalahan dalam mengasah kemampuan berhitung anak ialah kurangnya minat dalam pembelajaran berhitung Aritonang dan Elshap (2019, h.363) menyatakan bahwa “ Yang melatar belakangi minimnya kemampuan berhitung anak usia dini adalah kurangnya minat anak dalam pembelajaran berhitung dalam mengenal lambang bilangan”.

Mulyaningsih dan Palangngan (2020, h.30) indikator dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, serta mengenal lambang huruf.

Sebagian besar anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa masih mengalami kesulitan dalam berhitung dengan benar karena kurangnya metode pembelajaran yang inovatif sehingga minat anak dalam pembelajaran menghitung cenderung minim. Situasi ini dipandang sebagai permasalahan yang perlu diatasi karena akan mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, kesulitan dalam kehidupan sehari hari khususnya dalam permasalahan perhitungan serta anak akan kesulitan dalam menempuh sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Cara mengasah kemampuan berhitung anak TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa salah satunya dengan memberikan metode balok angka. Sangat menarik untuk menerapkan metode ini dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas,

terdapat hubungan yang erat antara bermain balok angka dengan kemampuan berhitung, karena dengan bermain balok bilangan, anak dapat mengenal lambang bilangan pada balok bilangan tersebut. Oleh karena itu, bermain balok angka dengan berhitung erat kaitannya untuk perkembangan kemampuan kognitif anak. Karena bermain balok angka memungkinkan anak berpikir tentang bagaimana menyusun balok-balok tersebut sesuai dengan urutan simbol angka yang ada didalam balok tersebut.

Dari hasil observasi dan pengamatan dalam proses pembelajaran pada bidang kognitif di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa, pada saat observasi pertama terdapat beberapa anak yang belum mampu berhitung 1 sampai 10 sesuai urutan. Dalam proses belajar mengajar berhitung masih dilakukan dengan metode ceramah serta tanya jawab, tanpa adanya bahan ajar yang menarik. Akibatnya minat belajar anak menurun dan kemampuan berhitung anak tidak berkembang secara maksimal. Penggunaan balok angka diharapkan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

Salah satu jenis permainan bebas adalah bermain dengan menyusun balok. Mengembangkan keterampilan anak sambil bermain balok merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, fisik motorik, sosial dan emosional. Melalui bermain balok anak-anak dapat mengubahkan imajinasi abstrak mereka menjadi imajinasi konkret dan memperoleh konsep penting untuk memecahkan masalah seperti aritmatika.

Balok Angka adalah alat permainan kayu untuk kemampuan berhitung, mengenal bentuk geometris dengan warna balok yang menarik. Menurut Herthering Ton dan Parke (1994, h.28) mengemukakan “bahwa bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak”. Bermain merupakan wahana belajar untuk mengekspresikan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan social emosional. Sebagaimana dengan halnya dengan bermain balok. Balok yang memiliki tampilan berbagai macam warna, bentuk serta tulisan lambang bilangan disetiap sisinya akan menarik minat anak untuk memegang dan bermain sambil belajar dengan balok tersebut.

Balok menurut Istandi (2002, h. 102) “adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen”. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Balok adalah potongan-potongan kayu polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Bermain balok angka yang dapat ditumpuk merupakan alat bermain konstruksi yang digunakan untuk anak-anak, tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik tetapi juga meningkatkan kecerdasan emosional anak. Balok tersebut terdiri dari berbagai bentuk ada segitiga, kotak, lingkaran dan balok-balok lainnya dan didalam balok tersebut terdapat



angka dan warna-warna menarik yang berbeda-beda. Anak-anak dapat bermain balok sendiri atau berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia dini umumnya belum mampu menghasilkan bentuk arsitektur yang bermakna, karena anak-anak berada dalam tahap perkembangan sensori motor.

Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Jumlah anak sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Melihat hal tersebut, penulis tertarik untuk mendalami permasalahan tersebut lebih dalam dan peneliti berencana akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul sebagai berikut "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Kelompok A Di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa". penulis menerapkan pembelajaran menggunakan media Balok Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dikarenakan media Balok Angka merupakan sarana untuk menyelesaikan keterbatasan pada alat indera, dan praktis digunakan di lingkungan sekolah oleh karena itu peneliti menggunakan Balok Angka untuk mengatasi permasalahan kemampuan berhitung anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu Apakah dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung ?

## **C. Cara Pemecahan Masalah**

Untuk memecakan masalah rendahnya kemampuan berhitung anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa, penulis menerapkan pembelajaran menggunakan media *Balok Angka* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dikarenakan media *Balok Angka* merupakan sarana untuk menyelesaikan keterbatasan pada alat indera, dan praktis digunakan dilingkungan sekolah oleh karena itu peneliti menggunakan *Balok Angka* untuk mengatasi permasalahan kemampuan berhitung anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat :

- a. Bagi lembaga pendidikan juga dapat digunakan sebagai bahan ajar informasi pendidikan anak usia dini, dimana anak dapat meningkatkan keterampilan berhitung sambil bermain dengan menggunakan balok angka.
- b. Bagi para guru, dapat memberikan pendapat dan wawasan kepada guru mengenai proses pembelajaran serta memberikan solusi untuk

meningkatkan kualitas proses pendidikan khususnya kemampuan berhitung anak.

- c. Bagi peneliti, teknik bermain balok angka akan memberikan kontribusi bagi penelitian serta meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- d. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi semua pihak terkait khususnya di bidang pendidikan anak usia dini, sebagai bahan evaluasi bagi guru.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Perkembangan Kognitif AUD

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padannya *knowing* berarti mengetahui. Neiser dalam Jahja (2013, h.56) mengatakan bahwa “dalam arti yang luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan”.

Pudjiati dan Masykouri (2011, h.6) menyatakan bahwa:

Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika.

Rekysika dan Haryanto (2019, h.57) menyatakan bahwa:

Adapun matematika pada anak usia 3-6 tahun menekankan pada pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu, kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.



Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif AUD merupakan kemampuan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan, keterampilan menggunakan pikiran rasional serta daya ingat dan menyelesaikan soal soal sederhana dalam hal ini kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

## 2. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung erat kaitannya dengan matematika awal. Matematika awal yang dimaksud adalah matematika dasar untuk mengasah penalaran serta keterampilan anak usia dini. Selaras dengan pendapat tersebut, Misrawati dan Suryana (2022, h.300) mengatakan bahwa “Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan bilangan dan analisis. Bagi anak usia dini matematika adalah pemahaman tentang angka, pengukuran dan pengklasifikasian”.

Menurut Ratnaningsih(2013, h.63) mengungkapkan bahwa:

Kemampuan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda- benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Selaras dengan pendapat tersebut, Susanto (2011,h.15) mengatakan bahwa:

Pembelajaran matematika sejak anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kintinu dan suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan

bahkan menyenangi matematika tersebut.

Selaras dengan pernyataan diatas, Nurhidayah dan Astari (2019, h.135)

menyatakan bahwa:

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kempuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Ismiyani (2010, h. 20) “Berhitung adalah segala hal yang berkaitan dengan pola aturan dan bagaimana aturan itu dipakai untuk menyelesaikan berbagai permasalahan”.

Ahmad Susanto (2011, h. 98) berpendapat bahwa:

kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sari dkk. (2020) menyatakan bahwa “Manfaat dari pembelajaran berhitung untuk anak usia dini yaitu belajar konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung

untuk anak usia dini merupakan pembelajaran yang menerapkan konsep dasar matematika dan mampu membantu anak untuk berhitung.

Kemampuan berhitung melalui pengenalan simbol angka hendaknya diajarkan sejak dini, dengan menggunakan media dan metode yang tepat, agar tidak mengganggu pola perkembangan anak. Ketika anak belajar berhitung secara sederhana, akurat dan efektif, dalam suasana yang menyenangkan dan konsisten otaknya akan terlatih untuk berkembang dan anak akan semangat belajar.

Angka adalah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Dalam matematika konsep bilangan telah berkembang selama bertahun-tahun hingga mencakup bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, irasional, dan kompleks.

”Soedadiatmodjo, dkk (Dali, 1980) berpendapat bahwa “Bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstrasikan banyaknya anggota suatu himpunan, bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan”.

Sudaryanti dalam Istandi (2002, h.32) menyatakan perbedaan angka dan bilangan sebagai berikut:

Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda. Bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan. Karenatanda bilangan menyangkut nilai bilangan.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dibahas di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa bilangan beda dengan angka, bilangan menyatakan suatu kuantitas sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

### 3. Kajian Tentang Bermain Balok

#### a. Pengertian Bermain Balok

Menurut Singer (Kusantanti, 2004) mengemukakan bahwa bermain digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan.

Pengertian bermain balok menurut Moeslichaton (1994, h.23) mengemukakan bahwa “bermain balok adalah berlatih merkayasa, mengulang-ulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentranspor secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa melalui media balok”.

Bermain balok (Rahadi, 2003 : 20) adalah merupakan salah satu permainan aktif, dimana dalam permainan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan untuk anak usia 3-6 tahun. Bermain balok membantu mengembangkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak maupun berkelompok dengan teman-temannya.

Menurut BEF Montalu (2007) “bermain balok adalah cara yang paling

sesuai untuk mengembangkan anak usia dini Tama Kanak-kanak karena bermain merupakan cara alamiah untuk mengenal lingkungannya, orang lain, bahkan dirinya sendiri”.

Berdasarkan pendapat diatas kita dapat menyimpulkan bahwa bermain balok angka merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, kreativitas anak, serta memperluas pengetauannya. Karena balok angka merupakan sarana bermain dan belajar yang menyenangkan bagi anak. Adapun dalam penelitian ini konsep permainan balok angka yang diterapkan pada proses penelitian sebagai berikut: Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman- temannya. konsep permainannya adalah mencocokkan balok angka dengan lambang bilangan. balok angka dapat menarik perhatian dari anak didik dengan menggunakan media balok angka yang berwarna sehingga merangsang indera anak untuk bermain.

#### b. Tujuan dan Manfaat Bermain Balok

Bermain dengan balok penyusun merupakan cara untuk meningkatkan keterampilan siswa. Bermain merupakan cara alami bagi anak untuk mengenali lingkungannya, orang lain dan dirinya sendiri. Biasanya bermain disertai dengan perasaan gembira penekananya pada proses tanpa memperhatikan hasil akhir.

Kamriah (2001, h.29) menjelaskan bahwa:

Tujuan bermain balok “untuk mempermudah perkembangan kognitif anak”. Secara alamiah bermain balk dapat memotivasi anak untuk



mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kreativitasnya. Dengan bermain anak mendapatkan banyak informasi tentang angka, abjad, dan warna. Anak juga mempunyai kesempatan untuk bereksperimen dan memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak.

Bermain balok ternyata bisa dimulai sejak anak berusia 6 bulan. Permainan ini tidak hanya mempertanyakan keseimbangan otak sebelah kanan dan kiri tetapi juga memperluas kosa kata. Selain itu, anak usia di atas 12 bulan cenderung lebih aktif dan menyukai aktivitas yang menguras energinya. Pada usia ini sensor motorik kasar dan halus bekerja dengan baik. Kreativitasnya mulai berkembang dan ia mampu menyusun kotak-kota hingga membentuk bentuk-bentuk tertentu.

Balok angka adalah permainan yang nyaman untuk anak-anak. Tidak hanya untuk meningkatkan kognitif dan motorik, tetapi juga meningkatkan kecerdasan dan emosional anak. Dalam pedagogi taman anak-anak, permainan dapat digambarkan sebagai sebuah konitum : permainan bebas, permainan terbimbing dan diakiri dengan permainan terbimbing.

Menurut Soemarti Patmodewo (2000) “bermain diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan tugas yang khusus”. Bermain sebagai bentuk belajar di Taman Kanak-kanak adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan”. Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran dijenjang pendidikan berikutnya. Oleh Karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangannya atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat

bantu, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman.

Manfaat dari bermain konstruktif yaitu mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan berhitung, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan, yang termasuk dalam kegiatan konstruktif adalah mencipta bentuk tertentu dari balok-balok.

Mayke Sugianto (1995, h.43) menjelaskan manfaat bermain balok angka untuk melatih kemampuan berhitung yaitu:

- 1) Belajar mengenai konsep bilangan.
- 2) Belajar mengembangkan imajinasi.
- 3) Melatih kesabaran.
- 4) Secara sosial anak belajar berbagi.
- 5) Mengembangkan rasa percaya diri anak.

c. Langkah-langkah Bermain Balok Angka

Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman- temannya.

Menurut Sujiono, dkk(2006, h.8.26) langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain balok angka yaitu:

- 1) Guru menyiapkan tempat/ruangan.
- 2) Guru memperkenalkan kepada setiap anak berbagai bentuk balok angka. Jelaskan berulang-ulang sehingga semua anak hapal dengan bentuk balok yang di perkenalkan.
- 3) Guru memperkenalkan cara menggunakan balok angka tersebut.

Perkenalkan satu persatu bentuk balok agar anak dapat memahaminya.

4) Jika sudah yakin anak sudah memahami cara menggunakan balok tersebut maka tahap berikutnya adalah memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak membuat berbagai bentuk dengan menggunakan balok angka.

5) Mengamati.

Berdasarkan langkah-langkah bermain balok diatas, peneliti akan menerapkan langkah-langkah bermain balok angka sebagai berikut :

a) Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan :

1. Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian berdasarkan tema pada hari itu di TK Aisyiyah layang Selatan Kota Makassar.
2. Mempersiapkan ruang kelas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan bahan belajar dan apa saja yang diperlukan selama proses pembelajaran dengan bermain balok angka.
4. Siapkan alat penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan sepanjang kegiatan permainan dengan balok angka.

b) Pelaksanaan Tindakan

1. Pra Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, tempat duduk/lokasi belajar diatur sesuai kebutuhan.

## 2. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Guru menuntun anak didik membaca doa belajar

## 3. Kegiatan Inti

- a. Guru mengajak anak didik bernyanyi
- b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- c. Guru meminta anak didik duduk sesuai dengan kelompoknya
- d. Guru menjelaskan semua kegiatan kepada anak didik
- e. Guru memperlihatkan media balok angka serta menjelaskan aturan media balok angka. Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. konsep permainannya adalah hari pertama mencocokkan balok angka dengan lambang bilangan. balok angka dapat menarik perhatian dari anak didik dengan menggunakan media balok angka yang berwarna sehingga merangsang indera anak untuk bermain; hari kedua mencocokkan jumlah gambar dengan balok angka, hari ketiga membuat urutan bilangan 1-10, hari keempat menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, hari kelima berlomba lari menyusun balok angka yang telah diacak menjadi urutan angka yang benar, hari keenam guru memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak membuat berbagai bentuk dengan menggunakan balok angka.

- f. Guru mengamati serta memberikan penilaian terhadap cara bermain dan berhitung anak didik kemudian jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara.
  - g. Guru melakukan refleksi pembelajaran
  - h. Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan balok angka telah selesai.
  - i. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menanyakan kembali apa yang belum dikuasai oleh anak didik.
4. Kegiatan akhir
- a. Guru memberikan motivasi kepada anak didik
  - b. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 4. Indikator Penilaian

Berdasarkan Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 tentang pendidikan anak usia dini, terdapat indikator dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan kognitif	Kemampuan berhitung	Menyebutkan lambang bilangan 1-10
		Menggunakan lambang bilangan untuk mengitung
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Sumber : Indikator berhitung Permendikbud

Dari indikator diatas, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Menggunakan lambang bilangan untuk mengitung, dan Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

## B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asma“ul Husna (2022) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Usia Dini di PAUD Kasih Ibu Desan Pandan Indah Kabupaten Lombok Tengah”. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart. Adapun subyek dari penelitian ini yaitu anak-anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 siswa, 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sedangkan obyek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan balok angka. Hasil yang diperoleh pada siklus I yakni aktivitas guru menunjukkan persentase sebesar 66% artinya pada kriteria ini menunjukkan baik dan aktivitas siswa menunjukkan persentase sebesar 67,30% kategori baik. Kemudian siklus II pada aktivitas guru terjadi peningkatan sebesar 80,76% kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 81,69% kategori sangat baik. Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus I sebesar 65,38% dan hasil ini menunjukkan belum tercapainya kriteria ketuntasan maksimum.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Sartia Hasani (2011) yang berjudul ” Meningkatkan Kemampuan Beritung Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Hitung Di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kota Baubau”.Skor tertinggi terhjadi peningkatan dari pra siklus yaitu 14, meningkat menjadi 19 pada siklus I dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 27. Skor rata-rata pada prasiklus adalah 16,meningkat menjadi



25,8 pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II 29,15. Adanya peningkatan presentase kemampuan berhitung anak yaitu, pada prasiklus sebesar 53,3% menjadi 86% pada siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 97,1% pada siklus II hasil ini membuktikan terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak didik setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, berarti dengan penggunaan media kartu hitung telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK AISYIYAH Bustanul Athfal Baubau.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Vitri Purwanti (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal”. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B2, TK Universal Ananda Patebon Kendal, tahun pelajaran 2012/2013, yang terdiri dari 15 anak didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan media balok angka pada setiap siklusnya. Pada aspek pemahaman bilangan kondisi awal kemampuan anak 40% yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 66% dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86%. Aspek perbandingan, pada kondisi awal 37% yang berkembang sangat baik. Dan pada siklus I meningkat 66%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 86%. Aspek analisis dan probabilitas pada kondisi awal anak ada 33%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60%, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II

yaitu 86%.Peningkatan ini melebihi dari indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu 80%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik TK kelompok B.

Berdasarkan penelitian diatas yang bersangkutan dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dimana penelitian ini lebih fokus dalam penggunaan permainan balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak dan berupaya memahami bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Sementara pada penelitian sebelumnya lebih fokus dalam penggunaan Kartu Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan melakukan penelitian di tempat yang berbeda.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sebagian besar anak didik di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowamasih mengalami kesulitan dalam berhitung dengan benar. Situasi ini dipandang sebagai permasalahan yang perlu diatasi. Adapun rancangan kegiatan pada Proposal “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa” yaitu :

#### **a. Tahap Perencanaan**

1. Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian berdasarkan tema pada hari itu di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

2. Mempersiapkan ruang kelas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan bahan belajar dan apa saja yang diperlukan selama proses pembelajaran dengan bermain balok angka.
4. Siapkan alat penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan sepanjang kegiatan permainan dengan balok angka.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pra Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, tempat duduk/lokasi belajar diatur sesuai kebutuhan.

2. Kegiatan Awal

- a) Guru mengucapkan salam
- b) Guru menuntun anak didik membaca doa belajar

3. Kegiatan Inti

- a) Guru mengajak anak didik bernyanyi
- b) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- c) Guru meminta anak didik duduk sesuai dengan kelompoknya.
- d) Guru menjelaskan semua kegiatan kepada anak didik.
- e) Hari pertama guru memperlihatkan media balok angka serta menjelaskan aturan media balok angka. Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya,

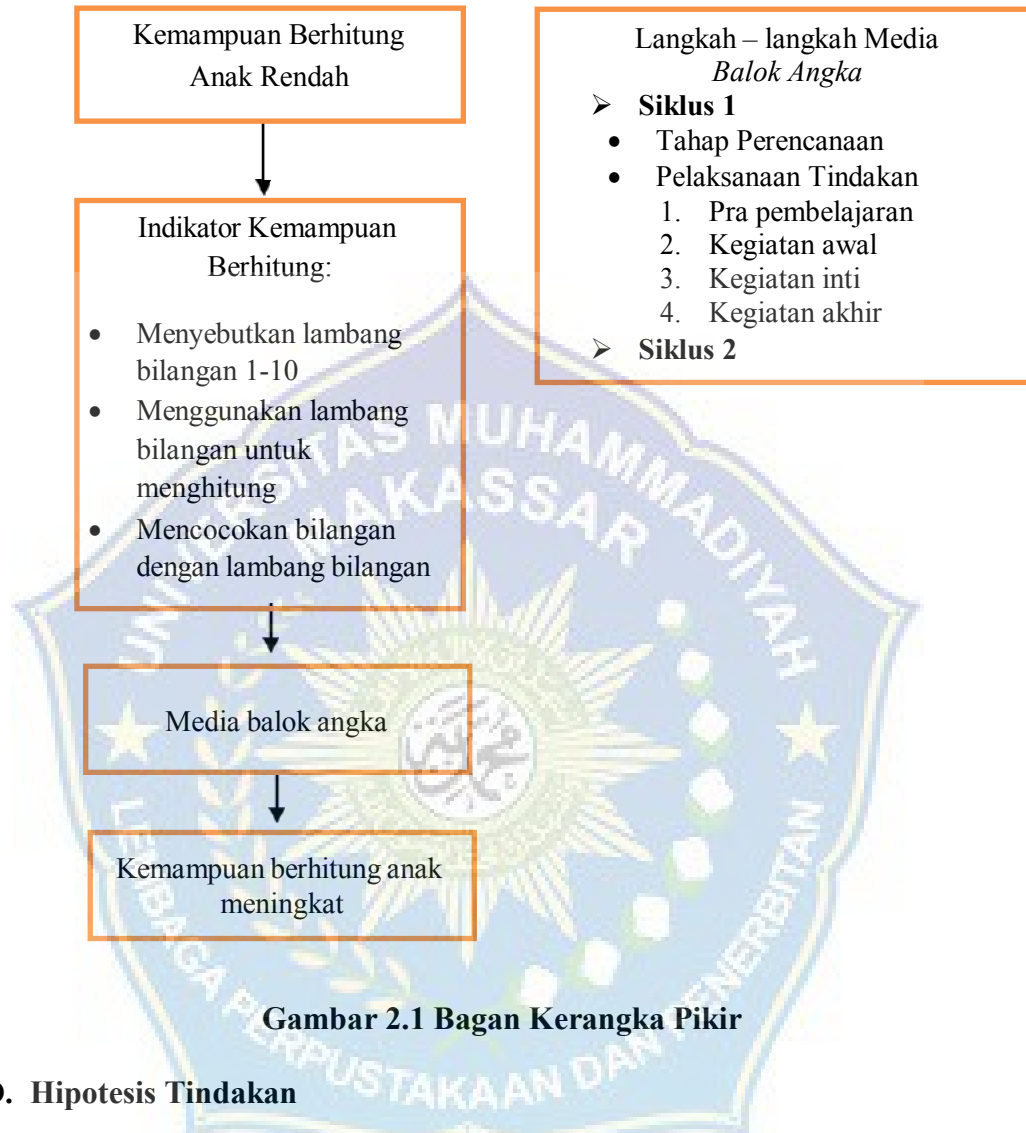
mencocokkan balok angka dengan lambang bilangan. balok angka dapat menarik perhatian dari anak didik dengan menggunakan media balok angka yang berwarna sehingga merangsang indera anak untuk bermain, hari kedua mencocokkan jumlah gambar dengan balok angka, hari ketiga membuat urutan bilangan 1-10, hari keempat menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, hari kelima berlomba lari menyusun balok angka yang telah diacak menjadi urutan angka yang benar, hari keenam guru memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak membuat berbagai bentuk dengan menggunakan balok angka.

- f) Guru mengamati serta memberikan penilaian terhadap cara bermain dan berhitung anak didik kemudian jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara.
- g) Guru melakukan refleksi pembelajaran
- h) Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan balok angka telah selesai.
- i) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menanyakan kembali apa yang belum dikuasai oleh anak didik.

#### 4. Kegiatan akhir

- a) Guru memberikan motivasi kepada anak didik
- b) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Gambar Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Jeidun (2008) PTK adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya ( metode pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dsb). Jadi dapat dipahami bahwa PTK merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada dalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan - permasalahan yang terjadi guna meningkatkan pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan didalam kelas untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran serta mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan legitimasi dan kesesuaian praktik belajar mengajar, memperdalam pemahaman kita tentang praktik belajar mengajar, dan meningkatkan konteks dan institsi di mana praktik tersebut diterapkan.

#### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar. Subjek Penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa yang berjumlah 15 orang , laki-laki 7



orang dan perempuan 8 orang. Peneliti melakukan penelitian di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan masalah pada kemampuan berhitung anak kelompok A yang dimana terdapat beberapa anak yang kemampuan perkembangannya dibidang kognitif khususnya pada kemampuan berhitung tidak sesuai dengan kemampuan anak sesuai usianya.

### **C. Faktor yang Diselidiki**

Faktor yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan berhitung anak didik kelompok A dengan menggunakan media balok angka, dan diharapkan dari media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan dengan menggunakan penalaran logika. Kemampuan berhitung juga disebut sebagai kemampuan mengurutkan bilangan tanpa menggunakan bantuan serta benda-benda konkrit.

Balok Angka adalah permainan yang terbuat dari kayu dan mempunyai bentuk yang berbeda-beda. Balok Angka digunakan untuk memperkenalkan angka kepada anak dan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### **D. Prosedur Penelitian**

Rencana tindakan dalam penelitian ini adalah mengenai langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian. Dalam penelitian tindak kelas, guru dan peneliti berusaha mencapai hasil yang maksimal melalui praktik

pembelajaran yang efektif di dalam kelas, seperti interaksi siswa selama pembelajaran dan hasil pembelajaran reflektif. Tindakan tersebut dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian langkah dengan menggunakan siklus. Siklus tersebut dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

**Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, dkk (2012:16)**



Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terjadi dalam dua siklus :

### 1. Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian berdasarkan tema pada hari itu di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

- 2) Mempersiapkan ruang kelas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan bahan belajar dan apa saja yang diperlukan selama proses pembelajaran dengan bermain balok angka.
- 4) Siapkan alat penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan sepanjang kegiatan permainan dengan balok angka.

a. Pelaksanaan Tindakan

1) Pra Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, tempat duduk/lokasi belajar diatur sesuai kebutuhan.

2) Kegiatan Awal

- a) Guru mengucapkan salam
- b) Guru menuntun anak didik membaca doa belajar

3) Kegiatan Inti

- a) Guru mengajak anak didik bernyanyi
- b) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- c) Guru meminta anak didik duduk sesuai dengan kelompoknya
- d) Guru menjelaskan semua kegiatan kepada anak didik.
- e) Hari pertama guru memperlihatkan media balok angka serta menjelaskan aturan media balok angka. Balok terdiri dari berbagai bentuk, ada yang berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya,

mencocokkan balok angka dengan lambang bilangan. balok angka dapat menarik perhatian dari anak didik dengan menggunakan media balok angka yang berwarna sehingga merangsang indera anak untuk bermain, hari kedua mencocokkan jumlah gambar dengan balok angka, hari ketiga membuat urutan bilangan 1-10, hari keempat menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, hari kelima berlomba lari menyusun balok angka yang telah diacak menjadi urutan angka yang benar, hari keenam guru memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak membuat berbagai bentuk dengan menggunakan balok angka.

- f) Guru mengamati serta memberikan penilaian terhadap cara bermain dan berhitung anak didik kemudian jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara.
- g) Guru melakukan refleksi pembelajaran Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan balok angka telah selesai.
- h) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menanyakan kembali apa yang belum dikuasai oleh anak didik.

#### 4) Kegiatan akhir

- a) Guru memberikan motivasi kepada anak didik.
- b) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 5) Refleksi

Hasil atau data yang diperoleh dari observasi dan penilaian dikumpul

serta dianalisis. Berdasarkan hasil tersebut dilakukan refleksi untuk mengevaluasi berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan, termasuk kendala-kendala yang dihadapi. Hasil penelitian menjadi acuan untuk pelaksanaan siklus berikutnya, yaitu kelanjutan dan penyelesaian kegiatan siklus I.

## 2. Siklus II

Siklus selanjutnya akan dilaksanakan berdasarkan hasil yang ada pada siklus I, apabila indikator keberhasilan pada siklus I tidak tercapai, maka kegiatan yang dilakukan pada siklus I harus diperbaiki atau ditambah berdasarkan kenyataan yang ditemukan dilapangan.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dan dipilih peneliti untuk mengumpulkan data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Lembar observasi ( Checklist)

Lembar Observasi (Cheklist) digunakan agar peneliti lebih fokus dalam melakukan observasi agar data yang diperoleh mudah untuk diolah. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan beritung anak dengan menggunakan balok angka. Diaplikasikan pada tahap awal penelitian untuk mengerucutkan pembahasan yang akan dikaji dalam penelitian.

### 2. Lembar Penilaian (Checklist)

Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan berhitung anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya yang

dimulai dari Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (BM), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Observasi**

Kegiatan observasi merupakan pengamatan terhadap proses pembelajaran melalui permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, berupa kegiatan mengajar kepada guru dan kegiatan belajar kepada anak.

### **2. Dokumentasi**

Materi penelitian ini didokumentasikan dalam bentuk foto anak- anak yang sedang bermain balok angka di TK Aisiyyah Cambaya Kabupaten Gowa.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif . Dengan menyajikan table presentasi setiap tabelnya kemudian ditarik kesimpulannya. Data penelitian ini dikmpulkan melalui observasi langsung dan pencatatan proses pembelajaran melalui permainan balok angka di TK Aisiyyah Cambaya Kabupaten Gowa.

Data kualitatif diperoleh dari mengamati cara guru mengajar dan belajar anak selama kegiatan pembelajaran dengan memeberikan permainan balok angka serta untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan tersebut diamati



pada setiap siklusnya. Data yang diperoleh dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumen kemudian dianalisis dalam bentuk kuantitatif pada tahap analisis data kuantitatif, dihitung masing-masing indeks penilaian setiap anak dan dievaluasi melalui skor dan presentase. Rumus yang digunakan dalam menganalisis data deskriptif kuantitatif adalah dengan mencari presentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011:7) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n = Jumlah presantase/banyaknya individu/indikator

#### **H. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan berhitung anak meningkat 70% setelah dilaksanakan penerapan penggunaan balok angka dan mampu mencapai tujuan indikator kurikulum.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi pelaksanaan penelitian siklus 1**

Penelitian siklus 1 dilaksanakan dalam tiga sesi dengan menggunakan topik pembelajaran sesuai jadwal. Proses pelaksanaan intervensi Siklus 1 adalah penguatan kemampuan berhitung anak secara kelompok.

##### **a. Perencanaan**

Kegiatan perencanaan pembelajaran siklus 1 akan dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Rabu pada tanggal 29 sampai dengan tanggal 31. Dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Tahap perencanaan Siklus 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

##### **a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Pada awal kegiatan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH). Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas guna membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran “Alam”. Peneliti juga menguraikan kegiatan pembelajaran dari awal kegiatan sampai selesainya rencana pembelajaran harian (terlampir pada halaman).

##### **b) Mempersiapkan instrumen penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemajuan kemampuan berhitung anak.

c) Mempersiapkan media yang digunakan

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media *balok angka*.

d) Mempersiapkan kelengkapan dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera untuk merekam proses pembelajaran

**b. Pelaksanaan**

**1) Siklus 1 pertemuan 1**

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Mei 2024. Topik pembelajaran yang disampaikan adalah alam semesta dan subtema benda alam.

Adapun indikator yang dinilai dari kemampuan berhitung yaitu :

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Dibawah ini deskripsi langkah-langkah penggunaan media permainan *balok angka*

a) Kegiatan awal (30 menit)

Tugas guru yang pertama adalah mengarahkan pembelajaran dengan menyuruh anak berbaris dan masuk ke dalam kelas sambil bernyanyi. Setelah anak duduk dengan benar, guru mengajak anak

berdoa sebelum belajar, melafalkan nama Nabi, membaca hadis pendek, menyanyikan lagu berhitung (nol adalah nol), dan menyanyikan nama hari, bulan, dan tahun. dilaksanakan .Pada hari ini (Rabu, 29 Mei 2024).

b) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti memungkinkan guru mendemonstrasikan media balok angka, memberikan gambaran untuk menghubungkan materi, kemudian menjelaskan cara penggunaan media balok angka. Guru memberikan contoh kegiatan berhitung dimana anak menyanyikan lagu bertema angka, dan guru menunjukkan kepada anak angka-angka pada balok. Guru memperkenalkan angka-angka kepada anak-anak dan menjelaskan kegiatannya, yang melibatkan pemberian nama secara bergiliran dan menunjuk angka-angka berdasarkan apa yang dikatakan anak-anak. Anak-anak mengangkat jari sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru.

Selanjutnya siswa menggunakan balok angka untuk menghitung jumlah gambar benda alam (batu). Guru memotivasi anak yang belum mahir dan membantu anak yang belum bisa berlatih secara langsung untuk melanjutkan duduk dan kegiatan inti lainnya sesuai RPPH.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, kemudian guru menutup kegiatan hari itu dengan

menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya di sekolah, dan guru memberikan saran agar anak lebih semangat dalam belajar, seperti menghitung bilangan. Guru memberikan hadiah kepada anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai 10.

## 2. Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Mei 2024 dengan tema pembelajaran yang akan dipelajari adalah alam semesta dengan subtema benda-benda alam serta sub-sub batu.

### a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dan bernyanyi kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair tanah air, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu (Kamis 30 Mei 2024). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

### b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti, guru mendemonstrasikan media keypad numerik, memberikan pengenalan terkait materi, kemudian menjelaskan cara penggunaan media balok angka. Guru memberikan contoh kegiatan pengenalan lambang bilangan dimana

anak menyanyikan lagu bertema bilangan. Guru menunjukkan kepada siswa media balok angka. Guru akan menyimpan blok-blok angka dan lembar kerja yang sedang dihitung. Setelah selesai, guru menunjuk kepada anak satu per satu, menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, menghitung lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan tersebut dengan lambang bilangan. Saat latihan langsung, anak-anak terlihat sangat bersenang-senang dan terlihat jelas bahwa mereka bekerja keras dalam latihan. Guru memberi motivasi kepada anak-anak yang belum bisa praktek secara langsung. Guru meminta anak-anak untuk duduk dengan benar di tempat duduknya.

c) Penutup

Guru mengakhiri kegiatan pada tahap ini dengan menyelesaikan materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan saran-saran agar anak lebih terlibat dalam pembelajaran berhitung. Guru mengenal anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, berhitung menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan mendemonstrasikan lambang bilangan dari 1 sampai 10.

### 3. Siklus I pertemuan ke III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Jumat 31 Mei 2024.

Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Alam semesta subtema Benda Alam.

a) Kegiatan awal

Kegiatan pertama guru mengawali pembelajaran dengan meminta



anak berbaris, bernyanyi, dan bergabung dalam kelas. Setelah anak sudah duduk dengan benar, guru mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan membacakan puisi dari rumah, menyanyikan lagu berhitung (nol adalah nol), dan menyebutkan nama hari, bulan, dan tahun. Pada hari ini (Jumat, 31 Mei 2024, Guru kemudian memberi salam kepada anak-anak dan melakukan absensi.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media *balok angka* dan batu-batuan kecil kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media *balok angka*, guru memberikan contoh kegiatan mengenal lambang bilangan yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *balok angka* dan batu-batuan kecil pada anak. Guru memegang media *balok angka* serta memperlihatkan batu-batuan kecil yang akan dihitung sesuai media yang telah disiapkan dan anak mendengarkan penjelasan guru. Kegiatan yang dipraktikkan yaitu menyebutkan kembali angka 1-10 yang ada, lalu mencocokkan angka dengan menggunakan media *balok angka*. Setelah selesai bergiliran guru menunjuk satu persatu anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara

langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan rpph.

c) Penutup

Guru mengakhiri kegiatan pada tahap ini dengan menyelesaikan materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan saran-saran agar anak lebih terlibat dalam pembelajaran berhitung.

Guru memberikan hadiah kepada anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

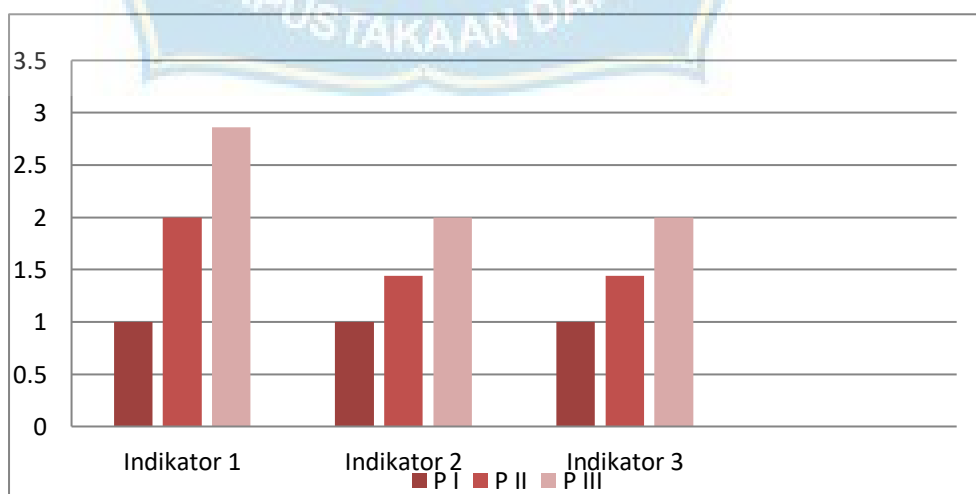
Observasi dilakukan selama proses kegiatan main berlangsung dengan menerapkan kegiatan bermain *balok angka* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya, ada beberapa anak yang tidak fokus dan berbicara sendiri, dan ada anak yang masih bingung menyusun *balok angka* sesuai dengan angka yang dia sebutkan, sebagian anak berlomba untuk menyusun *balok angka* sesuai dengan urutan yang benar, dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan

untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang kesulitan menggunakan balok bilangan dan bertanya, “Apa ini?” Untuk anak-anak: Jika anak belum mengetahuinya, guru membimbing anak dan meminta simbol-simbol bilangan yang lebih kecil dan mudah bagi anak, seperti Nomor 1-5

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan Satu Sampai Tiga

Indikator	P1		P2		P3		Jumlah		Interpretasi
	Nilai Rata-rata	%	Nilai Rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1,2	30	2,33	58	2,4	60	1,97	65%	MB
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1,3	28	1,2	30	2,2	55	1,51	50%	MB
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1	25	1,2	30	1,8	45	1,33	44%	MB



### Gambar 4.2 hasil observasi siklus 1

Berdasarkan tabel 4.1 pada siklus I pertemuan pertama sampai ke tiga di indikator satu sampai tiga (menyebutkan lambang bilangan 1-10) mengalami peningkatan pada kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 65%, pada indikator dua (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) berada di kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 50%, pada indikator tiga (Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan) berada pada kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 44% sehingga pada siklus 1 dinyatakan belum berada pada tingkat pencapaian keberhasilan 75% atau berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### d. Refleksi

Refleksi dari penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan main terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa pada siklus I hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Dari refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala yang terdapat pada siklus I adapun hasil refleksi adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat kegiatan berlangsung terdapat anak yang masih diam dan masih bingung dengan urutan angka yang benar
- 2) Ada beberapa anak yang tidak fokus dan mengganggu temannya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun perbaikannya sebagai berikut:

- 1) Mendampingi dan membantu anak menyusun abalok angka dengan urutan angka yang benar yaitu 1-10 serta meminta anak untuk melakukannya kembali.
- 2) Pemberian motivasi serta meminta anak untuk menyusun balok angka sesuai dengan urutan angka yang benar.

Melihat hasil dari pelaksanaan Siklus I terdapat peningkatan aktivitas komputasi pada setiap indikator. Namun hasil yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan perbaikan seperti yang telah dijelaskan di atas. Perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan Siklus II.

#### **4. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

Pelaksanaan penelitian Siklus II berlangsung dalam tiga konferensi dengan tema “Alam Semesta”. Di bawah ini kami uraikan proses pelaksanaan siklus perilaku pertama yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan individu anak dalam berhitung dari 1 sampai 10.

##### **a) Perencanaan**

Kegiatan perencanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Rabu tanggal 3-5 Maret. Dilaksanakan pada bulan Juni 2024. Tahap perencanaan Siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

Berdasarkan pertimbangan pada Siklus II, peneliti menyempurnakan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan Untuk meningkatkan

pembelajaran, kita perlu memperbaiki proses, media, dan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak. Pertimbangan-pertimbangan tersebut dapat menjadi dasar perbaikan siklus tindakan kelas, antara lain:

- a) Untuk meningkatkan pembelajaran, kita perlu memperbaiki proses, media, dan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak.
- b) Anak didampingi oleh guru dan peneliti, sedangkan kelompok lain fokus menyelesaikan tugas yang telah diberikan.
- c) Pujian dan tepuk tangan diberikan kepada setiap anak yang berhasil menyelesaikan permainan.

Dalam kegiatan perencanaan ini, guru akan membuat Rencana Kinerja Pembelajaran Harian (RPPH) berupa rencana perbaikan pembelajaran dan menyiapkan seluruh media dan sumber belajar yang diperlukan untuk Siklus II. Selain itu, guru membuat lembar instrumen penelitian untuk memantau kemampuan matematika anak selama proses pembelajaran. Tema pembelajaran pada siklus II ini adalah Topik "alam semesta", subtema Bumi

## **b) Pelaksanaan**

### **1) Siklus II pertemuan I**

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 3 Juni 2024. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Tema Alam Semesta subtema Tumbuhan. Adapun indikator yang dinilai dari kemampuan berhitung

yaitu:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

a) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal guru mengelola pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yaitu guru mempertunjukkan media balok bilangan, memberikan pengenalan menghubungkan materi, kemudian menjelaskan cara menggunakan media balok bilangan, dan menyuruh anak menyanyikan bilangan (lagu tema). aktivitas pengenalan.

Guru memperlihatkan kepada anak media balok bilangan dan gambar tumbuhan (pohon). Guru menjelaskan sambil memegang balok-balok bernomor dan gambar tumbuhan (pohon), dan anak-anak mendengarkan penjelasan guru dan menyuruh mereka berlatih secara berkelompok seperti terlihat pada gambar. Kegiatan yang dilakukan adalah mencocokkan angka dengan angka dengan menggunakan media yang disediakan oleh guru. Setelah anak bermain dengan papan angka, guru menunjuk pada masing-masing anak dan menyebutkan lambang



bilangan dari 1 sampai 10, menghitung dengan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selama kegiatan praktek langsung, anak-anak berlatih dengan antusias dan sangat menyenangkan.

Guru memberi semangat kepada anak-anak yang belum mampu dan langsung mendampingi anak-anak yang belum mampu berlatih. Guru meminta anak-anak duduk dengan benar di tempat duduknya sesuai RPPH dan melanjutkan kegiatan penting lainnya.

c) Penutup

Guru mengakhiri kegiatan pada tahap ini dengan menyelesaikan materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan saran-saran agar anak lebih terlibat dalam pembelajaran berhitung. Guru memberikan hadiah kepada anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.

## 2) Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa, 4 juni 2024. Tema Alam Semesta dan sub tema Tumbuhan (buah-buahan)

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan pertama, guru meminta siswa berbaris dan menuju kelas sambil bernyanyi dan melakukan latihan untuk memulai pembelajaran. Setelah anak duduk dengan benar, guru mengajak anak

berdoa, menyanyikan lagu berhitung (nol adalah nol), dan menyebutkan nama hari, bulan, dan tahun sebelum belajar.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti, guru mendiskusikan berbagai jenis buah-buahan yang telah dimakannya, kemudian menunjukkan media biji salak yang telah dibahas sebelumnya, memberikan pengenalan yang berkaitan dengan materi, kemudian menjelaskan cara penggunaan media balok angka. Contoh kegiatan pengenalan angka dimana anak menyanyikan lagu bertema angka. Guru menunjukkan kepada anak media balok angka. Guru memegang media dan menjelaskan, anak mendengarkan penjelasan guru, dan anak berlatih seperti yang ditunjukkan. Merupakan kegiatan menghitung biji salak dengan menggunakan angka pada papan angka yang telah disediakan., Anak harus menghitung biji buah salak dengan menggunakan balok angka yang disusun secara berurutan. Setelah anak memilah bibit salak, memperkenalkan media balok nomor tersebut berdasarkan nomor pada balok tersebut. Setelah kegiatan selesai, guru meminta anak melafalkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selama kegiatan praktek langsung, anak-anak berlatih dengan antusias dan sangat menyenangkan. Guru memberi semangat kepada anak-anak yang belum mampu dan langsung mendampingi anak-anak yang belum mampu berlatih. Guru meminta

anak-anak duduk dengan benar di tempat duduknya sesuai RPPH dan melanjutkan kegiatan penting lainnya.

c) Penutup

Guru mengakhiri kegiatan pada tahap ini dengan menyelesaikan materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan saran-saran agar anak lebih terlibat dalam pembelajaran berhitung. Guru memberikan hadiah kepada anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.

**3) Siklus II Pertemuan III**

Pertemuan III dilaksanakan pada hari rabu 5 juni 2024. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu “buah salak”.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan pertama, guru meminta siswa berbaris dan menuju kelas sambil bernyanyi dan melakukan latihan untuk memulai pembelajaran. Setelah anak sudah duduk dengan benar, guru mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan membacakan puisi dari rumah, menyanyikan lagu berhitung (nol adalah nol), dan menyebutkan nama hari, bulan, dan tahun. Hari ini, Kamis, 5 Juni 2024). Lalu Guru memberi salam kepada anak-anak dan memeriksa kehadiran mereka.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti, guru membagikan lembar kerja kosong dan meminta anak menggambar biji salak berdasarkan contoh gambar yang diberikan guru di papan tulis. Setelah itu guru akan memberikan pengenalan terkait bibit salak. Setelah menjelaskan keseluruhan materi, guru menjelaskan cara penggunaan media papan tombol angka, guru menunjukkan contoh kegiatan berhitung dimana anak menyanyikan lagu bertema angka, dan guru menunjukkan papan tombol angka kepada anak. Guru memegang lembar kerja anak dan papan tombol angka serta menjelaskan. Anak-anak mendengarkan instruksi guru dan bertindak sesuai instruksi. Dalam kegiatan praktik langsung, anak-anak menggambar biji salak sesuai jumlah yang sesuai dengan balok bernomor yang diberikan guru. Guru menunjuk anak satu persatu, menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, menghitung lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selama kegiatan praktek langsung, anak-anak berlatih dengan antusias dan sangat menyenangkan. Guru memberi semangat kepada anak-anak yang belum mampu dan langsung mendampingi anak-anak yang belum mampu berlatih. Guru meminta anak-anak duduk dengan benar di tempat duduknya sesuai RPPH dan melanjutkan kegiatan penting lainnya.

**c) Penutup**

Guru mengakhiri kegiatan pada tahap ini dengan melengkapi materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan saran-saran

agar anak lebih bersemangat dalam belajar, seperti mengenal simbol-simbol bilangan. Guru memberikan hadiah kepada anak yang menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, menghitung dengan menggunakan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan memperlihatkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.

#### **d) Tahap Pengamatan (Observasi)**

Tahap pengamatan pada siklus II dilakukan sama seperti siklus I, observasi dilakukan selama proses kegiatan main berlangsung. Perubahan pada siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga kegiatan belajar tentang kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain *balok angka* berlangsung dengan lancar.

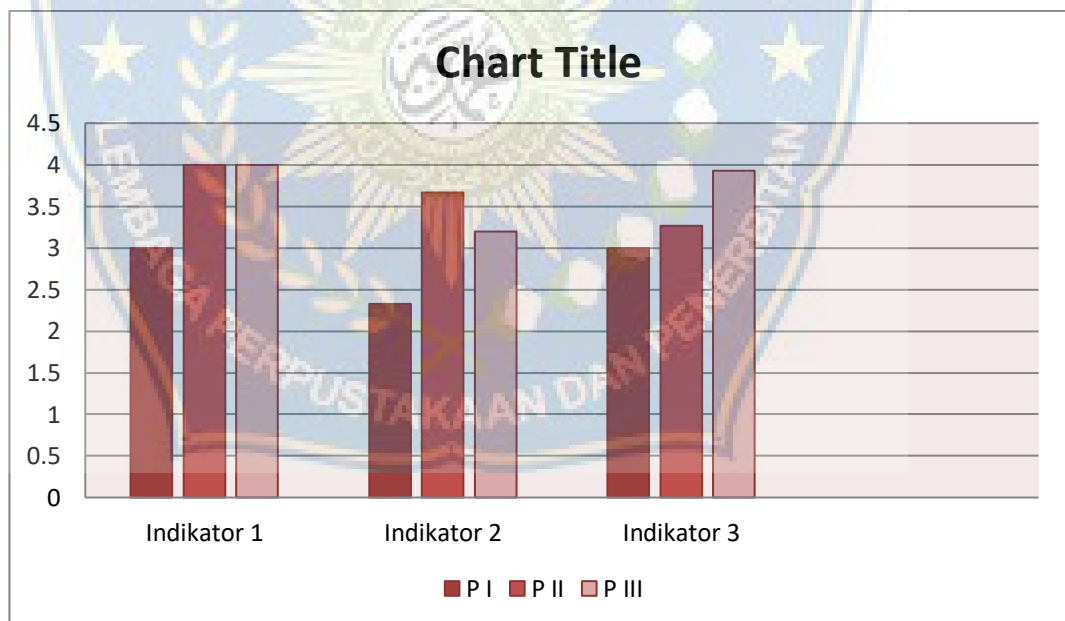
Di akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan diskusi untuk menilai pembelajaran Siklus II Sesi III. Kegiatan pada Siklus II menunjukkan anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok bilangan. Keinginan anak berhitung dengan menggunakan balok angka begitu kuat sehingga anak menjadi tidak sabar dan kurang mendengarkan penjelasan guru.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan berhitung menggunakan media *balok angka* yang ada, dan menanyakan "berapa hasil dari penjumlahan atau pengurangan tersebut?" kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan

lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10

**Tabel 4.2 Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan Satu sampai Tiga**

Indikator	P1		P2		P3		Nilai Rata-rata		Interpretasi
		%		%		%		%	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	2,773	68,25	3,86	96,5	4	100	1059	91,7	BSB
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	2,33	58,25	3,53	88,25	3,53	88,25	11,39	75,5	BSB
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	2,53	63,25	3,53	88,25	3,93	98,25%	9,99	85%	BSB



### Gambar 4.3 hasil observasi siklus II

Berdasarkan Tabel 4.2, indikator 1 sd 3 (dilambangkan dengan simbol angka 1 sd 10) menunjukkan peningkatan kriteria BSB yang sangat signifikan (berkembang sangat baik) pada Siklus II yaitu pada sesi 1 hingga 3 tercatat persentasenya sebesar 91,7%.(pada indikator 2) termasuk dalam standar BSB (berkembang sangat baik) 75,5%, dan indikator 3 (pencocokan angka dan simbol angka) termasuk dalam standar BSB (berkembang sangat baik), dilaporkan pada siklus 2, Tingkat keberhasilan adalah 85%

#### e) Refleksi

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa media *balok angka* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Sebagian besar anak kelompok A di Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa Sudah mengenal bilangan dengan baik, yaitu Dari 14 anak, 15 anak sudah mengetahui lambang bilangan.

Berdasarkan hasil perkembangan berhitung anak pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian

## B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian aktivitas kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus, dimana Siklus I terdiri dari tiga sesi



dan Siklus II juga terdiri dari tiga sesi.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, pertemuan satu, dua dan tiga secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak kelompok A sangat antusias dan tertarik dalam berhitung menggunakan media balok angka. Kemampuan berhitung anak pada kelompok A di Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa telah mengalami peningkatan. Pada setiap siklusnya, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.

Pada siklus I dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media balok angka menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan presentase 44%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 37% dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 37%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media balok angka menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan presentase 77%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 92,5% dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 85%. Hasil observasi siklus 1 menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan dalam berhitung menggunakan media balok angka meskipun belum mencapai target yang telah ditentukan. Setelah dilakukan kegiatan berikutnya samapai pada siklus 2 hasil penelitian mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Pada penelitian ini, blok bilangan digunakan untuk melakukan aritmatika guna meningkatkan keterampilan berhitung anak. Indikator yang ditingkatkan pada penelitian ini adalah mengucapkan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, berhitung menggunakan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Penggunaan media balok angka dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam melafalkan lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan, dan memetakan bilangan ke lambang bilangan. Hal ini tidak lepas dari peran guru dalam membimbing anak pada saat kegiatan berlangsung.

Temuan Siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa mulai berkembang pada kategori blok bilangan ini, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa masih perlu ditingkatkan

Pada Siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media keypad numerik yang sama, namun kegiatannya berbeda-beda tergantung tambahan media keypad numerik yang digunakan.

Data penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media keypad numerik, kemampuan matematika anak meningkat secara bertahap setiap siklusnya. Hal ini menegaskan bahwa berhitung dengan menggunakan media balok angka dapat menjadi salah satu metode alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dapat diperkuat dengan pemilihan media balok angka yang berasal dari lingkungan terdekat anak. Hal ini merupakan kajian konseptual yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019) dalam

(Mubarokah.M 2021) “untuk memperkuat benda terbuka lepas pada lingkungan alam.Sangat mudah ditemukan, murah, dan menjadi wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan benda-benda materi gratis Anak-anak bebas bereksperimen.”



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini berjudul "Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui blok bilangan pada kelompok A di TK Aisyiah Kambaya Kabupaten Gowa". Dari hasil penelitian siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok bilangan dapat meningkatkan kemampuan matematika anak kelompok A TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Hal ini meningkatkan penggunaan blok angka sebagai tindakan oleh guru dan peneliti berdasarkan indikator, khususnya mengucapkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, berhitung dengan lambang bilangan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.

Pada siklus I dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media balok angka menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan presentase 44%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 37% dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 37%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media baalok aangka menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebut lambang bilangan 1-10 dengan presentase 77%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 92,5% dan

mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 85%. Dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan berhitung menggunakan media *balok angka* menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut: .

1. Bagi guru, peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak melalui kegiatan pengenalan dan penamaan huruf dengan menggunakan media huruf kering sangat penting dalam pembelajaran. Media sangat efektif di sekolah karena mudah didapat dan mudah dibuat sendiri.
2. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan berbagai media yang lebih kreatif dalam pembelajaran khususnya berupa penyebutan angka sesuai urutan tanpa bantuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui kegiatan bermain balok angka.
3. Organisasi sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media number pad pada saat membuat materi pembelajaran khususnya mengenai kemampuan berhitung anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105-110.
- Aritonang, L. A., & Elsap, D. S. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dengan menggunakan metode jarimatika. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 363.
- Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Fatimah usman, Sukmawati, S. S. R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok A di Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa di desa kampili, 10(1), 379–384.
- Ilmia Amalia, Marup, N. A. A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bi-, 3(5), 418–424.
- Kemendiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. Permendikbud Republik Indonesia, 8(33), 37.
- Khairiah, D., Dalimunthe, E.M., Nasution, I, N, A. (2020) Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan media gambar. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, (2)(01), 40-49.
- Lara. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK USIA DINI DI PAUD KASIH IBU DESA PANDAN INDAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH, (8.5.2017), 2003–2005.
- Linton, J. D., dkk. (2020). PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 ANAK KELOMPOK A RA AR-RAYHAN DENAI T.A 2019/2020. *Sustainability (Switzerland)*, 14(2), 1–4.
- Luthfillah, N., dkk. (2022). Analisis Pengembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1– 13. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2128>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA BALOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS BANGSA KECAMATAN KRAMATMULYA KABUPATEN CIREBON.

- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Mulya Sarana Hj Khadijah. (2018). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Pengembangan Kognitif Anak UsiaDini.
- Purwanti, V. (2013). Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok b di TK universal ananda kecamatan patebon kendal. *PG-PAUD FIP Universitas Negeri Semarang*, 47.
- Ratna Dewi, N. W. U. dkk. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77.
- Salam, A. (2021). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di TK Aisyiyah 1 baolan Toli-toli. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 4(2), 46-51.
- Sri Winda Apriana, dkk. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Jemur Huruf Kelompok B Tk Karya Banri Kabupaten Bulukumba. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 821–827. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1679>



## LAMPIRAN

Tabel 5.1 Kisi-kisi observasi kemampuan mengenal lambang bilangan

Variabel	Indikator	Instrument
Kemampuan Kognitif	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Lembar Observasi (ceklis) serta Dokumentasi
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.	Lembar Observasi (ceklis), Dokumentasi
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi

Tabel 5.2 Rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan:

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui media balok angka	Jika anak dapat mengucapkan angka diatas 10 dan membantu temannya yang belum mampu mengikuti indikatornya.	BSB	4

		Jika anak dapat mengucapkan angka 1 sampai 10 secara mandiri dan beruntut tanpa diinginkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak dapat mengucapkan angka dibawah 10 dengan bantuan guru.	MB	2
		Jika anak belum bisa bercerita, guru tetap membimbing dan memberi ilustrasi.	BB	1
2.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung melalui balok Angka	Apabila anak mempunyai kemampuan menggunakan simbol angka untuk beritung dan telah membantu teman yang belum mampu mengikuti angka.	BSB	4
		Apakah anak dapat menggunakan simbol bilangan untuk berhitung secara mandiri dan konsisten tanpa disuruh guru?	BSH	3
		Jika anak dapat menggunakan	MB	2

		simbol bilangan untuk berhitung  dengan bantuan guru.		
		Jika anak belum bisa menggunakan simbol bilangan untuk beritung, tetap perlu dibimbing dan diteladani ole guru.	BB	1
3.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak dapat mencocokkan angka dengan simbol angka dan belum mencapai kemampuan mengikuti indeks.	BSB	4
		Jika anak dapat mencocokkan angka dengan simbol angka dan belum mencapai kemampuan mengikuti indeks.	BSH	3
		Apakah anak dapat mencocokkan angka dengan simbol angka dan dengan bantuan guru.	MB	2
		Jika anak belum bisa mencocokkan angka namun memerlukan bimbingan dan ilustrasi dari guru.	BB	1



# LAMPIRAN RPPH

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH )  
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : A/4-5 tahun

Hari/tgl : Rabu, 29 Mei 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta / Benda-benda Alam /Batu

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-

3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- ✓

Alat dan bahan : LKA, Pensil, Media balok angka

### 1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Membaca surah-surah pendek dan nama-nama bulan dalam islam
- c) Berdiskusi tentang alam semesta
- d) Menyanyikan lagu macam-macam benda alam
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

### 2. INTI

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menghitung menggunakan media balok dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

### 3. RECALLING

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### 4. KEGIATAN PENUTUP

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH )

### TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : A/5-6 tahun

Hari/tgl : Kamis, 30 Mei 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta / Benda-benda Alam / Batu

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-  
3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : LKA, Pensil, Media balok angka

#### 5. PEMBUKAAN

f) Penerapan SOP pembukaan



- g) Berdiskusi tentang Benda Alam yang ada disekitarnya
- h) Menyanyikan lagu macam-macam benda alam
- i) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## 6. INTI

- e) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- f) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- g) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- h) Menghitung menggunakan media balok angka dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

## 7. RECALLING

- f) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- g) Diskusi tentang perasaan diri
- h) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- i) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- j) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## 8. KEGIATAN PENUTUP

- f) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- g) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- h) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- i) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- j) Penerapan SOP penutupa

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : A/4-5 tahun

Hari/tgl : Jumat, 31 Mei 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta / Benda Alam /Batu

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-

3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : LKA, Pensil, batu, Media balok angka

**9. PEMBUKAAN**

- j) Penerapan SOP pembukaan
- k) Berdiskusi tentang benda alam
- l) Berdiskusi tentang batu-batuan yang ada disekitarnya
- m) Menyanyikan lagu macam-macam
- n) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### **10. INTI**

- i) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- j) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- k) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- l) Menghitung dan menjumlahkan gambar bendera yang telah disiapkan menggunakan media *balok angka*

#### **11. RECALLING**

- k) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- l) Diskusi tentang perasaan diri
- m) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- n) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- o) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **12. KEGIATAN PENUTUP**

- k) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- l) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- m) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- n) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- o) Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II/11/ 1

Kelompok/usia : A/4-5 tahun

Hari/tgl : Senin, 3 Juni 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta/Tumbuhan/ Pohon

KD : 1.1 -2.3 - 2.4- 3.2 -4.2 - 3.6- 4.6 -3.11 -4.11 - 3.15 -4.15-3.6-4.6

Materi kegiatan :

✓Macam-macam tumbuhan yang ada dibumi

✓Jenis-jenis pohon yang berbuah

✓Cara merawat tumbuhan yang ada dibumi

✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10

✓ Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan

✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Pensil, , LK, media balok angka, gambar pohon

**1. PEMBUKAAN**

a) Penerapan SOP pembukaan

b) Berdiskusi tentang Tumbuhan

- c) Berdiskusi tentang macam-macam pohon yang ada disekitarnya
- d) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## **2. INTI**

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menggunakan media balok angka untuk menghitung jumlah pohon yang ada pada gambar

## **3. RECALLING**

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## **4. KEGIATAN PENUTUP**

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan

## **RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

## TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA

Semester/Minggu ke/Hari ke : II/19/ 1

Kelompok/usia : A/4-5 tahun

Hari/tgl : Selasa 4 Juni 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta/Tumbuhan(Buah-buahan)/ Buah Salak

KD : 1.1 -2.3 - 2.4- 3.2 -4.2 - 3.6- 4.6 -3.11 -4.11 - 3.15 -4.15-3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Macam-macam tumbuhan yang ada dibumi
- ✓ Jenis-jenis pohon yang berbuah
- ✓ Cara merawat tumbuhan yang ada dibumi
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : Pensil, , LKA, media balok angka, biji salak

### 1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang macam-macam jenis buah
- c) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**2. INTI**

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menggunakan media balok angka untuk menghitung jumlah biji salak sesuai dengan lambang bilangan pada balok angka

**3. RECALLING**

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**4. KEGIATAN PENUTUP**

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**



## TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CAMBAYA GOWA

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/11/ 3

Kelompok/usia : A/4-5 tahun

Hari/tgl : Rabu, 5 Juni 2024

Tema/Sub tema : Alam Semesta/Tumbuhan(Buah-buahan)/ Buah Salak

KD : 1.1 - 2.3 - 2.4 - 3.2 -4.2 - 3.6-4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 - 3.15-4.15

Materi kegiatan :

- ✓ Macam-macam tumbuhan yang ada dibumi
- ✓ Jenis-jenis pohon yang berbuah
- ✓ Cara merawat tumbuhan yang ada dibumi
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Pensil, LKA, media balok angka,

### 1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang macam-macam jenis buah
- c) Menyanyikan lagu buah-buahan
- d) Mengenal bagian-bagian buah salak

e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## 2. INTI

a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10

b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

d) Menggambar biji salak dan Menghitung jumlah gambar biji salak menggunakan media *balok angka*

## 3. RECALLING

a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan

b) Diskusi tentang perasaan diri

c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama

d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## 4. KEGIATAN PENUTUP

a) Menanyakan perasaannya selama hari ini

b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

d) Menginformasikan kegiatan untuk besok

e) Penerapan SOP penutupan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS  
ANAK DIDIK**



Tabel 5.3 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR	✓				✓				✓				1
2	MRA		✓			✓				✓				1,33
3	MF	✓				✓				✓				1
4	MA	✓					✓			✓				1,33
5	AA	✓				✓				✓				1
6	FFN	✓				✓				✓				1
7	MH	✓				✓				✓				1
8	FHN		✓			✓				✓				1,33
9	AKJ	✓				✓				✓				1
10	AH		✓			✓				✓				1,33
11	JAR	✓				✓				✓				1
12	MSS	✓					✓			✓				1,33
13	KA	✓				✓				✓				1
14	NK	✓				✓				✓				1
15	PR	✓				✓				✓				1
	Nilai Rata-rata Anak	1,2				1,13				1				1,11

Tabel 5.4 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan dua

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR			✓		✓				✓				1,66
2	MRA			✓		✓				✓				1,66
3	MF		✓			✓				✓				1,33
4	MA		✓			✓				✓				1,33
5	AA			✓		✓				✓				1,66
6	FFN		✓			✓				✓				1,33
7	MH		✓			✓				✓				1,33
8	FHN			✓		✓				✓				1,66
9	AKJ		✓			✓					✓			1,66
10	AH			✓			✓				✓			2,33
11	JAR		✓				✓			✓				1,66
12	MSS		✓			✓				✓				1,33
13	KA		✓			✓				✓				1,33
14	NK		✓			✓				✓				1,33
15	PR		✓				✓				✓			2
	Nilai Rata-rata Anak	2,33				1,2				1,2				1,57

Tabel 5.5 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan tiga

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR		✓				✓				✓			2
2	MRA			✓			✓				✓			2,33
3	MF			✓			✓				✓			2,33
4	MA		✓				✓				✓			2
5	AA		✓				✓			✓				1,66
6	FFN		✓				✓			✓				1,66
7	MH		✓				✓				✓			2
8	FHN			✓			✓				✓			2,33
9	AKJ			✓			✓			✓				2
10	AH			✓				✓			✓			2,33
11	JAR		✓					✓			✓			2,33
12	MSS		✓				✓				✓			2,33
13	KA			✓			✓				✓			2,33
14	NK		✓				✓				✓			2
15	PR		✓					✓			✓			2,33
	Nilai Rata-rata Anak	2,4				2,2				1,8				2,13

Tabel 5.6 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR			✓			✓					✓		2,66
2	MRA			✓			✓					✓		2,66
3	MF			✓				✓			✓			3
4	MA			✓			✓				✓			2,33
5	AA		✓					✓			✓			2,33
6	FFN		✓				✓				✓			2
7	MH			✓			✓					✓		2,66
8	FHN			✓			✓				✓			2,33
9	AKJ			✓			✓				✓			2,33
10	AH			✓			✓				✓			2,33
11	JAR		✓					✓				✓		2,66
12	MSS			✓				✓				✓		3
13	KA			✓				✓				✓		3
14	NK			✓			✓					✓		2,66
15	PR		✓				✓					✓		2,33
	Nilai Rata-rata Anak	2,73				2,33				2,53				2,55



Tabel 5.7 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan dua

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR				✓			✓					✓	3,66
2	MRA				✓			✓					✓	3,66
3	MF				✓			✓					✓	4
4	MA				✓			✓					✓	3,66
5	AA				✓			✓					✓	3,33
6	FFN				✓			✓					✓	3,33
7	MH				✓			✓					✓	4
8	FHN				✓			✓					✓	4
9	AKJ				✓			✓					✓	3,33
10	AH				✓			✓					✓	3,33
11	JAR				✓			✓					✓	3,66
12	MSS				✓			✓					✓	3,66
13	KA			✓				✓					✓	3,33
14	NK			✓				✓					✓	3,66
15	PR				✓			✓					✓	3,66
	Nilai Rata-rata Anak	3,86				3,53				3,53				3,61

Tabel 5.8 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus II Pertemuan tiga

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NR				✓				✓				✓	4
2	MRA				✓				✓				✓	3,67
3	MF				✓				✓				✓	3,67
4	MA				✓				✓				✓	3,67
5	AA				✓				✓				✓	3,67
6	FFN				✓				✓				✓	4
7	MH				✓				✓				✓	3,67
8	FHN				✓				✓				✓	3,67
9	AKJ				✓				✓				✓	3,67
10	AH				✓				✓				✓	3,67
11	JAR				✓				✓				✓	3,33
12	MSS				✓				✓			✓		3,67
13	KA				✓				✓				✓	3,67
14	NK				✓				✓				✓	3,67
15	PR				✓				✓				✓	4
	Nilai Rata-rata Anak	4				3,53				3,93				3,71

# LEMBAR OBSERVASI GURU



## LEMBAR OBSERVASI KEGURU

### Siklus I Pertemuan pertama sampai tiga

Nama : Syamsiah, S.Pd

Kelompok : A

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Keterangan:

B: baik

C: cukup

K: kurang

## LEMBAR OBSERVASI KEGURU

### Siklus II Pertemuan pertama sampai tiga

Nama : Syamsiah, S.Pd

Kelompok : A

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Keterangan:

B: baik

C: cukup

K: kurang

# LAMPIRAN DOKUMENTASI





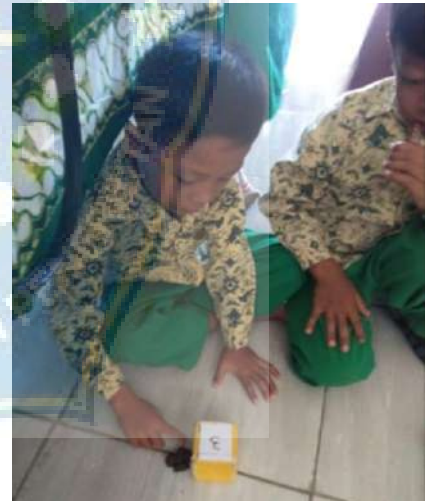


Anak menghitung batu sesuai dengan balok angka yang telah disusun secara berurutan



### Siklus II Pertemuan I sampai III

Anak menghitung biji salak sesuai dengan balok angka yang diberikan oleh peneliti.









بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### PENGESAHAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Sri Rahma Putri Budiman

NIM : 10545102520

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian proposal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 6 Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
NIDN.0917058705

M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0912098903

Mengetahui,

**Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi :** Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Sri Rahma Putri Budiman

NIM : 10545102520

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 6 Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0917058705

Pembimbing II

M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0912098903

Mengetahui,

**Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Dr. Tusrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sri Rahma Putri Budiman  
Nim : 105451102520  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Proposal : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 26 Juli 2024	- Perbaiki Penulisan sesuai buku Panduan	
2.	Selasa, 30 Juli 2024	- lengkapi Instrumen Penelitian - sesuaikan RPPH dgn kegiatan Penelitian	
3.	Kamis, 8 Agustus 2024	- Dastar Pustaka - Data dan hasil Perbaiki	
4.	Minggu, 11 Agustus 2024	- Perbaiki lampiran dokumentasi - Perbaiki dan Perjelas simpulan	
5.	Jumat, 16 Agustus 2024	ACC, Siap ujian	

Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd  
NBM: 951830





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sri Rahma Putri Budiman  
Nim : 105451102520  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Proposal : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
①	Sabtu, 29 July 2024	Membahaskan ketidaktepatan & contohnya	
②	Kabu. 21 July 2024	Koreksi dan perbaikan struktur pada pembahasan	
③	Sabtu, 3 Agustus 2024	Perbaikan kembali penjelasan dan Spms pada Skripsi	
④	Sabtu, 5 Agustus 2024	Pembahasan dan penyesuaian format bibliografi & pembahasan	
⑤	Jumat. 9 Agustus 2024	Ace, Spms Untuk Ujian	

Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd  
NBM: 951830





Nomor : 4329/05/C.4-VIII/V/1445/2024

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

TK Aisyiyah Cambaya

di -

Gowa

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16320/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 13 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SRI RAHMA PUTRI BUDIMAN

No. Stambuk : 10545 1102520

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. H. Arief Muhsin, M.Pd.  
NBM-1127761



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Sri Rahma Putri Budiman  
NIM : 105451102520  
Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.  
Tanggal Ujian Proposal : 30 Maret 2024

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian : 29 Mei - 5 Juni 2024

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	27 Mei 2024	Persuratan ke TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.	
2.	29 Mei 2024	Mengobservasi Kemampuan Mengenal Angka Anak melalui lembar kerja anak	
3.	30 Mei 2024	Menstimulasi kemampuan mengenal Angka Anak melalui kegiatan bermain Balok Angka	
4.	31 Mei 2024	Menstimulasi kemampuan mengenal Angka Anak melalui kegiatan bermain Balok Angka	
5.	3 Juni 2024	Menstimulasi kemampuan mengenal Angka Anak melalui kegiatan bermain Balok Angka	
6.	4 Juni 2024	Menstimulasi kemampuan mengenal Angka Anak melalui kegiatan bermain Balok Angka	
7.	5 Juni 2024	Menstimulasi kemampuan mengenal Angka Anak melalui kegiatan bermain Balok Angka	

Gowa, 6 Juni 2024

Kepala TK Aisyiyah Cambaya  
  
MUSJIHATI, S.Pd.I  
NIP. 19711218 200801 2 007





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sri Rahma Putri Budiman

Nim : 105451102520

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



## Bab I Sri Rahma Putri Budiman 105451102520

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

REFERENCES

1

123dok.com

3%

2

jurnal.iain-bone.ac.id

2%

3

Submitted to Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa

2%

Exclude sites

Exclude publications

Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

Bab II Sri Rahma Putri Budiman 105451102520



PRIMARY SOURCES

1	etheses.uinmataram.ac.id	5%
2	adoc.puh	5%
3	id.123dok.com	5%
4	etipit.sankendari.ac.id	4%
5	Rizky Dyah Purwani, Wening Sekar Kusuma, Dita Primashanti Koesmadli. "PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN RUMAH BALOK TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK", Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 2023	2%





## Bab IV Sri Rahma Putri Budiman 105451102520

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[etheses.uinmataram.ac.id](http://etheses.uinmataram.ac.id)

Internet

3%

2

[repository.um-surabaya.ac.id](http://repository.um-surabaya.ac.id)

Internet

2%

Exclude Quotes

Exclude Bibliography

Continue on next page



Bab V Sri Rahma Putri Budiman 105451102520

5% SIMILARITY INDEX

5%

5% SIMILARITY INDEX

3%

3% INTERNET SCIENCES

2%

2% PHILIPINES

0%

0% SLIDESHOW

100% SIMILARITY INDEX

1

belajarblog53.blogspot.com

3%

2

Resi Rosakarna, Dudi Purwoko, Nur Hayati Nurhayati, Heta Sulirata "Analisis Kemampuan Berbahasa dan Mengenal konsep Bilangan Anak melalui Teknologi pada Era Digital", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

2%

Excluded matches

Excluded matches

Excluded matches



## SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 5512 / DR / Pendas / VIII / 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH CAMBAYA KABUPATEN GOWA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Sri Rahma Putri Budiman, Nur Alim Amri, M. Yusran Rahmat  
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Penerbitan : Volume 09 No. 3, September 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat Awal September.  
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

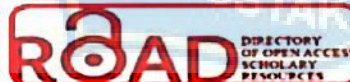
Bandung, 05 Agustus 2024

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.  
NIDN. 0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)  
<http://u.lipi.go.id/1446425139>  
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)  
<http://u.lipi.go.id/1457947422>

## RIWAYAT HIDUP



**SRI RAHMA PUTRI BUDIMAN** adalah nama lengkap penulis. Penulis dilahirkan di Makassar pada tanggal 19 November 2001 sebagai anak ke-3 dari tiga bersaudara atau akrab disebut sebagai anak bungsu, buah hati dari pasangan Budiman Hamid dan Wahyuni. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Pelita Raya 6 Blok A36 Lr.1/3, Kelurahan Buakana, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 Kota Makassar pada tahun 2008-2014 dan melanjutkan pendidikan berikutnya ke SMP LPP YW UMI kota Makassar pada tahun 2014-2017 hingga pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar kemudian lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan tinggi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dan Insyaa Allah akan menjadi alumni di tahun 2024 dengan gelar sarjana (S1) pendidikan Strata-1 atau biasa disingkat S1.