

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA DI KELOMPOK B2 RAUDHATUL ATHFAL AL-MUMTAZ

Yayu Karmitha¹, Muazar Habibi², Ni Luh Putu Nina Sriwarthini³, Baik Nilawati Astin⁴

¹PGPAUD FKIP Universitas Mataram

²Dosen PGPAUD FKIP Universitas Mataram)

³Dosen PGPAUD FKIP Universitas Mataram

[1yayukarmitha3@gmail.com](mailto:yayukarmitha3@gmail.com), [2muazar.habibi@unram.ac.id](mailto:muazar.habibi@unram.ac.id),

[3ninasriwarthini@unram.ac.id](mailto:ninasriwarthini@unram.ac.id), [4nilawati@unram.ac.id](mailto:nilawati@unram.ac.id)

ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations in Raudhatul Athfal Al-Mumtaz related to children's numeracy skills that are still underdeveloped because teachers focus more on children to be able to read. The purpose of this study was to determine the improvement of children's numeracy skills through number block games in group B2. The type of research used is classroom action research (PTK) with the models used, namely the Kemmis and Mc. Taggart models, which include: planning, implementation, observation, and reflection, with the number of students as many as 11 children consisting of 6 boys and 5 girls. The methods used to collect data are observation and documentation methods. Data analysis using qualitative descriptive techniques. The results showed that the increase in numeracy ability in cycle I increased, from cycle I to cycle II with the percentage obtained in cycle I of 51.81% and in cycle II getting a percentage of 87.12%. Thus, the increase that occurred from cycle I to cycle II was 35.31%. Based on the results of the study, it can be concluded that with number beam media can improve numeracy skills in the B2 group of Raudhatul Athfal Al-Mumtaz.

Keywords: number block media, numeracy skills, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di Raudhatul Athfal Al-Mumtaz terkait dengan kemampuan berhitung anak yang masih kurang berkembang di karenakan guru lebih memfokuskan anak untuk bisa membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart, yang diantaranya: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan jumlah peserta didik sebanyak 11 anak yang terdiri dari 6 Laki-laki dan 5 anak perempuan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I mengalami peningkatan, dari siklus I ke Siklus II dengan persentase yang didapatkan pada siklus I sebesar 51,81% dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87,12%. Dengan demikian peningkatan yang terjadi dari siklus I sampai siklus II yaitu sebesar 35,31%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan media

balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung di kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz.

Kata Kunci: media balok angka, kemampuan berhitung, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Kemampuan Berhitung dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, yang selanjutnya mejadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai yang sifatnya manasuka. Berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber-akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (Alwi, 2013). Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan berhitung seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 perkembangan berhitung anak usia dini dibagi menjadi tiga lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Setiap anak usia dini memiliki kemampuan berhitung dalam mengembangkan kemampuannya disebut kemampuan berhitung. Berhitung dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengurangi,

membandingkan banyak dan sedikitnya angka. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan, anak menyebut urutan bilangan dengan menghubungkan benda-benda yang kongkrit (Qholisya, 2019).

Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dari beberapa media dan salah satunya menggunakan media balok angka. Media ini sangat cocok dan tepat digunakan oleh anak. Media balok angka ini dapat mengasah atau dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Dalam permainan balok angka anak dapat mengelompokkan pola, menghitung angka 1-20 dan membandingkan banyak sedikitnya benda (Qholisya, 2019). Walaupun media ini dikatakan sederhana tapi nyatanya memiliki banyak manfaat bagi anak.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah usaha dalam melakukan dan mengerjakan hitungan seperti penjumlahan, perkalian, pengurangan dan sebagainya. Kemampuan berhitung

ini kemampuan yang harus di asah dan dimiliki setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan, memedakan atau membandingkan banyak dan sedikitnya angka. Kemampuan berhitung untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang sebagai dasar peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengamati setiap benda-benda dan angka-angka yang ada di sekitarnya.

Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Permainan balok angka adalah konsep bermain dengan bantuan permainan balok angka anak dapat menyusun angka dengan balok-balok angka (Noveradila, dkk., 2014).

Permainan balok angka adalah media visual yang dapat dimainkan oleh anak. Permainan balok angka adalah alat permainan yang terbuat dari potongan kayu atau tripleks, yang mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan oleh anak untuk proses belajar sambil bermain angka. Balok angka ini dapat

dibentuk menjadi balok atau persegi panjang atau berbagai bentuk, yang cara memainkannya disusun menurut warna, angka, angka dari yang terbesar ke yang terkecil dan yang terkecil ke yang terbesar atau disambungkan menurut imajinasinya sehingga membentuk suatu bangunan atau menyerupai benda-benda seperti rumah-rumahan, jembatan, menara, pagar dan lainnya (Noveradila, dkk., 2014).

Dapat disimpulkan bahwa media alat permainan balok angka merupakan suatu media yang digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang proses belajar mengajar untuk memstimulus perkembangan kognitif anak, pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar anak serta perhatian anak agar proses belajar terjadi, media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik anak sehingga media yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kemudahan bagi anak, dengan adanya media anak lebih mudah memahami konsep-konsep angka

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Raudhatul Athfal Al-Mumtaz pada kelompok B2 didapatkan beberapa permasalahan

yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan angka. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk menyebutkan dan mengurutkan angka, anak kelihatan kebingungan dan kesulitan dalam mengenali, mengurutkan dan menyebutkan angka yang dilihatnya. Penyebab dari permasalahan tersebut disebabkan pada proses pembelajaran yang lebih memfokuskan anak untuk bisa membaca, media yang digunakan oleh guru kurang sehingga kurangnya kemampuan anak dalam berhitung. Hasil belajar yang rendah juga menunjukkan bahwa anak belum mampu untuk mengingat, memahami, membandingkan dan menerapkan konsep yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurangnya pemahaman guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara menggunakan media yang menarik bagi anak serta tidak membosankan, dapat membuat anak senang dan guru tidak hanya memfokuskan anak untuk bisa membaca saja akan tetapi kemampuan berhitung juga sangat diperlukan oleh anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media balok angka dengan cara pembelajaran belajar sambil bermain, sehingga anak dengan mudah memahami karena dunia anak merupakan dunia bermain. Permainan balok angka memiliki fungsi dan kegunaannya yang cukup banyak diantaranya sebagai alat permainan edukatif yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan mengembangkan aspek perkembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan balok angka di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz?”.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi anak didik, guru, sekolah, penulis maupun peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

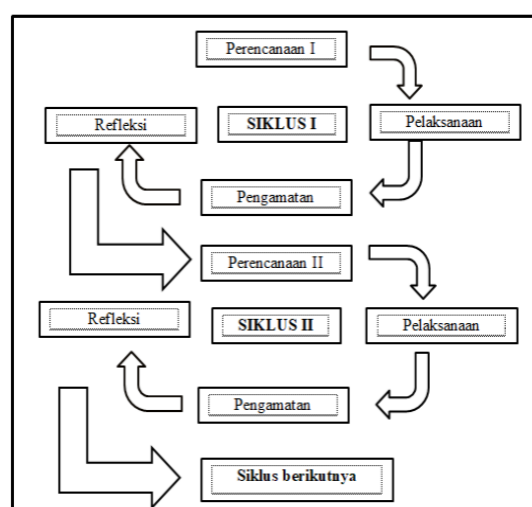
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *tindakan kelas* (PTK) dalam istilah Bahasa Inggris (*Classroom Actions Research*) (CAR) dengan model yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelas B2 usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Mumtaz dengan jumlah peserta didik sebanyak 11 anak yang terdiri dari 6 Laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang telah muncul dalam proses pembelajaran bahwa masih rendahnya kemampuan berhitung pada anak akibat anak lebih difokuskan untuk bisa membaca.

Terdapat 2 faktor yang diteliti peneliti untuk mendapatkan suatu jawaban dari permasalahan penelitian, yaitu: faktor guru dan faktor anak.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap tahapan dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I dilakukan (tiga kali pertemuan) dan siklus II (tiga kali pertemuan) dengan alokasi waktu setiap pertemuan

adalah 1 x 60 menit. Jika siklus I dan II belum menunjukkan hasil, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai mencapai target (Muparok, 2013). Kegiatan ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut ini gambar langkah-langkah penelitian tindakan kelas di setiap siklus sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart (Arikanto, 2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Teknik pengumpulan data ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Indikator keberhasilan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak pada tahap peningkatan. Suatu penelitian dikatakan berhasil jika terjadi perubahan yang positif mulai

dari 75%, kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil sehingga indikator keberhasilan pada “meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz” dikatakan berhasil jika terjadi perubahan yang positif minimal 75%.

C. Hasil penelitian dan pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Raudhatul Athfal Al-Mumtaz dengan menggunakan observasi dan dokumentasi diperoleh hasil dari peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B2 RA Al-Mumtaz.

Kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B2 pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 51,81% atau dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dimana dari 11 anak tersebut terdapat 2 anak yang memperoleh skor terbanyak 45 dengan persentase 75%, 2 anak yang memperoleh skor sebanyak 40 dengan persentase

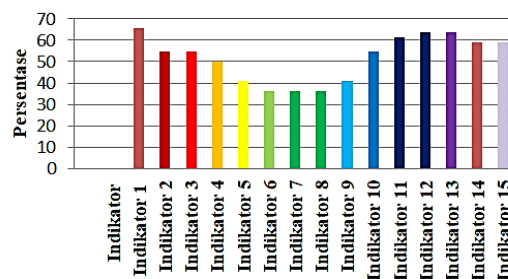
66,6%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 36 dengan persentase 60%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 27 dengan persentase 45%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 24 dengan persentase 40%, 1 anak mendapatkan skor 23 dengan persentase 38,3%, 1 anak mendapat skor 22 dengan persentase 36,6%, 1 anak juga ada yang mendapatkan skor 21 dengan persentase 35% dan 1 anak yang mendapatkan skor sebanyak 19 dengan persentase 31,6%. Sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka pada siklus I menunjukkan bahwa dari 11 anak tersebut terdapat 6 anak yang dikategorikan MB, dan 5 anak yang dikategorikan BSH.

Pada indikator pertama ini “Anak mampu menyebutkan angka dari 1-10, 10-20 dengan baik dan benar” pada indikator ini anak mendapat persentase sebesar 65,9%, “Anak mampu menghafal bilangan 1-10, 10-20” mendapat persentase 54,5%, “Anak mampu menghitung tanpa bantuan dari orang lain (guru maupun orang tua)” mendapat persentase 54,5%, “Anak mampu mengenali lambang bilangan angka 1-20” mendapat persentase

sebesar 50%, “Anak mampu membedakan angka” mendapat persentase sebesar 40,9%, “Anak mampu membedakan angka yang terbesar sampai yang terkecil” mendapat persentase sebesar 36,6%, “Anak mampu membedakan angka yang terkecil sampai yang terbesar” mendapat persentase sebesar 36,6%, “Anak mampu mengurutkan angka dari yang terbesar sampai yang terkecil” mendapat persentase sebesar 36,3%, “Anak mampu mengurutkan angka dari yang terkecil sampai yang terbesar” mendapat persentase sebesar 40,9%, “Anak mampu mengurutkan angka 1-10 atau 10-20” mendapat persentase sebesar 54,5%, “Anak mampu menyusun balok angka sesuai dengan urutan” persentase sebesar 61,3%, “Anak mampu menyebutkan jumlah warna pada balok” persentase sebesar 63,6%, “Anak mampu menyebutkan jumlah balok berdasarkan warna masing-masing” persentase sebesar 63,6%, “Anak mampu membedakan angka yang besar berdasarkan warna” persentase sebesar 59% dan “Anak mampu membedakan angka yang kecil berdasarkan warna” persentase sebesar 59%.

Kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

Siklus I



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya yang perlu mendapatkan tindakan sehingga dapat diperbaiki pada siklus II berikutnya. Adapun kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu sebagai berikut:

1. Anak kurang memperhatikan ketika hendak mengenakan media balok angka.
2. Anak tidak sabaran untuk mendapat gilirannya untuk bermain menggunakan media balok angka.
3. Anak masih belum mengerti aturan kegiatan main.

Adapun solusi dari beberapa kekurangan pada siklus I diatas, agar dapat dilakukan oleh guru dan

peneliti pada tahapan siklus II dapat terlaksana dengan baik yaitu:

1. Guru mengizinkan anak untuk istirahat duluan jika anak tertib di dalam kelas
2. Membuat kesepakatan saat bermain
3. Guru dan peneliti membagi tugas saat akan berlangsungnya proses pembelajaran
4. Guru dan peneliti meminta anak untuk membereskan peralatan main yang telah digunakan saat proses pembelajaran

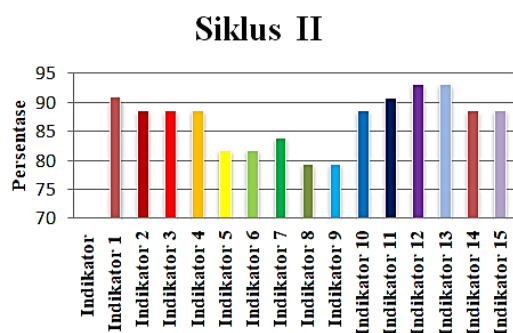
kemampuan berhitung melalui permainan balok angka di kelompok B2 pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 87,12% atau dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Dimana dari 11 anak tersebut terdapat 2 anak yang memperoleh skor terbanyak 60 dengan persentase 100%, 2 anak yang memperoleh skor sebanyak 58 dengan persentase 96,6%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 56 dengan persentase 93,3%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 55 dengan persentase 91,6%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 50 dengan persentase 83,3%, 1 anak mendapatkan skor 48 dengan persentase 80%, 1 anak mendapat skor 47 dengan

persentase 78,3%, 1 anak juga ada yang mendapatkan skor 43 dengan persentase 71,6% dan 1 anak yang mendapatkan skor sebanyak 40 dengan persentase 66,6%. Sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka pada siklus I menunjukkan bahwa dari 11 anak tersebut terdapat 2 anak yang dikategorikan BSH, dan 9 anak yang dikategorikan BSB.

Pada indikator ini "Anak mampu menyebutkan angka dari 1-10 10-20 dengan baik dan benar" pada indikator ini anak mendapat persentase sebesar 90,9%, "Anak mampu menghafal bilangan 1-10, 10-20" mendapat persentase 88,6%, "Anak mampu menghitung tanpa bantuan dari orang lain (guru maupun orang tua)" mendapat persentase sebesar 88,6%, "Anak mampu mengenali lambang bilangan angka 1-20" mendapat persentase sebesar 88,6%, "Anak mampu membedakan angka" mendapat persentase sebesar 81,8%, "Anak mampu membedakan angka yang terbesar sampai yang terkecil" mendapat persentase sebesar 81,8%, "Anak mampu membedakan angka yang terkecil sampai yang terbesar" mendapat persentase sebesar 84%,

“Anak mampu mengurutkan angka dari yang terbesar sampai yang terkecil” mendapat persentase sebesar 79,5%, “Anak mampu mengurutkan angka dari yang terkecil sampai yang terbesar” mendapat persentase sebesar 79,5%, “Anak mampu mengurutkan angka 1-10 atau 10-20” mendapat persentase sebesar 88,6%, “Anak mampu menyusun balok angka sesuai dengan urutan” persentase sebesar 90,9%, “Anak mampu menyebutkan jumlah warna pada balok” persentase sebesar 93,1%, “Anak mampu menyebutkan jumlah balok berdasarkan warna masing-masing” persentase sebesar 93,1%, “Anak mampu membedakan angka yang besar berdasarkan warna” persentase sebesar 88,6% dan “Anak mampu membedakan angka yang kecil berdasarkan warna” persentase sebesar 88,6%.

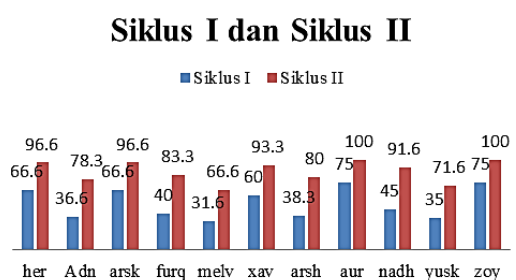
Kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini dengan rata-rata persentase sebesar 87,12% dan dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang berarti penelitian ini mengalami keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung, pada siklus I rata-rata persentase yang didapat sebesar 51,81% mengalami peningkatan menjadi 87,12% pada tahapan siklus II.

Berikut Berikut grafik perbandingan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka dari siklus I sampai siklus II.



Gambar 4. Grafik perbandingan peningkatan kemampuan berhitung

Melalui Permainan Balok Angka dari Siklus I Sampai Siklus II

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan persentase selama dua siklus dengan tiga kali pertemuan, berarti dengan adanya media balok angka anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan demikian dikategorikan berkembang sangat baik (BSB).

Pemerolehan data dari ke 11 anak yang menggunakan media balok angka, anak yang mengalami peningkatan yang paling tinggi adalah ananda Aur dan zoy dengan total persentase 100% kategori "Berkembang Sangat Baik". Adapun yang menyebabkan anak tersebut lebih menonjol dari teman-temannya dalam kemampuan berhitung anak tersebut lebih aktif dan bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan media balok angka.

Pada siklus I hasil kegiatan berhitung melalui permainan balok angka belum mencapai indikator keberhasilan dan berada pada kriteria kurang berkembang yaitu skor yang dicapai 342 dengan rata-rata persentase 51,81% dengan demikian kegiatan berhitung melalui permainan balok angka belum mencapai kriteria

ketuntasan minimal 75%. Dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat kekurangan dan solusi dalam pelaksanaannya yang perlu mendapatkan tindakan sehingga dapat diperbaiki pada siklus II berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini skor yang dicapai 575 dengan rata-rata persentase 87,12% dan dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang berarti penelitian ini mengalami keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I rata-rata persentase yang didapat sebesar 51,81% mengalami peningkatan menjadi 87,12% pada tahapan siklus II.

Berikut ini merupakan analisis peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka yang mulai dari pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II: kemampuan berhitung anak ketika siklus I mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), Pada siklus II meningkat menjadi Berkembang

dengan sangat baik (BSB) ada sebanyak 6 anak yang MB. Hal ini dapat dilihat pada tindakan siklus I saat kegiatan membedakan dan mengurutkan angka dari yang terkecil sampai yang terbesar sehingga sudah terbiasa dilakukan dan diberi stimulus hingga mencapai kriteria BSB pada siklus II.

Pada siklus I kemampuan berhitung dikatakan masih belum berkembang dengan sangat baik karena kemampuan berhitung anak masih rendah, dimana sebagian anak di kelompok B2 RA Al-mumtaz masih kesulitan dalam mengenal konsep angka serta menyusun dan membedakan angka yang terbesar sampai yang terkecil karena anak hanya menghafal angka. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka yang diperoleh pada siklus I belum berkembang dan belum mencapai kegiatan yang diharapkan sesuai dengan kriteria. Sehingga peneliti mencoba untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus II agar hasil yang dicapai menjadi lebih optimal.

Pada siklus II secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat

dikatakan berhasil atau meningkat Karena didalam penerapan pembelajaran berhitung melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas b2 usia 5-6 tahun seperti yang terlihat pada masing-masing deskriptor pada instrumen perkembangan berhitung anak yang persentasenya dari siklus 1 mengalami peningkatan pada siklus II. Beberapa peningkatan tersebut dapat dilihat dengan cara memperhatikan kekurangan yang terdapat pada siklus I dan mampu memperbaiki kekurangan tersebut pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan siklus I dan II terdapat peningkatan baik secara individu dan keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 RA Al-Mumtaz.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Rahmah, 2021), dengan judul meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan alat permainan edukatif balok angka di kelompok B TK Alkhairaat Palupi yang menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak setelah diberi treatment dengan menggunakan media balok angka dalam kegiatan mengenal lambang

bilangan 1-10 serta dibuktikan oleh (Sari, dkk., 2015), dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan setelah anak kelompok B diberikan treatment dengan permainan balok angka.

Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan balok angka pada anak kelompok B2 RA Al-Mumtaz kemampuan berhitung melalui permainan balok angka lebih menarik minat anak karena anak-anak pada Ra tersebut lebih fokus ke membaca sehingga ketika diberi stimulus menggunakan balok angka ini anak menjadi tidak bosan dan anak di Ra Al-Mumtaz benar-benar senang dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan balok angka. Anak-anak di kelompok B2 Ra Al-Mumtaz anak-anak yang strategis untuk mengenalkan berhitung karena pada usianya anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya.

Nilai rata-rata pada siklus I dan Siklus II yaitu pada tahap siklus I mencapai nilai 52,72% serta pada siklus II mencapai nilai yaitu 87,12%. Hal ini dikarenakan anak telah terbiasa dalam menggunakan media

balok dengan demikian peningkatan yang terjadi dari siklus I sampai siklus II yakni sebesar 34,4% peningkatan yang dicapai tersebut menegaskan bahwa media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka di kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz dan telah melewati capaian yang ditargetkan 75% sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Maka peneliti memutuskan penelitian ini diberhentikan pada siklus II pada pertemuan ke tiga, penelitian ini telah menerangkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung di kelompok B2 dapat meningkat melalui permainan balok angka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa:

1. Kemampuan berhitung berhitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan balok angka di kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mumtaz
2. Kemampuan berhitung mengalami peningkatan dari siklus I ke Siklus II dengan rata-rata persentase yang didapatkan pada siklus I sebesar 51,81% dan pada siklus II rata-rata

persentasenya sebesar 87,12%, total peningkatannya sebesar 35,31%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, K., Astawa, I.M.S., Sriwarthini, N.L.P.N., & Astini, B.N. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan mewarnai pada anak usia 5-6 tahun. *Journal of classroom action research*. 5(2).
- Febiola, K. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 3(2). 239-341
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di taman kanak-kanak sangrina bunda pasar tiku. *Jurnal Pesona Paud*. 1(1). 10-11.
- Jaya, M. P. S., Putri, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pegang Aku (Gangku). *Jurnal On Teacher Education*. 4(3). 683-684
- Kamarudin, S. M., Suarta, I. N., Habibi, M., & Rachmayani. (2023). *Journal of classroom action research*. 5(1). 218-219
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 284-285
- Nasirun, Yulidesni, Indrawati, & Qalbi, Z. (2020). Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Di Taman Kanak-Kanak Al-Jundi Kota Bengkulu. *Jurnal Pengadain Kepada Masyarakat*. 1(1). 14-15
- Nirawati, T. & Yetti, R. (2019). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan meja putar di taman kanak-kanak. *Jurnal riset tindakan Indonesia*. 4(2). 52
- Padlia, A. (2012). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan balok angka di taman kanak-kanak al-falaah Bandar pasaman barat. *Jurnal pesona paud*. 1(1). 9-10.
- Salam, A. & Syamsidar. (2022). Meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan alat permainan edukatif balok angka di kelompok B Tk Alkhairaat Palupi. *Early childhood education Indonesian journal*. 41-42
- Syarif, M. A. H. (2020). Hubungan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. *Jurnal Jendela Bunda*. 6(2). 68-69