

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA DI TK HARAPAN BUNDA
DESA KUBU KANDANG BATANGHARI**

Jamiati¹, Husin²

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹jamiati0672@gmail.com, ²husinjmb@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

The formation of early numeracy skills in early childhood requires concrete and engaging learning media. However, abstract mathematical concepts often become obstacles in the learning process, causing children to experience difficulties in recognizing symbols and counting numbers. This study aims to analyze the improvement of early numeracy skills in children aged 4–5 years through the use of number block games in Group B1 at Harapan Bunda Kindergarten, Kubu Kandang Village, Batang Hari Regency. The approach used in this research is qualitative descriptive with a case study design. The research subjects consisted of the principal, classroom teachers, companion teachers, and Group B1 students. Data collection was carried out comprehensively through observation, interviews, and documentation methods. The validity of the research data was tested through extended participation, observation persistence, and data triangulation. The results showed that: 1) The numeracy learning process is carried out through three main stages: planning integrated into the institutional curriculum, RPPM, and RPPH; learning implementation packed through meaningful play activities and routine habituation; and assessment using observation instruments, anecdotal records, and child portfolios. 2) Supporting factors for the success of this method are driven by contextual curriculum content, strong internal school motivation, and the availability of adequate educational game tools (APE) infrastructure. 3) The practical application of number block games is able to eliminate obstacles in early mathematics learning by stimulating children's cognitive functions in symbolic thinking, facilitating the mastery of number symbols one to ten, while providing comfort for teachers in facilitating a concrete and fun learning process.

Keywords: *Early Numeracy, Number Block Games, Early Childhood.*

ABSTRAK

Pembentukan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Namun, konsep matematika yang bersifat abstrak sering kali menjadi kendala dalam proses belajar sehingga anak mengalami kesulitan mengenali lambang dan membilang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun melalui permainan balok angka di Kelompok B1 TK Harapan Bunda

Desa Kubu Kandang, Kabupaten Batang Hari. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping, dan peserta didik Kelompok B1. Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data hasil penelitian diuji kembali melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, serta triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pembelajaran berhitung dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan yang diintegrasikan ke dalam kurikulum lembaga, RPPM, dan RPPH; pelaksanaan pembelajaran yang dikemas lewat kegiatan bermain bermakna dan pembiasaan rutin; serta penilaian menggunakan instrumen observasi, catatan anekdot, dan portofolio anak. 2) Faktor pendukung keberhasilan metode ini didorong oleh muatan kurikulum yang kontekstual, motivasi internal sekolah yang kuat, serta ketersediaan sarana prasarana alat permainan edukatif (APE) yang memadai. 3) Penerapan permainan balok angka secara nyata mampu mengeliminasi kendala belajar matematika permulaan dengan menstimulasi fungsi kognitif anak dalam berpikir simbolik, mempermudah penguasaan lambang bilangan satu sampai sepuluh, sekaligus memberikan kenyamanan bagi guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang konkret dan menyenangkan.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Balok Angka, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Aspek perkembangan kognitif menjadi salah satu fokus utama yang diteliti dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Pengembangan kognitif sendiri merupakan sebuah proses berpikir yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu hal (Mudjito, 2014). Selain itu, kemampuan ini juga berhubungan erat dengan cara anak memecahkan masalah sederhana dan menciptakan suatu karya nyata di lingkungannya.

Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yang sangat penting diajarkan sejak dini adalah kemampuan berhitung matematika permulaan.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Harapan Bunda yang terletak di RT. 04 Desa Kubu Kandang, Kecamatan Pelayung, Kabupaten Batanghari, Jambi, kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun (Kelompok B1) belum berkembang secara maksimal. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran matematika di kelas masih bersifat searah atau berpusat

pada guru. Selama ini, guru kelas langsung memberikan tugas tertulis kepada anak tanpa memberikan pilihan aktivitas bermain lain yang menarik. Sebagai contoh, saat anak diminta menggambar buah apel dalam jumlah tertentu sesuai angka yang diminta, hanya sedikit anak yang bisa menyelesaikan tugas tersebut sampai selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mampu memahami konsep bilangan dan kesulitan menghubungkan lambang angka dengan jumlah gambar secara tepat.

Masalah tersebut muncul salah satunya karena kurangnya variasi media dan sumber belajar yang dipakai oleh guru saat mengajar berhitung di sekolah swasta yang telah berdiri sejak tahun 1970 ini. Keterbatasan media terjadi karena guru masih jarang membuat alat peraga edukatif yang kreatif untuk menarik perhatian anak. Guru di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang juga masih sering menggunakan metode hafalan (*drill*) serta latihan soal menggunakan kertas dan pensil (*paper-pencil test*). Pada jam pelajaran berhitung, anak-anak biasanya diminta mengambil buku tulis dan pensil masing-masing. Guru

kemudian menggambar beberapa bentuk benda di papan tulis, memberikan lingkaran, dan meminta anak menulis angka yang cocok dengan jumlah benda tersebut. Model pembelajaran yang kaku seperti inilah yang membuat anak-anak cepat merasa jenuh dan bosan, sehingga semangat mereka untuk belajar berhitung menjadi menurun.

Pihak guru di sekolah juga mengakui bahwa metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis secara terus-menerus membuat suasana kelas menjadi tidak menarik dan anak-anak kurang antusias. Rendahnya kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang ini terlihat nyata ketika guru memberikan tugas menghitung benda-benda atau makanan yang biasa mereka temui sehari-hari. Ternyata, sebagian besar anak masih salah dalam menghitung jumlahnya dan hanya ada beberapa anak saja yang bisa menjawab dengan benar. Berdasarkan kenyataan di lapangan tersebut, kemampuan anak dalam menyebutkan, menghitung, dan mengurutkan lambang bilangan memang belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini

dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan permainan balok angka sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B1 di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang melalui permainan balok angka. Pendekatan kualitatif ini dipilih agar peneliti bisa memahami secara langsung bagaimana pengalaman nyata serta respon dari anak-anak dan guru selama proses kegiatan bermain berlangsung di kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus yang difokuskan pada konteks lokal di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang yang dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei hingga Juni 2026. Partisipan dalam penelitian ini meliputi anak-anak Kelompok B1 yang berusia 4-5 tahun serta guru kelas yang terlibat dalam proses mengajar. Teknik pemilihan partisipan dilakukan menggunakan *purposive sampling*

untuk memastikan bahwa informan yang diwawancarai benar-benar memiliki pengalaman langsung dengan metode pembelajaran yang sedang diteliti.

Proses pengumpulan data di lapangan dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mengamati interaksi anak-anak dengan media balok angka, melihat antusiasme mereka, serta mencatat perkembangan kemampuan berhitungnya dari angka satu sampai sepuluh. Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru kelas Kelompok B1 untuk menggali informasi seputar perencanaan, proses pelaksanaan di kelas, serta bagaimana evaluasi dari permainan balok angka tersebut. Selain itu, pengumpulan dokumen juga dilakukan dengan mengumpulkan berkas yang relevan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), catatan harian perkembangan anak, serta foto-foto hasil karya anak saat bermain. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara mereduksi data yang tidak penting, menyajikannya dalam bentuk narasi

deskriptif yang mudah dipahami, lalu menarik kesimpulan akhir yang valid.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Angka di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang

Berdasarkan hasil pengamatan mendalam yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok B1 TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang pada rentang waktu Mei hingga Juni 2026, langkah awal yang diambil oleh guru kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran adalah memeriksa silabus kurikulum lembaga. Guru menganalisis capaian perkembangan matematika permulaan anak yang belum tersampaikan dengan maksimal di kelas. Setelah memetakan masalah tersebut, guru kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mengangkat tema "Lingkungan" dan subtema "Lingkungan Rumahku". Pemilihan subtema ini disengaja agar anak-anak dapat memanfaatkan media balok angka secara konkret untuk menyusun, membangun, dan merangkai bentuk bangunan tiruan

rumah sesuai dengan imajinasi mereka sendiri.

Hasil penelitian di lapangan membuktikan bahwa penerapan permainan balok angka ini memberikan dampak dan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Suasana kelas Kelompok B1 yang awalnya pasif berubah menjadi sangat ceria dan hidup. Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti di dalam kelas, terlihat bahwa sejak media balok angka ini dihadirkan dalam proses pembelajaran harian, kemampuan berhitung anak-anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Peneliti mengamati bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung malas dan kurang fokus saat diminta memperhatikan angka di papan tulis, kini menunjukkan perubahan sikap yang drastis. Ketika guru menyediakan media balok angka berwarna-warni di atas meja kelas, anak-anak langsung menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berebut secara aktif untuk menyusun balok-balok tersebut. Melalui proses aktivitas bermain balok secara langsung inilah, anak-anak Kelompok

B1 terbukti menjadi jauh lebih cepat dalam memahami konsep jumlah benda serta mengenali wujud lambang bilangan, jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya saat guru masih menggunakan metode hafalan konvensional atau pemberian lembar tugas menggunakan kertas dan pensil.

Selain guru kelas, guru pendamping Kelompok B1 juga merasakan adanya perubahan positif yang signifikan pada minat belajar anak didik. Berdasarkan catatan lapangan hasil diskusi bersama guru pendamping, beliau mengamati bahwa anak-anak tidak lagi mengeluh jenuh atau mengantuk saat jam pelajaran matematika permulaan tiba. Anak-anak justru menjadi sangat aktif menggerakkan tangan mereka untuk menyortir balok, mencocokkan warna, sambil lisan mereka secara otomatis menghitung jumlah balok yang sedang mereka tumpuk. Melalui stimulus yang menyenangkan ini, anak-anak Kelompok B1 menjadi lebih cepat paham dan hafal konsep hitungan serta bentuk simbol angka dari satu sampai sepuluh tanpa merasa sedang dipaksa belajar.

Pernyataan dan temuan ini juga didukung penuh oleh hasil

pengamatan berkala dari Kepala Sekolah TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang melalui kegiatan supervisi kelas. Berdasarkan hasil pantauan kepala sekolah, penggunaan alat permainan edukatif (APE) balok angka ini terbukti tidak hanya berhasil menaikkan grafik capaian kognitif anak dalam urusan berhitung saja. Lebih dari itu, permainan ini juga efektif dalam memicu dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini lainnya secara seimbang, seperti koordinasi motorik halus saat tangan anak menyeimbangkan balok agar tidak runtuh, serta melatih kecerdasan sosial-emosional anak saat mereka belajar mengantri dan sabar berbagi balok angka dengan teman sebangkunya.

Permainan Balok Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang

Berdasarkan analisis data observasi yang dikumpulkan dari bulan Mei sampai Juni 2026, kemampuan berhitung anak Kelompok B1 setelah diberikan tindakan permainan balok angka

menunjukkan grafik kenaikan yang nyata. Peneliti membagi pengamatan ini ke dalam tiga indikator kemampuan utama anak dalam menguasai lambang bilangan satu sampai sepuluh, yaitu kemampuan membilang secara urut, kemampuan menunjukkan lambang bilangan, dan kemampuan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

1. Kemampuan Membilang Banyak Benda Secara Urut (1-10)

Sebelum media balok angka diterapkan, anak-anak seringkali melompati angka saat menghitung, misalnya setelah angka tiga langsung melompat ke angka lima. Namun, melalui media balok angka yang disusun meninggi seperti menara, anak-anak secara visual melihat urutan tingkatan balok tersebut. Pada akhir Juni 2026, hampir seluruh anak Kelompok B1 sudah lancar mengucapkan urutan angka 1 sampai 10 secara runtut sambil menunjuk baloknya satu per satu.

2. Kemampuan Menunjukkan Lambang Bilangan

Melalui permainan ini, anak diminta mencari balok yang

memiliki cap angka tertentu. Guru sering melakukan permainan tebak angka di mana anak-anak berlomba mencari balok angka yang disebutkan oleh guru. Hal ini membuat anak yang awalnya sering terbalik membedakan angka 6 dan angka 9, atau angka 2 dan angka 5, kini menjadi sangat teliti dan tepat dalam mengenali bentuk fisik lambang bilangan tersebut.

3. Kemampuan Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda

Indikator ini merupakan capaian tertinggi di Kelompok B1. Anak tidak hanya menghafal simbol angka di badan balok, tetapi juga memahami kuantitasnya.

Anak-anak yang pada awal bulan Mei 2026 cenderung pasif, pemalu, dan sering melamun di sudut kelas saat pelajaran berhitung konvensional, berubah total menjadi anak yang aktif mengeksplorasi susunan balok angka. Mereka merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan bangunan rumah balok mereka sendiri lalu menyebutkan jumlah baloknya kepada guru dan teman-teman di kelas. Fakta lapangan ini

membuktikan secara sah bahwa metode bermain sambil belajar lewat alat permainan edukatif balok angka sangat sukses meningkatkan kemampuan kognitif matematika permulaan anak sejak dini.

Pembahasan

Berdasarkan seluruh temuan data riil yang diperoleh dari lapangan selama dua bulan masa penelitian, dapat ditarik kesimpulan ilmiah bahwa penggunaan media permainan balok angka di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang telah berjalan dengan sangat efektif dan sesuai dengan prinsip utama penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD). Pembelajaran bagi anak usia 4-5 tahun pada hakikatnya tidak boleh disamakan dengan sistem sekolah dasar yang menuntut hafalan kaku atau pengerjaan soal di buku tugas. Anak-anak pada rentang usia ini belajar paling efektif melalui metode bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak-anak diberikan kebebasan untuk menyerap berbagai macam pengetahuan baru secara mandiri, aktif, dan menyenangkan tanpa ada beban psikologis atau ketakutan akan berbuat salah.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin

tahu yang tinggi, gemar bergerak, dan suka menyelidiki benda-benda baru di sekitarnya, maka media balok angka hadir sebagai jawaban dan solusi yang sangat tepat untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berhitung di kelas Kelompok B1. Melalui pengamatan komprehensif, peneliti mencatat beberapa poin manfaat besar yang diperoleh anak-anak selama proses penerapan permainan balok angka ini berlangsung, antara lain:

1. Mengetahui Konsep Geometri Sejak Dini
Anak-anak tidak hanya belajar matematika angka, tetapi juga secara visual mengenal berbagai macam bentuk potongan balok seperti kubus, persegi panjang, tabung, dan segitiga yang mereka padukan untuk menyusun replika bangunan rumah.
2. Meningkatkan Motivasi dan Semangat Berkarya
Kehadiran balok angka yang berwarna-warni membangkitkan rasa penasaran anak, sehingga mereka merasa tertantang dan termotivasi untuk menciptakan karya bangunan-bangunan baru yang unik di atas meja kelas mereka sendiri.

3. Mengembangkan Daya Imajinasi dan Kreativitas

Melalui tema lingkungan rumahku, anak-anak diberikan kebebasan penuh oleh guru untuk berimajinasi membentuk struktur rumah impian mereka tanpa harus didikte oleh aturan guru yang kaku seperti pada metode konvensional dahulu.

4. Mempermudah Pemahaman Konsep Bilangan (1-10)

Kemampuan berpikir logis-matematis anak melonjak pesat karena konsep jumlah benda yang awalnya bersifat abstrak di pikiran mereka kini berubah menjadi benda konkret yang wujud fisik baloknya bisa dipegang, dihitung, dan dilihat langsung oleh mata anak.

Di sisi lain, penerapan media balok angka ini juga memberikan keuntungan dan kemudahan yang besar bagi guru kelas Kelompok B1 dalam menyampaikan materi ajar. Guru mengakui suasana mengajar menjadi jauh lebih santai, menyenangkan, dan guru bisa lebih maksimal dalam memberikan bimbingan serta motivasi individual kepada anak didik yang kemampuannya agak lambat. Proses penyampaian materi berhitung yang

dahulu terasa sulit dipahami oleh anak usia 4-5 tahun, kini tersampaikan dengan sangat mudah karena dibantu alat peraga yang nyata. Dampaknya, anak-anak menjadi lebih cepat menangkap esensi ilmu matematika permulaan yang diajarkan, dan memori ingatan mengenai konsep bilangan tersebut tersimpan jauh lebih lama di dalam struktur kognitif anak.

Selain itu, interaksi sosial yang intens terjalin selama proses bermain bersama juga membantu anak Kelompok B1 di TK Harapan Bunda, Kecamatan Pelayung ini dalam mengasah kecerdasan interpersonal mereka. Mereka belajar mengomunikasikan ide, bernegosiasi saat bertukar balok, dan menghargai hasil karya teman di sebelahnya. Dengan seluruh bentuk stimulasi kognitif yang dikemas rapi dan menyenangkan lewat permainan balok angka ini, hambatan rendahnya kemampuan berhitung anak Kelompok B1 di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang telah berhasil diselesaikan dengan hasil capaian perkembangan anak yang sangat memuaskan pada periode Mei hingga Juni 2026.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan balok angka terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika permulaan pada anak Kelompok B1 (usia 4-5 tahun) di TK Harapan Bunda Desa Kubu Kandang. Keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menguasai lambang bilangan satu sampai sepuluh ini dicapai melalui empat langkah pelaksanaan permainan yang sistematis dan menyenangkan di dalam kelas.

Langkah pertama dimulai dengan guru mengangkat balok angka bersymbol satu, kemudian anak diminta mengambil satu buah balok serupa sambil membilanganya secara lantang, lalu dilanjutkan untuk lambang bilangan seterusnya. Langkah kedua, guru mengajak anak-anak secara bersama-sama menyebutkan symbol angka yang tertera pada badan balok mulai dari angka satu hingga sepuluh untuk menguatkan ingatan visual mereka. Langkah ketiga, anak-anak diminta untuk mengelompokkan balok-balok angka tersebut berdasarkan

kesamaan symbol angka yang tertera pada masing-masing balok. Akhir kegiatan ditutup dengan langkah keempat, yaitu guru mengajak anak-anak berlomba secara sportif untuk menyusun dan memasukkan balok angka secara urut dari angka satu sampai sepuluh ke dalam tiang kayu edukatif yang telah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjito, M. (2014). *Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zaman, B., Eliyawati, C., & Rianita, D.
(2014). *Media dan Alat
Permainan Edukatif di Taman
Kanak-Kanak*. Tangerang
Selatan: Universitas Terbuka.