

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL AL FATTAH  
KECAMATAN PANTI KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

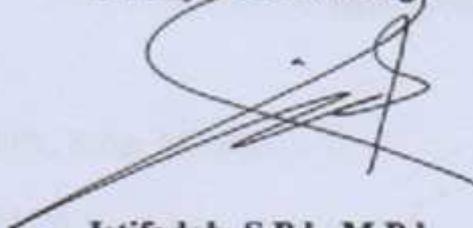
**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Oleh:**

**Nur Hidavati Tsauri**  
NIM. T20175030

Disetujui Pembimbing:



**Istifadah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 196804141992032001

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL AL FATTAH  
KECAMATAN PANTI KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Juni 2021

**Tim Penguji**

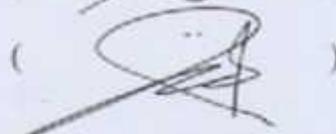
Ketua Sidang

Sekretaris

  
Drs. H. Mahrus, M.Pd.I  
NIP. 196705252000121001

  
Yanti Nur Hayati S.Kep. Ns., MMRS  
NIP. 197606112003122006

Anggota :

1. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I (  )
2. Istifadah, S.Pd, M.Pd (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا ۖ وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ  
فَلَا يُجْزَىٰ إِلَّا مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: Barangsiapa berbuat kebaikan mendapatkan balasan sepuluh kali lipat amalanya. Dan barangsiapa berbuat kejahatan dibalas seimbang dengan kejahatannya. Mereka sedikit pun tidak dirugikan (dizalimi).<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Mushaf Marwah, *Al-Qur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita*, (Bandung: Hilal, 2009), 150

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur Allah SWT. Atas karunia dan kemudahan yang telah diberikan akhirnya karya yang sederhana ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam semoga tetap tercurahkan limpahan kepada Rasulullah SAW. Karya sederhana ini akan ku sembahkan kepada orang-orang yang kucintai dan sayangi.

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sofyan Sauri dan Ibunda Nur Hanifah yang selalumendukung dan senantiasa mendo'akan dan memotivasi dengan sepenuhnya hatinya untuk kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Suamiku tercinta, Mohammad Abdul Rohman yang selalu menjadi penyemangatku untuk menuntut ilmu.
3. Adikku tersayang, Alfina Damayanti yang sealu mendukung, menghibur dan memberikan keceriaan.
4. Buat sahabat dan teman-teman saya khususnya kelas PIAUD terima kasih buat kebersamaan ini, semoga kita sukses bersama . Amin
5. Almamaterku tercinta, Institut Agama Islam Negeri Jember yang selalu ku banggakan. Terima kasih telah mengajarkanku banyak hal baik pengalaman maupun mengamalan semoga ilmu yang saya dapatkan selama ini dapat bermanfaat dan barokah, Amin.

## **KATA PENGANTAR**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahnya serta shalawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad, sehingga pembawa kabar bagi umat yang bertakwa. Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti,Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, baik moral maupun material selama skripsi berlangsung, ungkapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor IAIN Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai kepada penulis selama mencari ilmu di IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan peneliti mengadakan penelitian ini.
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I, selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, memberikan kemudahan selama studi dan telah memberikan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Istifadah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, Pegawai, dan seluruh civitas akademik di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember Khususnya di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan melatih dengan memberikan ilmu dan pengetahuannya selama perkuliahan.
6. Segenap penguji yang telah berkenan menguji skripsi ini.
7. Ibu Siti Kalimah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Al Fattah yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian dan jajarannya yang telah berkenan memberikan informasi yang dibutuhkan sehingga membantu proses penyelesaian penelitian.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya kepada penulis sendiri.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT, Amin Ya Robbal Alamin.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb**

Jember, 8 Juni 2021

Nur Hidayati Tsauri  
NIM : T20175030

## ABSTRAK

**Nur Hidayati Tsauri, 2021:** *Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.*

Kemampuan adalah suatu keahlian, kecakapan, kemahiran yang ada pada diri anak mulai sejak lahir, sedangkan berhitung adalah ilmu yang setiap hari ada pada kehidupan manusia, berhitung tidak lepas dari matematika mulai dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Belajar berhitung sebaiknya dilakukan mulai sejak dini atau pada masa *golden age*, untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan cara bermain. Bermain dapat diartikan sebagai *play* yang memiliki arti suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah, bermain juga dapat diartikan sebagai *games*, untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak salah satunya dengan menggunakan balok angka. Balok angka adalah salah satu visual yang terbuat dari kayu atau bahan alam yang mempunyai bentuk yang sangat dilihat dan digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021? 2) Bagaimana membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan cara mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 2) untuk mendeskripsikan cara membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dan jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah studi kasus, subyek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kepala sekolah, dewan guru, dan siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi partisipatif, wawancara menggunakan wawancara semi terstruktur, dokumentasi berupa profil, visi misi, data siswa, aktifitas berupa foto-foto saat proses pembelajaran yang relevan. Analisis data yang dipakai yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang dipakai oleh peneliti yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A, mengenalkan konsep angka dengan cara menyebut dan membilang mulai angka terkecil sampai angka terbesar, mengenal lambang bilangan, dan menyusun balok angka. 2) Membedakan dan membandingkan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A dengan cara membedakan bentuk angka yang sama, dan membandingkan jumlah balok angka yang lebih sedikit dan jumlah angka yang lebih banyak.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Kajian Teori .....	17
1. Kemampuan Berhitung .....	17

a. Pengertian Kemampuan .....	17
b. Pengertian Berhitung.....	18
c. Tahap dan Prinsip Kemampuan Berhitung Pemulaan .....	19
d. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak .....	20
e. Karakteristik Berhitung .....	21
f. Tujuan Berhitung .....	23
2. Permainan/Bermain.....	24
a. Pengertian Permainan .....	24
b. Tujuan Permainan Edukatif .....	25
3. Balok Angka .....	29
a. Pengertian Balok Angka .....	29
b. Konsep Angka.....	30
c. Tahap-Tahap Menggunakan Balok Angka .....	31
d. Manfaat Permainan Balok Angka .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Analisis Data .....	38
F. Keabsahan Data.....	39
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	40

<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>42</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	42
B. Penyajian Data dan Analisis.....	50
C. Pembahasan Temuan.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

### No Uraian

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	15
4.1 Struktur Organisasi	47
4.2 Data Siswa	48
4.3 Data Kelompok A	48
4.4 Temuan Penelitian	69



## DAFTAR GAMBAR

### No Uraian

4.1 Baris berbaris di depan kelas .....	53
4.2 Mengenalkan angka dengan cara menyebut dan membilang .....	54
4.3 Menyusun Balok Angka mulai angka yang terkecil sampai angka terbesar .....	57
4.4 Mencari balok angka dan menyusun balok angka .....	58
4.5 Membedakan angka enam dan angka sembilan .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

### No Uraian

1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	79
2. Matrik Penelitian	80
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	82
4. Pedoman Penelitian	83
5. Surat Ijin Penelitian	85
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian	86
7. Jurnal Kegiatan Penelitian	87
8. Dokumentasi	88
9. Biodata	92

IAIN JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun, masa anak usia dini sering disebut sebagai masa *Golden Age* yaitu masa emas dimana fase ini sangatlah penting dan perlu diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk mengetahui perkembangan dan perkembangannya salah satunya di pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi), kecerdasan spritual, sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>1</sup> Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) terdapat 6 aspek perkembangan yang harus di optimalkan pada anak usia dini, aspek-aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.<sup>2</sup> Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan untuk anak sejak lahir hingga enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan atau stimulus berupa

---

<sup>1</sup> Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Alprin, 2019), 7

<sup>2</sup> Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2

pendidikan yang akan membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Salah satu perkembangan anak yang harus ditingkatkan kemampuan berfikir yaitu kemampuan aspek kognitifnya yang terdapat di Permendikbud Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Bab 4 Pasal 10 Ayat 1 tentang Kognitif yang berbunyi tentang berpikir simbolik, mencangkup mengenal, menyebut, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.<sup>3</sup>

Sedangkan menurut pemikiran Jean Piaget tentang perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana cara anak itu berpikir, belajar dan memahaminya. Teori ini pada dasarnya yaitu bersifat logika matematis yang artinya perkembangan kognitif dilihat mengandung utamanya kemampuan-kemampuan logika matematika seperti operasi bilangan, pengurutan, klasifikasi dan hubungan-hubungan waktu.<sup>4</sup> Salah satu pemikiran Jean Piaget tentang logika matematika yaitu berhitung. Berhitung adalah pelajaran yang berkaitan dengan berpikir logis dan penguasaan yang artinya berkaitan dengan kemampuan intelektualnya.<sup>5</sup> Kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, adapun anjuran untuk mempelajari berhitung terdapat pada Surat Yunus 10: 5 yang berbunyi:

---

<sup>3</sup> Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 5

<sup>4</sup> George S. Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2016), 239

<sup>5</sup> Julia Maria Van Tiel, *Anakku Terlambat Bicara Anak Berbakat dengan Disinkronitas Perkembangan, Memahami dan Mengasuhnya, Membedakannya dengan Autisme, ADHD, dan Permasalahan Gangguan Belajar*, ( Jakarta:Prenada 2007 ), 299

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ  
الْسِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ  
يَعْلَمُونَ

Artinya : “Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dialah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui”.<sup>6</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa kita diwajibkan untuk mempelajari hitungan baik dari hari, bulan, dan tahun serta perhitungan waktu karena Allah pada setiap waktu memiliki hak, dengan turunnya surat ini merupakan tanda kebesaran Allah agar semua orang mengetahuinya. Demikian dari itu setiap orang diwajibkan mempelajari hitungan. mempelajari berhitung dalam perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan pengurangan dan penjumlahan.<sup>7</sup> Dalam menghubungkan pengurangan dan penjumlahan tersebut perlu anak menghubungkan dengan benda-benda yang konkret.<sup>8</sup> Jadi anak diajarkan untuk menyebutkan bilangan dengan mengubungkan dengan benda-benda yang nyata seperti angka 1-20, untuk melakukan kegiatan tersebut anak melakukannya dengan cara bermain.

<sup>6</sup> Mushaf Marwah, *Al-Qur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita*, (Bandung: Hilal, 2009), 208

<sup>7</sup> Ahamd Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2014), 98

<sup>8</sup> Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008)

Dalam Kamus Besar Indonesia (KBBI) kata bermain berasal dari kata main yang artinya melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Jadi bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang baik menggunakan alat bantu maupun tidak.<sup>9</sup> Bermain tidak hanya mengasah kognitif dan motorik anak saja akan tetapi bermain juga mengasah 6 aspek perkembangan anak, yaitu Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Bermain juga disebut sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apabila kegiatan tersebut mendapatkan unsur suatu kesenangan dan kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain.<sup>10</sup> Piaget menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Dan Parten juga mengemukakannya, Bermain merupakan suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.<sup>11</sup> Untuk melakukan suatu kegiatan bermain tersebut anak perlu benda untuk menimbulkan suatu kebahagiaan dan senang salah satunya yaitu benda balok

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi bagi kita bahkan telah ada sejak tahun 1979 dan selalu digunakan di hampir setiap PAUD,RA,TK. Balok banyak macamnya antara lain yaitu balok istana, balok kendaraan, balok

---

<sup>9</sup> KBBI Online di akses pada tanggal 30 November 2020 pukul 10:00 WIB

<sup>10</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2017), 6

<sup>11</sup>Fadillah, 8

menara lingkaran, menara balok, balok menara angka dan huruf, balok kereta api.

Peneliti melakukan penelitian di Raudhatul Athfal Panti, Jember pada kelompok A menunjukkan bahwa seorang anak hanya bisa menyebutkan suatu bilangan saja seperti angka 1 hingga 20 akan tetapi anak belum mampu untuk mengenalkan bilangan angka yang anak sebutkan, seorang guru belum menciptakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang membuat anak belum memahami bilangan angka tersebut. Cara yang guru melakukan untuk pengenalan angka dengan cara menulis di papan tulis, dan memberikan lembaran-lembaran latihan atau tugas-tugas yang harus mereka kerjakan secara rutin yang sudah disediakan oleh guru, dan guru memberikan contoh dengan menggunakan benda yang konkret seperti ada 16 biji pensil di meja guru, setelah itu anak di suruh untuk menghitung berapa banyak pensil tersebut? setelah anak menghitung berapa banyak pensil tersebut anak menjawab bahwa pensil tersebut ada 16 biji, selanjutnya ibu guru menyuruh anak untuk menunjukan manakah angka 16 yang ada di papan tulis tersebut? akan tetapi anak tersebut belum memahami dan merasa kesulitan untuk menunjukan angka 16 itu seperti apa seperti apa, bahkan anak menunjukan angka 19 padahal jumlah pensil hanya ada 16 biji. Anak juga bingung untuk membedakan angka 6 dan 9. Akan tetapi tidak semua anak tidak bisa memahami lambang bilangan 1-20 ada sebagian yang sudah memahaminya dan sebagian lagi masih perlu stimulus untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya.

Maka dari itu peneliti disini tertarik ingin menciptakan permainan balok yaitu salah satunya balok menara angka dimana permainan ini dari bahan bekas (kardus) yang ramah lingkungan dan tidak membahayakan bagi anak. Peneliti juga mengajari bagaimana cara anak agar tidak merasa kesulitan dalam membedakan angka tersebut dan anak di ajak berhitung bersama melalui permainan balok angka tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung yang berjudul **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL AL FATTAH KECAMATAN PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2020/2021.**

## **B. Fokus Penelitian**

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Fokus penelitian berisi semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, spesifik, operasional, jelas, tegas, yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.<sup>12</sup>

Adapun berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti mengambil fokus penelitian, yaitu:

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun , *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember:IAIN Jember 2019), 47

1. Bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan suatu jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut.<sup>13</sup>

Tujuan dari penelitian ini tidak terlepas dari fokus penelitian di atas adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mendeskripsikan cara membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021

---

<sup>13</sup> Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015), 7

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan suatu komponen yang berisi tentang kontribusi apa saja akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk memperkaya khazanah berbasis keilmuan. Adapaun manfaatnya dari penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menambah wawasan yang sangat luas demi ilmu pengetahuan khususnya kemampuan berhitung.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan tentang pendidikan anak usia dini yang berupa mengembangkan kemampuan berhitung dan memberikan suatu pengalaman secara langsung bagi peneliti

#### b. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi tambahan tentang kemampuan berhitung dan bahan pengembangan penelitian karya tulis ilmiah di lingkungan IAIN Jember

#### c. Bagi Lembaga Raudatul Atfal

Penelitian diharapkan agar dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk menjadikan referensi atau acuan di dalam mendidik peserta didik sehingga terbentuk peserta didik yang memiliki suatu

kemampuan berhitung dan juga dijadikan bahan evaluasi dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan refrensi untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai kemampuan berhitung.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadikan titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.<sup>14</sup>

### 1. Mengembangkan Kemampuan Berhitung

Mengembangkan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknik, teotis, spritual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui proses pendidikan dan latihan. Mengembangkan yang dilakukan peneliti yaitu kemampuan teknik atau bisa disebut sebagai kemampuan *hard skil*. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristiknya perkembangan dimilai dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu hubungan dengan jumlah dan pengurangan.<sup>15</sup> Jadi kemampuan berhitung ini sebaiknya diberikan sejak dini

<sup>14</sup> Tim Penyusun, 47.

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana 2014) , 98

dengan berbagai metode yang sangat tepat sehingga tidak merusak perkembangannya.

## 2. Permainan Balok Angka

Permainan balok merupakan salah satu jenis permainan ditaman kanak-kanak karena permainan balok tersebut bersifat menantang dan bisa untuk bentuk yang berbeda-beda, dan permainan balok angka merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kardus bekas yang ramah lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas definisi istilah ini dimaksudkan dengan judul Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Di Kelompok A Di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah upaya dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A melalui permainan balok angka yang digunakan adalah permainan balok angka model menara angka dimana permainan tersebut terbuat dari bahan bekas yaitu kardus. Contohnya guru menyuruh kepada anak untuk membedakan antara angka 1 dengan angka lainnya dan anak disuruh untuk membilang angka yang anak pegang.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang di mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.<sup>16</sup> Keseluruhan penulisan skripsi terdiri beberapa bab, dan setiap bab terbagi

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun, 82

menjadi beberapa sub-bab. Oleh karena itu maka kami akan mendeskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan agar peneliti ini tidak keluar dari jalur yang telah di tentukan maka dari itu perlu memberikan gambaran sistematika pembahasan antara lain yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian kepustakaan, bab ini berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab ketiga adalah metode penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat adalah penyajian data dan analisis yang berisi tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan temuan.

Bab kelima adalah penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

Selanjutnya skripsi ini diakhir dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian penelitian terdahulu ini berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu yang terkait penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan seperti skripsi, tesis, disertasi, artikel yang memuat pada jurnal ilmiah, dan sebagainya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat terlihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.<sup>17</sup>

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan penelitian ini.

1. Tati Rahmawati, 2018. "Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru, Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018". Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Salatiga, 2018.<sup>18</sup>

Penelitian yang digunakan disini yaitu penelitian tindakan kelas atau PTK, teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik dan pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dokumentasi, analisis data.

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, , 48.

<sup>18</sup> Tati Rahmawati,"*Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkungan Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru, Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*" (skripsi.Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2018).

Penelitian ini dapat di simpulkan bahwa dengan Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Peran Lingkaran Warna Pada Kelompok A mengalami peningkatan dari 22 siswa ada 3 siswa yang tadi dinyatakan berkembang baik kemampuan berhitungnya unuk sebesar 13,6%. Akan tetapi pada siklus I terdapat 10 siswa yang dinyatakan mencapai keberhasilan sebanyak 45% , akan tetapi pada siklus II terdapat 20 siswa yang berhasil berkembang sesuai harapan dan berkembang denga sangat baik sbanyak 90,9%.

2. Fajar Karuniawati, 2018. “ Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya”. Skripsi :Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tabriyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.<sup>19</sup>

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas dan teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik dan pengumpulan data yang digunakan yairu wawancara, observasi, tes, dokumentasi.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media corong berhitung pada siklus I dengan berbagai siswa menjadi 3 kelompok dimana setiap kelompok akan memperoleh media

---

<sup>19</sup> Fajar Karuniawati, “ *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya*”. (Skripsi.Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tabriyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).

corong berhitung . akan tetapi berbeda dengan siklus II siswa dibagi menjadi 2 kelompok.

3. Yuliantiningsih, Khoirul Asfiyak, Yorita Febry Lismanda, 2019. “Penerapan Permainan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di TA Al-Kautsar Kota Malang”.<sup>20</sup>

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari dan April 2019 di TA Al Kautsar Kota Malang pada tahun ajaran 2018/2019. Subyek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 24 anak. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 14 Februari 2019 dan dilaksanakan pra siklus, siklus I pada tanggal 8 April 2019 dan siklus II dilakukan pada tanggal 15 April 2019.

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti ini menggunakan teknik pengamatan atau observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan pada proses dan hasil belajar anak ini menggunakan penelitian deskripsi kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dari penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak sehingga diperoleh peningkatan sebesar 71%.

Pada siklus I belum memenuhi standart keberhasilan, maka perlu diadakan

---

<sup>20</sup> Yuliatiningsih, Khoirul Asfiyak, Yorita Febry Lismanda, 2019 “*Penerapan Permainan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di TA Al-Kautsar Kota Malang*” (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang, vol. 1, no.2, 2019).

perbaikan pada siklus II. Hasil pengamatan siklus II ini penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan yang semula pada siklus I sebanyak 5 anak yang mengalami ketuntasan atau sekitar 71 % dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 5 anak yang tuntas atau sekitar 91%.

Berdasarkan uraian tentang persamaan dan perbedaan yang diatas maka peneliti memaparkan tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan dan persamaan Penelitian dan Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Tati Rahmawati, Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Bnyubiru, Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018	a. Sama-sama membahas tentang pengembangan kemampuan berhitung, b. penelitian dilakukan di kelompok A, dan jenis penelitian yang dipakai penelitian kualitatif deskriptif.	a. Penelitian terdahulu menggunakan variabel melalui permainan lingkaran warna sedangkan peneliti menggunakan permainan balok angka
2.	Fajar Karuniawati, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo	a. Sama-sama membahas tentang kemampuan berhitung,	a. Penelitian terdahulu menggunakan variabel melalui permainan corong berhitung sedangkan penelitian lakukan menggunakan variabel melalui permainan balok angka b. Jenis penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan peneliti

No	Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	Surabaya Tahun 2017/2018		menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif  c. Subyek penelitian terdahulu adalah anak kelompok B sedangkan subyek penelitian yang dilakukan adalah anak kelompok A
3.	Yuliatiningsih, Khoirul Asfiyak, Yprita Febry Lismanda, Penerapan Permaianan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pemulaan Anak Kelompok B di TA Al-Kautsar Kota Malang 2018/2019	a. Sama-sama membahas tentang kemampuan berhitung melalui permainan balok angka	a. Subyek penelitian terdahulu adalah kelompok B sedangkan peneliti di kelompok A b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskripsi kualitatif dan kuantitatif

Dari penjelasan beberapa peneliti terdahulu di atas bahwa jelas penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 ? dan (2) Bagaimana membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?

## B. Kajian Teori

### 1. Kemampuan Berhitung

#### a. Pengertian kemampuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa, bisa atau pandai untuk melakukan sesuatu.<sup>21</sup> Sedangkan kemampuan sendiri dapat di artikan keahlian, kecakapan, kemahiran yang ada pada diri kita sendiri.

Sedangkan menurut Munandar bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari bawaan dan latihan. Pandangan munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga ia mampu melakukan sesuatu.<sup>22</sup> Jadi perlu pembiasaan dan latihan untuk menstimulus kemampuan anak agar keahlian yang dimiliki oleh anak dapat tercapai.

Berdasarkan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan adalah keahlian atau kecakapan yang sudah ada dari pembawaan anak sejak lahir yang dapat distimulus dengan cara latihan-latihan agar kemampuan yang dimiliki anak tersebut bisa berkembang dan tercapai.

---

<sup>21</sup> KBBI Online di akses pada tanggal 04 Desember 2020 pukul 10:39 WIB

<sup>22</sup> Susanto, 97.

## b. Pengertian Berhitung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang atau menjumlahkan, mengurangi, membagi dan sebagainya.<sup>23</sup>

Berhitung adalah dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia.<sup>24</sup> Berhitung tidak lepas dari peran matematika yang di dalamnya dimulai dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian yang semuanya itu dapat dipakai pada setiap kehidupan manusia sehari-hari. Belajar berhitung sebaiknya dilakukan sejak dini atau anak masih kecil, misalnya orang tua mengajarkan lagu balonku dimana didalam nyanyian tersebut tanpa disadari anak diajarkan pengurangan. Yang awalnya balon ada 5 ketika balon tersebut meletus maka balon tinggal 4. Dengan cara nyanyian tersebut anak diajarkan untuk menyukai pelajaran berhitung.

Sebelum anak diajarkan untuk berhitung, terlebih dahulu anak harus bisa menghitung dan mengetahui angka-angka dalam menghitung tersebut, baik urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut. Pada umumnya anak hafal angka yang anak ucapkan seperti angka 1-10, akan tetapi anak mengalami kesulitan ketika dihadapi pada kegiatan berhitung yang sesungguhnya oleh karena itu, kegiatan berhitung harus dilakukan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> KBBI Online diakses pada tanggal 04 Desember 2020 pukul 10:40 WIB

<sup>24</sup> Susanto, 98.

<sup>25</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. (Jakarta:Kencana,2016),107

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.<sup>26</sup>

### c. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Permulaan

Tahapan-tahapan yang dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep atau pengertian, tahap transisi atau peralihan, tahap lambang, dan menurut Dediknas ada 3 tahapan dalam kemampuan berhitung permulaan antara lain yaitu:

*Pertama* yaitu tahap penguasaan konsep dimana tahap ini dimulai dengan menggunakan konsep benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

*Kedua* tahap transisi atau peralihan yang merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda yang nyata menuju ke arah yang pemahaman secara abstrak.

*Ketiga* tahap pengenalan lambang merupakan di mana setelah anak mengalami sesuatu secara abstrak, maka akan dapat dikenal pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak untuk melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Susanto, 98

<sup>27</sup> Susanto, 100.

Dari ketiga macam tahap diatas menjelaskan sama-sama menjelaskan bahwa pembelajaran untuk menghitung bilangan menggunakan benda-benda yang konkret, abstrak atau nyata.

**d. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak (Kemampuan Berhitung)**

Menurut peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Undang-Undang No 137 tahun 2014, Indikator Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

1) Membilang banyak benda 1-10

Pada proses membilang banyak benda 1-10 yaitu anak diperintahkan untuk menyebutkan bilangan tersebut mulai dari bilangan satu sampai akhir, akan tetapi anak dapat menunjukan secara langsung pada objek yang berbeda. Jadi disini guru menunjukan bilangan tersebut setelah itu anak menyebutkan nama bilangan atau angka tersebut.

2) Mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan diperlukan untuk memnumbuh kembangkan suatu keterampilan berhitung anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>28</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang No 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*,26

3) Mengenal lambang bilangan

Lambang bilangan merupakan notasi tulis dari sebuah bilangan, lambang bilangan merupakan symbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan tersebut.

4) Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan merupakan suatu kegiatan dimana kegiatan ini dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan pemahaman mengenai lambang bilangan

5) Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Pada proses ini anak harus mampu menyebutkan lambang bilangan mulai dari 1-10, meskipun anak menyebutkannya tidak secara beraturan yang terpenting anak mampu menyebutkan lambang bilangan yang anak ketahuinya.

**e. Karakteristik Berhitung**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakteristik adalah keistimewaan atau khas.<sup>29</sup> Jadi karakteristik adalah sifat yang sesuai dengan perwatakan yang dimiliki oleh anak. Menurut Dipdiknas Pengelolaan tenaga pendidikan taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak khususnya pada anak usia 4-6 tahun;

- 1) Membentuk permainan secara sederhana,
- 2) Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat,

<sup>29</sup> KBBI Online diakses pada tanggal 04 Desember 2020 pukul 10:42

- 3) Menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan,
- 4) Menyebutkan dan membilang 1-20,
- 5) Memahami lambang bilangan.
- 6) Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan,
- 7) Memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit,
- 8) Memahami penjumlahan dengan benda-benda.
- 9) Memahami waktu dengan menggunakan jam.
- 10) Menyusun kepingan *puzzle* secara sederhana menjadi utuh,
- 11) Memahami alat-alat untuk mengukur.
- 12) Memahami sebab akibat.
- 13) Mengetahui asal-usul terjadinya sesuatu dan,
- 14) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.

Karakteristik berhitung menurut Suyanto antara lain yaitu:

- 1) Menghitung yaitu menghubungkan antara benda dan konsep bilangan, dimulai dari satu, jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatan,
- 2) Angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dan simbol angka,
- 3) Klasifikasi yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok untuk matematika bisa berdasarkan ukuran atau bentuknya.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Suryana., 109

Dari uraian diatas bahwa dapat dilihat anak yang memiliki kecerdasan dalam berhitung dilihat dari anak dapat memahami dan mengetahui angka atau simbol bilangan.

#### **f. Tujuan Berhitung**

Tujuan pengenalan matematika untuk anak usia dini menurut Sudaryani bahwa anak usia dini dapat mengembangkan aspek moral, fisik, dan emosi yang dapat dikembangkan secara menyeluruh dan secara optimal dengan cara pengenalan yang benar.<sup>31</sup>

Pengenalan matematika untuk anak usia dini meliputi antara lain yaitu aritmatika, geometri, pecahan, pengukuran, dan pengolahan data. Matematika anak prasekolah berada pada praoperasional yang dalam perkembangannya anak mampu berpikir secara simbolis dan kemampuan tersebut bisa dilihat di saat anak mampu membayangkan benda-benda yang berada pada sekitarnya. Tujuan pembelajaran matematika mempunyai arti bahwa dalam belajar matematika anak dapat belajar berhitung, anak usia dini mampu memahami bahasa matematika dan penggunaannya untuk berpikir secara rasional atau masuk akal. Sudaryanti mengemukakan bahwa tujuan utama pengenalan matematika adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Matematika untuk perkembangan aspek kecerdasan anak untuk berpikir secara logis dan matematika perlu media atau permainan untuk

---

<sup>31</sup> Salam Rozana, dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 56

membantu agar stimulus yang di lakukan oleh orang tua maupun guru disekolah bisa tercapai

## 2. Permainan atau Bermain

### a) Pengertian permainan

Menurut Kamus Besar Indonesia (KBB) kata permainan berasal dari kata main yang artinya melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Jadi permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk melakukan aktifitas bermain, permainan dilakukan dengan cara menyenangkan hati dengan menggunakan barang atau sesuatu yang dimainkannya.<sup>32</sup> Adang Ismail berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. *Pertama*, bermain diartikan sebagai “*play*”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. *Kedua*, bermain diartikan sebagai “*games*”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.<sup>33</sup>

Uraian di atas menjelaskan bahwa *play* diartikan bermain tanpa mencari menang dan kalah sedangkan *games* dapat di artikan bermain memerlukan menang dan kalah, jadi dari kita bisa membedakan arti dari *play* dan *games* itu sendiri.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.<sup>34</sup> Anak dapat memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa anak melakukan dengan cara bermain, cara yang digunakan anak agar merasa menyenangkan hatinya mereka dengan

<sup>32</sup> KBB Online diakses tanggal 04 Desember 2020 pukul 17:12

<sup>33</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), 26.

<sup>34</sup> Ismail, 27.

cara menggunakan alat-alat tertentu ataupun tidak. Untuk anak usia dini bentuk dan permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif sebagai sarana dalam mengembangkan potensinya.

Tujuan bermain pada anak usia dini adalah untuk memelihara perkembangan atau pertumbuhan secara optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.<sup>35</sup>

Fadilah Docket dan Fleer di dalam bukunya menerangkan tentang bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.<sup>36</sup>

#### **b) Tujuan permainan edukatif**

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna yaitu alat permainandan edukatif. Alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.<sup>37</sup> Secara umum dapat beberapa tujuan dari permainan edukatif, anatara lain:

---

<sup>35</sup> Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreatifitas Melalui Bermain Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara,2020), 39.

<sup>36</sup> Fadillah, 8.

<sup>37</sup> Ismail,116

1) Mengembangkan konsep diri (*self concept*)

Dalam mengembangkan konsep diri ini anak bisa membedakan antara dirinya dengan orang lain. Dan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh dirinya dan orang lain.

2) Mengembangkan kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah proses kemampuan yang dimiliki oleh anak yang perlu dikembangkan imajinasinya melalui proses mental yang menghasilkan suatu daya ciptanya.

3) Mengembangkan komunikasi

Komunikasi merupakan suatu interaksi, yang dilakukan lebih dari satu orang atau suatu berita antara dua orang atau lebih.

Anak dalam mengembangkan komunikasi dengan cara bercerita. Bagi orang tua atau guru membebaskan anak untuk melakukan komunikasi dengan teman sebayanya untuk menstimulus aspek perkembangannya.

4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik anak anak diberikan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan yang mengembangkan otot-otot besar dan kecil anak sehingga anak anak tidak merasakan bosan dan kelesahan ketika anak harus duduk diam berjam-jam lamanya. Untuk mengembangkan fisik motorik anak

bisa diberikan permainan seperti permainan balok angka yang bisa mengasah aspek fisik motorik halus anak

5) Kembangkan aspek sosial

Melalui permainan untuk mengembangkan aspek sosial anak diajarkan bermain bersama dengan teman sebayanya untuk memperoleh pengalaman yang dialaminya. Dengan teman bermainnya anak belajar banyak hal seperti berbagi hak milik, menggunakan permainan secara bergantian (bergilir), melakukan kegiatan bersama-sama mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak dengan teman sebayanya.

6) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian

Melalui bermain bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami dalam kehidupannya sehari-hari, untuk memenuhi suatu kebutuhan dan dorongan dari dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Ketika anak mendapatkan kesempatan untuk memperoleh dorongn-dorongan yang muncul dari diri anak maka anak merasakan lega dan rileks.

#### 7) Mengembangkan aspek kognitif

Aspek kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan anak yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa serta daya ingat anak.<sup>38</sup>

Anak usia prasekolah diharapkan agar dapat menguasai berbagai konsep seperti warna, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, membaca, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan tentang konsep tersebut akan lebih mudah diperoleh melalui permainan, dikarenakan melalui permainan anak akan dapat merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

#### 8) Mengasah ketajaman pengindraan

Pengindraan mencakup tentang penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal yang berlangsung di lingkungannya. Untuk mengasah ketajaman pengindraan anak, anak diberikan permainan edukatif agar anak dapat mengamati suatu permainan yang ia mainkan

#### 9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Anak dapat melakukan keterampilan olahraga dan menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cetakan, lentur tidak

---

<sup>38</sup> Ismail, 134

canggung dan anak bisa menari tanpa merasa takut atau was-was sehingga kegiatan tersebut dilakukan secara optimal.<sup>39</sup>

Tujuan permainan edukatif dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik anak. Aspek kognitif disini anak dapat menguasai konsep matematika seperti berhitung, sedangkan untuk aspek psikomotorik disini anak dapat mengasah aspek motorik halus yaitu melalui permainan balok angka. Melalui permainan edukatif ini, anak akan merasa senang dan tanpa disari anak sudah banyak belajar.

### **3. Balok Angka**

#### **a) Pengertian Balok Angka**

Balok adalah alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh setiap anak untuk melatih kecerdasan intrapersonal anak.<sup>40</sup> Balok juga dapat melatih perkembangan logika anak.<sup>41</sup> Permainan balok dapat dilakukan di dalam ruangan atau *indoor*.

Balok menara angka adalah salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Balok-balok angka yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 dan

---

<sup>39</sup> Ismail, 137

<sup>40</sup> Fadillah 150

<sup>41</sup> Fadillah,147

Hainstock berpendapat bahwa angka-angka balok terdiri dari angka 1 sampai 10 dan setiap angka berwarna hitam .<sup>42</sup>

### b) Konsep Angka

Menurut Lestari KW mengatakan bahwa pengelompokan anak usia dini terdapat beberapa konsep matematika yang harus di ajarkan kepada anak usia dini, untuk pengelompokan anak usia 0-3 tahun perlu dilakukan pengenalan konsep-konsep matematika. Sedangkan pada kelompok anak usia 3-6 tahun dilakukan pengembangan konsep matematika kepada anak.

Angka merupakan hal yang paling dasar pada matematika, mengajarkan konsep angka pada anak usia dini dilakukan melalui dua tahapan, pertama, mengenalkan konsep angka kepada anak usia 0-3 tahun, kedua, mengembangkan konsep angka pada anak usia 3-6 tahun.

Untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan dengan 3 tahap yaitu:

- 1) Membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan
- 2) Mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung
- 3) Membandingkan antara kelompok satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Wahyu Indartini, dkk, *Prosiding Seminar Proposal Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 4*, (Tuban:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban,2018), 39

### c) Tahap-tahap Menggunakan Balok Angka

Menurut Essa tahap-tahap dalam menggunakan balok angka untuk mengenalkan lambang bilangan antara lain yaitu:

- 1) *One to one correspondences*, korespondensi satu-satu adalah dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item yang lainnya. Pada tahap ini anak menyebutkan satu balok dengan menunjukkan balok yang jumlah satunya, menyebutkan 2 balok dengan menunjukkan balok yang jumlahnya dua dan lain-lain.
- 2) *Rote Counting*, menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka, membilang yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
- 3) *Rational Counting*, menghitung rasional dimana anak secara akurat bisa menempel nama angka untuk serangkai objek yang dihitung, sehingga anak dapat memahami dan mengerti makna angka dan pengenalannya.<sup>44</sup>

Menurut Ginsburg dalam Yulaifah mengatakan bahwa supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyotir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”.<sup>45</sup> Ketika

<sup>43</sup> Lisa, *Prinsip dan Konsep Permainan Matematika bagi Anak Usia Dini Jurnal UIN Ar-Raniry Universitas Islam Negeri Vol.III, No 1*, (Lhokseumawe : Program Studi Tadris Matematika Stain Malukussaleh Lhokseumawe, 2017), 101

<sup>44</sup> Indartin, 40

<sup>45</sup> Vivi Ulandari, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat*, (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol. 3 (1),2018),73

anak sudah mulai mampu untuk memahami suatu konsep tersebut maka anak mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda, klasifikasi disini tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk dan ukuran saja. Misalnya anak membedakan berdasarkan bentuk angka.

#### **d) Manfaat Bermain Balok Angka**

Menurut alal manfaat besar dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Adapun manfaatnya antara lain yaitu:

- 1) Pengembangan fisik yaitu mencangkup koordinasi, persepsi visual, pengembangan motorik, orientasi spasial/ruang. Dan koordinasi motoric
- 2) Sosial emosional yaitu pengembangan kompetensi/wewenang,kesu ksesan, harga diri, otonomi/kemandirian, inisiatif, persamaan (*equality*), kerjasama, negosiasi, kompromi, responsibilitas/tanggung jawab, kepemimpinan, konsep ilmu sosial, dan emosi yang wajar/pelepasan emosi.
- 3) Kreativitas yaitu asosiasi hubungan, pemecahan masalah, mencari solusi baru, dan ekspolasi sensori.
- 4) Pengembangan kognitif yaitu simbolisasi dan penyajian, *comparisons*, penggolongan, konsep, *directionalist*, urutan, pemikiran yang berbeda, dan logika berpikir.
- 5) Matematika yaitu area, ukuran, order, ruang, angka-angka, pemetaan pola, mengukur, *fractions*, pengoprasian bilangan,

perkiraan, *negative space*, penjumlahan dan pengurangan, korespondensi/hubungan antara satuan, dan ratusan.

- 6) *Science* matematika yaitu berat atau beban, tinggi, gravitasi, timbangan, simetri, tekstur, *action-reaction*, penyebab dan efek, gambar ruang, dan mesi sederhana.<sup>46</sup>



---

<sup>46</sup> Indartin, 41.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara langkah dalam mencari, meruuskan, menggali, dan menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian. Metode yang dimaksud ini adalah metode yang lebih bersifat praktis dan aplikasi.<sup>47</sup> Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang suatu gejala pada saat penelitian dan jenis penelitian yang dipakai peneliti adalah studi kasus.<sup>48</sup>

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan penelitian tersebut hendak dilakukan<sup>49</sup> Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti hendaknya melakukan survey awal untuk mengetahui dan menemukan titik permasalahan yang terdapat di lokasi tersebut. Adapun lokasi penelitian ini adalah di Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember.

Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut: *pertama* karena permainan balok angka di Raudhatul Athfal belum ada maka dari itu peneliti disini ingin

---

<sup>47</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Prestasi Pustajarya, 2016

<sup>48</sup> Tim Penyusun, 48.

menciptakan permainan tersebut, *kedua* media permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk menentukan informan peneliti menggunakan teknik purposive, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai informan adalah sebagai berikut:

1. Kepala Raudhaul Athfal Al-Fattah Kecamatan Panti Jember yakni: Ibu Siti Kalimah S.Pd. Dengan alasan beliau sebagai pimpinan di lembaga tersebut sehingga mengetahui kegiatan yang dilakukan di sekolah tersebut.
2. Dewan guru Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember yakni: Ibu Maizzatul Iqfiah
3. Guru pendamping Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember yakni: Ayu Lestari
4. Dewan Guru Kelompok B di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember yakni: Siti Afiyah
5. Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember yakni: Mutiara Syakila Arivina, Nimas Indri Ayana Putri Rahayu, Azra Nurin Fariha.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Untuk mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>50</sup>

Dilihat dari segi teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi partisipatif dimana peneliti melakukan pengamatan yang dengan cara ikut serta dalam suatu kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>51</sup>

Adapun data yang diperoleh melalui teknik observasi adalah 1) mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 dan 2) membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 308

<sup>51</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 123-125

## 2. Wawancara

Wawancara atau (interview) adalah dialog atau pertanyaan yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari informan.<sup>52</sup> Wawancara yang digunakan peneliti yaitu wawancara semi terstruktur dimana pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur dan bertujuan agar menemukan permasalahan secara lebih terbuka.<sup>53</sup>

Adapun data yang diperoleh dalam teknik wawancara ini adalah 1) Untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 dan 2) Untuk membedakan bentuk angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021

## 3. Dokumentasi

Adapun data yang diperoleh menggunakan teknik dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Profil lembaga Raudhatul Althfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember
- b. Visi dan misi Raudhatul Althfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember
- c. Data siswa, dan letak geografis Raudhatul Althfal Al Fattah

Kecamatan Panti Jember

---

<sup>52</sup> Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Jember: Stain Press, 2013), 185

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 306

- d. Aktivitas berupa foto dalam proses pembelajaran bermain balok angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak
- e. Dokumentasi atau foto-foto yang relevan yang diperoleh dari beberapa sumber yang dapat memperkuat analisis fokus penelitian.

## E. Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lam peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk melakukan analisis data maka melalui reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawancara yang tinggi.<sup>54</sup>

### 2. *Data Display* (penyajian data)

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Menurut Miles and Huberman (1984) dalam buku Sugiyono menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex*”. yang

---

<sup>54</sup> Sugiyono, 339.

paling paling digunakan dalam penyajian data untuk penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>55</sup>

### 3. *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.<sup>56</sup>

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi 'positivisme' dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri.<sup>57</sup> Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh maka peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik karena berdasarkan pada jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk membandingkan atau mengecek informasi yang diperoleh dengan sumber lainnya.

Triangulasi sumber merupakan teknik pemeriksaan kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui

<sup>55</sup> Sugiyono, 341

<sup>56</sup> Sugiyono, 345

<sup>57</sup> Moleong., 321

beberapa sumber kemudian dibandingkan data yang diperoleh dalam kegiatan wawancara.

Triangulasi teknik adalah untuk menguji kreadibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>58</sup>

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Pada tahap-tahap penelitian ini. Peneliti akan menguraikan rencana pelaksanaan penelitian antara lain yaitu:

#### **1. Tahap Pra Lapangan**

Tahap pra lapangan adalah dimana tahap ini dilakukan sebelum penelitian dilakukan di lapangan. Tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap pra lapangan ini antara lain yaitu:

##### **a. Menyusun rancangan penelitian**

Pada tahap ini peneliti merancang penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan materi setelah itu di konsultasikan kepada dosen pembimbing, menyusun proposal dan selanjutnya seminar proposal

##### **b. Memilih lapangan pendidikan**

Sebelum melakukan penelitian, yang dilakukan peneliti yang pertama harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti. Peneliti disini meneliti di kelompok A Al Fattah Panti Jember.

---

<sup>58</sup> Sugiyono, 373.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak Raudhatul Athfl Al Fattah Pantl Jember

d. Memilih dan memanfaatkan informasi

Informan yang peneliti pilih dalam tahap ini yaitu; Kepala Raudhatul Athfal Al Fattah Pantl Jember.

e. Menyiapkan perlengkapan pendidikan

Untuk menyiapkan perlengkapan penelitian yang harus dibawa peneliti dilapangan seperti alat tulis, buku, bupoin, kertas, catatan dan sebagainya.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Untuk melakukan tahap pelaksanaan dilapangan yang dilakukan peneliti yaitu peneliti mengumpulkan data-data dengan melalui observasi.

3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka peneliti menganalisis keseluruhan semua data dan kemudia diekspresikan dalam sebuah laporan.

IAIN JEMBER

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambar Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember

Raudhatul Athfal adalah sebuah lembaga pendidikan prasekolah yang berada di wilayah desa Jember, Kecamatan Panti yang mulai beroperasi sejak tahun 2007 yang awalnya adalah sekelompok anak bermain di belakang masjid At Taqwa, dan kemudian para pengurus masjid At Taqwa bermusyawarah dan berrencana untuk mendirikan suatu lembaga taman kanak-kanak islam, dan tahun 2007 di bukalah lembaga tersebut di beri nama lembaga Raudhatul Athfal. Di lembaga tersebut terdiri dari 2 ruang kelas A dan B dan 2 orang . Pada tahun 2009 Raudhatul Athfal Al Fattah barulah resmi mempunyai ijin operasional dari Departemen Agama Kabupaten Jember dan lembaga tersebut sudah terdaftar.

Raudhatul Athfal Al Fattah berdiri atas prakarsa tokoh agama dan tokoh masyarakat yang menghendaki berdirinya TK Islam di wilayah Panti Jember, dan kepala RA adalah ibu Fitri dibantu oleh ibu Neli Rosidah tahun 2007 sampai 2008. Tahun 2008 sampai sekarang yang menjadi kepala RA nya adalah ibu Siti Kalimah,S.Pd dan di bantu oleh 3 orang guru yang bernama Siti Afiyah, Maizzatul Iqfiah, dan Ayu Lestari.

Pada tahun 2019 pengurus menetapkan ibu Siti Kalimah,S.Pd. untuk menjadi Kepala Raudhatul Athfal periode 2019 sampai 2024. Dan Alhamdulillah atas kerja keras pengurus sampai saat ini Raudhatul Athfal

Al Fattah telah memiliki Ruang kantor dan Alat permainan luar yang cukup.

Sampai sekarang alhamdulillah perkembangan Raudhatul Athfal Al Fattah semakin baik sehingga diminati masyarakat hal ini dapat dilihat dengan jumlah murid yang cukup banyak, kegiatan-kegiatan juga sangat banyak baik dalam peringatan HUT RI, karnafal, pentas seni, peringatan hari besar islam atau nasional Raudhatul Athfal Al Fattah selalu aktif, ekstra kurikuler seperti :Tari,banjari,melukis serta kegiatan keagamaan ada sholat berjamaah, baca tulis Al-Quran. Ditunjang prestasi-prestasi baik yang dapat diraih ditingkat kecamatan.

## 2. Profil Raudhatul Athfal Al Fattah

Nama Sekolah	: RA Al Fattah
Alamat Lengkap	: Jln. Kapuas No 01 Dusun Kasian Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember
No Telepon/Hp	: +62853-3528-8662
Kode Pos	: 68153
Status RA	: Swasta
Status Akreditasi	: Belum Akreditasi
NSRA Lama	: 101235090097
NSRA Baru	: 101235090097

NPWP : 73.254.212.1-626.000  
Nama Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren Al Fattah  
Alamat Yayasan : Jln. Kapuas No 01 Dusun Kasian Desa Serut  
Kecamatan Panti Kabupaten Jember

No. Akta Pendirian Yayasan : 3

Kepemilikan Tanah : Wakaf

Luas Tanah : 720.00 M<sup>2</sup>

Status Bangunan : Milik Sendiri

Luas Bangunan : 70.000 M<sup>2</sup>

Nama Kepala Sekolah : Siti Kalimah S.Pd

No.SK Kepala Sekolah : 01/YP.ALF/SK.K/11/VI/2008

Jumlah siswa Tahun Pelajaran : 20 Siswa atau peserta didik 2020/2021

Jumlah Guru : 3 guru

### 3. Visi dan Misi

#### a. Visi

Visi RA Al Fattah adalah “Terwujudnya Generasi yang Berakhlakul Karimah, Berilmu, Kreatif dan Mandiri.

#### b. Misi

- 1) Mengarahkan peserta didik dalam pendidikan ke agamaan yang bisa membentuk karakter yang mencerminkan anak berakhlakul karimah
- 2) Membimbing peserta didik dalam menggali potensi dan bakat minat

- 3) Mengembangkan kompetensi anak dan pendidik dengan mengikuti pelatihan
- 4) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan dengan cara melanjutkan pendidikan S1

#### 4. Tujuan

- a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, dan bettaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
- b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- c. Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik, psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.
- d. Menyelenggarakan kegiatan administrasi pendidikan atau ke tata usahaan serta pengelolaan sarana guna mendukung kegiatan kependidikan.
- e. Menjalin kerjasama yang baik dengan semua warga sekolah antara lain masyarakat, wali murid, komite yayasan dan tentunya antara sesama

guru sehingga tercipta hubungan yang harmonis dan dapat membawa kemajuan bersama.

#### 5. Letak Geografis

RA Al Fattah di tempatkan di Jln. Kapuas No 01 Dusun Krajan Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Adapun batas lokasinya adalah sebagai berikut:

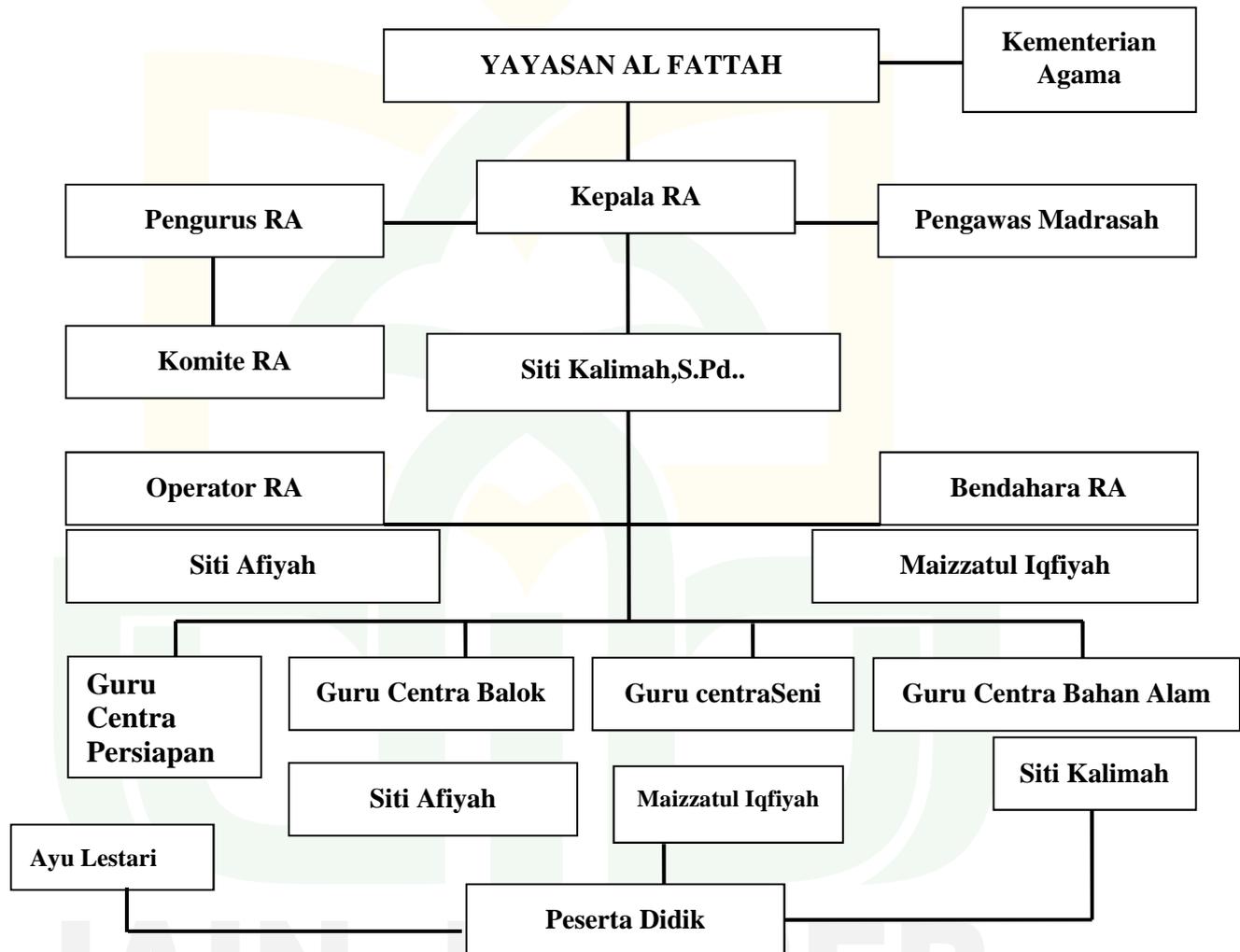
- a. Sebelah Barat : Jalan
- b. Sebelah Timur : MI Al Fattah
- c. Sebelah Utara : Rumah Warga
- d. Sebelah Selatan : Rumah Warga

#### 6. Struktur Kepengurusan RA AL FATTAH

Di dalam suatu lembaga pendidikan dibutuhkan adanya tenaga pendidikan sebagai daya utama dalam kegiatan belajar mengajar dalam sebuah lembaga pendidikan. Struktur organisasi di Raudhatul Athfal Al Fattah antara lain yaitu sebagai berikut:

IAIN JEMBER

**Tabel 4.1**  
**STRUKTUR ORGANISASI**  
**RA AL FATTAH**  
**TP. 2020/2021**



## 7. Data Siswa Tahun 2020/2021

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa**

No	Kelompok	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Ket
1	A	8	12	20	Pagi

8. Data Peserta Didik Kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember
- Siswa kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah saat ini berjumlah 20 anak, terdiri 8 laki-laki dan 12 perempuan. Adapun data anak didik kelompok A sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Data Kelompok A**

No	Nama	P/L	Kelompok
1	Mutiara Syakila Arivina	P	A
2	Mohamat Adi Firmansyah	L	A
3	Avita Khoirun Nisa Rohmania	P	A
4	M Hilmi Agung Hariyadi	L	A
5	Nimas Indri Ayana Putri Rahayu	P	A
6	Feri Firdaus Al-Mubaroq	L	A
7	Adiva Raiza Wardana	P	A
8	Muhammad Adib Alim Aminullah	L	A
9	Ajrina Najwa Putri Afifah	P	A
10	Qaisya Yasmina Zainudin	P	A
11	Farah Azhari Putri	P	A

12	Keysa Laudifa Amalia Putri	P	A
13	Muhammad Zhafran Firzatullah	L	A
14	Salsabila Ambar Dewi	P	A
15	Naflah Shakira Aprilia Putri	P	A
16	Muhammad Alif Hafiz	L	A
17	Abira Nafila Fildzah	P	A
18	Ahmad Bilal Nanda Saptari	L	A
19	Muhammad Denis Sofyan	L	A
20	Azra Nurin Fariha	P	A

#### 9. Keadaan Sarana dan Prasarana yang mendukung

Proses keberhasilan belajar anak di lembaga tergantung pada sarana prasarananya dan infra struktur di lembaga tersebut, di Raudhatul Athfal ini setiap tahunnya berusaha untuk melengkapi apa yang dibutuhkan dalam menunjang proses belajar mengajar misalnya prasarana kelas untuk tempat belajar anak di Raudhatul Athfal Al Fattah mempunyai sarana dan prasarana 4 ruangan yaitu:

- a. Ruang kelas untuk belajar siswa
- b. Ruang Kantor
- c. Ruang Toilet
- d. Ruang Kantin

Sarana dan Prasarana dalam kelas terdiri

- a. Meja Guru berjumlah 3 buah

- b. Meja Siwa berjumlah 10 buah
- c. Almari tempat berkas berjumlah 1 buah
- d. Almari tempat mainan berjumlah 1 buah
- e. Meja rak buku siswa berjumlah 3 buah
- f. Rak sepatu berjumlah 2 buah
- g. Mainan ayunan berjumlah 1 buah

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Penyajian data memuat tentang uraian data temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, dalam penelitian ini, penyajian data didasarkan pada fokus penelitian, yaitu : 1) Bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?. 2) Bagaimana membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021?.

## **1. Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.**

Pada bagaian ini diuraikan pelaksanaan dan pengaturan secara sistematis transkrip observasi, wawancara, dokumentasi, dan bahan-bahan lainnya agar peneliti dapat menyajikan temuannya dan sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Analisis ini melibatkan pengerjaan, pengorganisasian, pemecahan, sintesis data serta pencarian pola, pengungkapan hal yang penting, dan penentuan apa yang dilaporkan. Analisis data dilakukan selama dan setelah pengumpulan data

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 08 maret 2021 dapat diketahui bawa jumlah peserta didik kelompok A berjumlah 20 anak terdiri dari 8 anak laki-laki, 12 anak perempuan dan 2 guru 1 wali kelas dan 1 pendamping kelas.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi analisis yang dilakukan peneliti dalam proses mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka antara lain:

### **a. Mengenalkan konsep angka dengan cara menyebut atau membilang**

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 maret 2021 bahwa sebelum dimulai pembelajaran guru menyambut anak saat

datang kesekolah sampai anak pulang sekolah, baris di depan kelas, dan berdoa sebelum masuk dan memulai pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar seperti apa yang diharapkan oleh guru, bagaimana yang telah dikemukakan oleh ibu Siti Kalimah selaku kepala sekolah:

“Proses pembelajaran dimulai dari menyambut anak oleh guru sampai waktu pulang secara keseluruhan, mulai jam 07:30 sampai jam 10:30 akan tetapi saat ini dimulai jam 07:30- 09:00 dikarenakan masa pandemi sehingga pembelajaran dilakukan sampai jam 09:00 saat bel masuk berbunyi anak melakukan baris berbaris disertai mengucapkan salam, setelah melakukan baris berbaris anak berdoa masuk kelas, setelah itu anak masuk ke kelasnya masing-masing dan membaca doa sebelum belajar, membaca doa-doa harian, surat-surat pendek dan bernyanyi dan bertepuk-tepuk tangan”.<sup>59</sup>

Pada kegiatan ini guru mengingatkan kembali pembelajaran kemarin, setelah dilanjutkan pembelajaran sesuai dengan (RPPH) pada saat penelitian ini pertemuan tentang tanaman. Pada kegiatan penutup guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dijelaskan pada waktu pembelajaran, memberikan motivasi kepada anak setelah itu menyanyikan lagu pulang sekolah, berdoa selesai belajar, doa kedua orang tua, dan doa kebaikan dunia dan akhirat pada pembelajaran ini tidak ada waktu istirahat dikarenakan waktu pembelajaran yang cukup terbatas.

Hasil wawancara di atas diperkuat dengan dokumentasi dibawah ini :

---

<sup>59</sup> Siti Kalimah, *wawancara*, Jember, Senin 15 maret 2021

**Gambar 4.1**  
**Melakukan baris berbaris di depan kelas**



Setelah melakukan berdoa-doa harian, membaca surat-surat pendek dan bernyanyi anak di ajak berdiri dan membuat lingkaran tujuannya agar anak tidak berebutan saat pembelajaran berlangsung, guru menyiapkan bahan-bahan yang ingin di ajarkan kepada anak seperti balok angka dan tiang balok angka. Guru memberikan contoh bagaimana caranya untuk mengembangkan kemampuan berhitung kepada anak tentang permainan balok angka tersebut sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Siti Kalimah:

“ cara yang saya lakukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung kepada anak yang pertama saya perkenalkan terlebih dahulu balok angka mulai angka yang terkecil seperti angka satu sampai angka lima belas, setelah anak diperkenalkan balok angka saya menyuruh anak satu persatu untuk mengulanginya kembali.”<sup>60</sup>

Hasil wawancara di atas diperkuat dengan dokumentasi dibawah ini :

<sup>60</sup> Siti Kalimah, *Wawancara*, Jember, Senin 15 maret 2021

**Gambar 4.2**  
**Mengenalkan angka dengan cara menyebut atau membilang**



Hal yang penting dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal adalah memberikan pengenalan angka dan berhitung dasar yang sebagaimana dikatakan oleh Bunda Maizzatul Iqfiah wali kelas kelompok A mengungkapkan bahwa:

“cara yang saya lakukan saya memberikan contoh menyebutkan angka, selanjutnya anak mengulangnya kembali seperti yang saya berikan contoh kepada anak, meskipun anak menyebutkan bilangan atau membilang angka tidak secara beraturan yang terpenting anak sudah mulai mampu menyebutkan bilangan yang anak tahu.”<sup>61</sup>

Demikian dikatakan oleh bunda Siti Afyah selaku wali kelas B mengatakan bahwa:

“cara yang saya lakukan untuk mengenalkan angka kepada anak yaitu saya menyebutkan angka satu persatu dengan cara berurutan setelah itu saya berhitung menggunakan balok angka, kemampuan berhitung melalui permainan balok angka dapat mengembangkan kognitif anak dimana mengasah otak anak untuk berpikir, memahami bentuk angka, permainan balok angka lebih menarik bagi anak sehingga anak benar-benar dalam melaksanakan belajar sambil bermain”.<sup>62</sup>

<sup>61</sup> Maizzatul Iqfiah, wawancara, Jember Rabu 17 Maret 2021

<sup>62</sup> Siti Afyah, wawancara, Jember Senin 29 Maret 2021

Pernyataan tersebut maka dapat kita simpulkan bahwa sebelum dilakukan kegiatan maka yang dilakukan yang pertama yaitu baris berbaris membaca doa terlebih dahulu agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, guru memperkenalkan balok angka satu persatu mulai angka terkecil hingga terbesar atau secara berurutan, dan menyuruh anak untuk membilang apa yang telah dicontohkan oleh guru dan menunjukkan angka yang telah diperintahkan oleh guru, walaupun anak menyebutkan bilangan atau membilang tidak secara beraturan akan tetapi anak sudah mulai mampu untuk mengetahui suatu bilangan. Kemampuan berhitung dapat mengembangkan kognitif anak, permainan balok angka menarik bagi anak sehingga anak tidak merasakan bahwa ia belajar sambil bermain.

#### **b. Mengenal lambang bilangan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Raudhatul Athfal Al Fattah, ketika mengenalkan angka dengan cara membilang dapat dipahami oleh anak maka cara yang dilakukan oleh guru selanjutnya yaitu mengenal lambang bilangan menggunakan permainan balok angka yang didukung menggunakan simbol atau benda-benda konkrit seperti paku, Bunda Maizzatul Iqfiah sebagai wali kelas kelompok A mengatakan:

“ cara yang dilakukan saya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak menggunakan permainan balok angka yaitu dengan mengenalkan lambang bilangan, contohnya saya ambil satu balok angka seperti angka satu setelah itu saya perumpamakan atau menyimbolkan menggunakan benda untuk

mejelaskan kepada anak bahwa angka satu itu seperti benda paku yang berdiri tegak”.<sup>63</sup>

Dalam pandangan guru pendamping kelompok A bunda Ayu Lestari mengungkapkan bahwa:

“cara yang saya lakukan mengenalkan lambang bilangan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak contohnya saya mengambil angka 2 pada balok tersebut, selanjutnya saya menggunakan simbol jari tangan telunjuk dan jari tangan tengah yang jumlahnya sama dengan balok angka tersebut.”<sup>64</sup>

Dari pernyataan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa agar anak dapat mengenal lambang bilangan maka yang dilakukan yaitu dengan cara menggunakan simbol atau benda-benda yang konkrit (nyata) sehingga anak dapat memahaminya, cara yang pertama mengenalkan angka satu menggunakan lambang bilangan berbentuk benda seperti paku, cara yang kedua menggunakan lambang bilangan yang berbentuk simbol yaitu menggunakan jari-jari tangan seperti jari telunjuk dan jari tengah .

Berikut hasil wawancara dengan salah satu siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah mengatakan,

Menurut Azra , “bu saya sudah bisa mengenal lambang bilang yang ibu ajarkan tadi, kalau angka satu itu seperti paku”.<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Maizzatul Iqfiah, wawancara, Jember Rabu 17 Maret 2021

<sup>64</sup> Ayu Lestari, wawancara, Jember, Senin 22 Maret 2021

<sup>65</sup> Azra, wawancara, dikelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah, Jember 06 April 2021

**c. Menyusun balok angka mulai dari angka terkecil sampai angka terbesar**

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini selain mengenalkan angka dengan cara membilang, mengenal lambang, selanjutnya dengan cara menyusun angka dimulai dari angka yang terkecil sampai angka terbesar. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak bagaimana cara menyusun balok angka dimenara tersebut, sebagaimana yang dungkapkan oleh bunda Maizzatul Iqfiah selaku wali kelas kelompok A

“setelah anak dapat mengenal bentuk angka tersebut saya memberikan contoh bagaimana cara menyusun balok angka dengan benar yaitu menyusun mulai angka yang terkecil terlebih dulu seperti angka satu, selanjutnya setelah angka satu yaitu angka dua, dan seterusnya sampai angka yang terbesar, setelah itu saya menyuruh anak untuk menyusun balok angka dengan cara bergantian agar tidak berebutan”.<sup>66</sup>

Hasil wawancara diatas diperkuat dengan dokumentasi dibawah ini:

**Gambar 4.3**  
**Menyusun balok angka mulai angka terkecil samapai angka terbesar**



<sup>66</sup>Maizzatul Iqfiah, wawancara, Jember Rabu 17 Maret 2021

Pada gambar tersebut ananda Tiara sedang melakukan kegiatan menyusun balok angka, dimana anak tersebut kelihatan berkonsentrasi dalam memasukan lubang balok dalam tiang menara.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti guru memerintahkan teman lainnya untuk melakukan permainan balok angka tersebut salah satunya yaitu ananda Alif, saat ananda Alif menyusun balok angka ananda Alif merasa kebingungan ketika bunda Maizzatul Iqfiah menyuruh untuk menyusun balok angka mulai angka satu sampai angka lima, sehingga ananda Alif berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman yang berada di dekatnya, ananda Alif bertanya kepada temannya dan teman tersebut memberitahunya, karena ananda Alif ketika bunda Maizzatul Iqfiah mengenalkan angka ananda Alif tidak mendengarkan ia asyik bermain sendiri.<sup>67</sup>

Pernyataan diatas diperkuat dengan dokumentasi dibawah ini:

**Gambar 4.4**  
**Mencari balok angka dan menyusun balok angka**



<sup>67</sup> Observasi kegiatan pembelajaran, di Raudhatul Athfal Al Fattah, Jember 17 Maret 2021

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bunda Ayu Lestari sebagai guru pendamping kelompok A.

“Menyusun menara balok angka mulai angka terkecil sampai angka terbesar tidak hanya mengasah kognitif (berpikir), akan tetapi juga mengasah aspek fisik motorik halus anak yang melibatkan otot-otot kecil anak sehingga anak tidak merasakan bosan, juga mengasah emosional dan komunikasi anak, dimana saat memasukan balok angka ke tiang anak perlu kesabaran dan ketelitian agar lubang tersebut masuk kedalam tiang, untuk mengasah komunikasi tersebut anak berinteraksi atau bertanya kepada temannya”.<sup>68</sup>

Dari pernyataan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa menyusun balok angka dapat mengasah aspek kognitif, motorik halus, emosional, dan komunikasi anak, anak dapat berpikir dan berkonsentrasi bagaimana caranya agar balok tersebut masuk kedalam tiang menara, perlu kesabaran dan ketelitian yang cukup menantang bagi anak, permainan balok angka tersebut juga mengasah motorik halus anak dimana otot-otot kecil anak dapat digerakkan, anak juga tidak merasakan bosan, anak juga dapat melakukan interaksi kepada teman sebayanya ketika anak mendapatkan kesulitan melakukan tantangan yang diberikan oleh gurunya.

Peneliti menghampiri salah satu seorang anak untuk mengetahui respon dari anak yang bernama Tiara, anak tersebut mengatakan bahwa

“iya saya sangat senang bermain balok angka, warnanya baloknya bagus-bagus ada warna biru, merah, hijau. Setelah itu waktu menyusun balok saya pelan-pelan masukannya agar

---

<sup>68</sup> Ayu Lestari, *wawancara*, Jember 22 Maret 2021

balok tersebut masuk kedalam menara, dirumah saya tidak punya permainan balok angka seperti itu”.<sup>69</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas maka peneliti simpulkan bahwasannya anak tidak hanya bermain permainan balok angka saja, akan tetapi anak juga belajar berhitung menggunakan balok angka tersebut, juga belajar mengenal bentuk, mengenal warna, salah satunya yaitu seperti warna biru, merah dan hijau.

## **2. Bagaimana Membedakan Bentuk Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021**

### **a. Membedakan bentuk angka yang sama**

Dalam hal ini anak merasakan kesulitan saat membedakan bentuk angka yang hampir sama dengan bentuk angka yang lainnya. Terkadang anak sering tertukar antara angka 6 dan angka 9 karena angka tersebut hampir sama akan tetapi bentuknya berbeda. Contohnya ketika anak diperintahkan oleh guru untuk menunjukkan angka enam, akan tetapi anak mengambil angka sembilan bukan angka enam tersebut. berikut hasil wawancara dengan kepala sekolah Raudhatul Athfal Al Fattah dengan bunda Siti Kalimah yang mengatakan:

“saat saya memberi pemahaman kepada anak bahwa angka enam dan angka sembilan itu berbeda, cara mengetahuinya yaitu saya ambil permainan balok angka yang berbentuk angka enam tersebut setelah itu saya jelaskan, anak-anak kalau angka enam itu bentuknya seperti peluit jadi

<sup>69</sup> Tiara, *wawancara*, di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah, Jember 06 April 2021

lingkarannya berada di bawah, setelah itu saya ambil balok angka yang berbentuk angka sembilan, kalau angka sembilan bentuknya seperti tongkat kakek dimana lingkarannya berada di atas, setelah saya memberikan pemahaman kepada anak, saya mengambil dua angka tersebut seperti angka enam dan sembilan setelah itu saya bertanya kepada anak mana yang angka enam dan mana yang angka sembilan, setelah saya mencoba ternyata membuahkan hasil anak sudah dapat memahaminya”.<sup>70</sup>

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan dokumentasi dibawah ini :

**Gambar 4.5**  
**Membedakan angka enam dan angka sembilan**



Dalam hal ini membuktikan bahwa anak sudah berkembang dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya karena anak sudah dapat memahami dan sudah dapat membedakan bentuk-bentuk angka yang sama seperti angka enam dan angka sembilan. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat ada 6 anak yang sudah berkembang dengan baik, 6 anak yang sudah mulai berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

<sup>70</sup> Siti Kalimah, *wawancara*, Jember Senin 15 Maret 2021

Berikut hasil wawancara dengan salah siswa kelompok “A” di Raudhatul Athfal Al Fattah mengatakan,

Menurut Indri ,” bu saya awalnya tidak tau membedakan angka enam dan angka sembilan soalnya bentuk angkanya hampir sama jadi saya kebingungan bu, jadi sekarang saya tau bu kalau angka enam itu sepeti peluit yang lingkarannya itu berada di bawah, dan angka sembilan itu lingkarannya di atas, dan saya mulai mengerti karena diangka enam berwarna ungu dan angka sembilan berwarna merah, jadi saya nanti kalau ditanya lagi saya tidak bingung dan tidak salah mengambil balok angka tersebut”.<sup>71</sup>

Demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak sudah mulai berkembang dengan baik, anak sudah dapat memahami tentang perbedaan bentuk angka yang sama, anak tidak hanya bisa membedakan bentuk angka saja akan tetapi anak juga dapat membedakan warna, di balok angka enam berwarna ungu sedangkan angka sembilan berwarna merah, jadi anak tidak hanya bisa membedakan bentuk angka tetapi anak juga dapat mengenal dan membedakan bentuk warna.

Demikian yang di ungkapkan oleh bunda Maizzatul Iqfiah wali kelas kelompok A mengatakan bahwa:

“ untuk membedakan bentuk angka pada permainan balok angka yaitu saya ambil angka satu dan angka sebelas, angka satu berbentuk sepeti paku, sedangkan angka sebelas juga sama berbentuk paku tetapi pakunya ada dua, beda dengan angka satu kalau angka satu pakunya hanya ada satu.”<sup>72</sup>

Dapat penulis simpulkan bahwa untuk membedakan angka satu dan sebelas yaitu benda nya sama-sama berbentuk paku akan tetapi

<sup>71</sup> Indri, *wawancara*, di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah, Jember 06 April 2021

<sup>72</sup> Maizzatul Iqfiah, *wawancara*, Jember Rabu 17 Maret 2021

beda jumlahnya kalau angka satu pakunya hanya satu, sedangkan angka sebelas pakunya ada dua itu menunjukkan kalau angka sebelas adalah angka puluhan dimana terdapat dua angka.

Dalam hal ini diketahui bahwa dari 20 anak yang diamati menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka di Raudhatul Athfal Al Fattah sudah berkembang sangat baik ada 8 anak, 6 anak berkembang sesuai harapan, 3 anak mulai berkembang dan 3 anak belum berkembang.

### C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan dan dilakukan analisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk intpretasi dan diskusi dengan teori-teori yang ada serta relevan dengan topik penelitian.

**Tabel 4.4**  
**Temuan Penelitian**

<b>No</b>	<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Temuan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Kabupaten Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat mengenal konsep angka menggunakan cara menyebut dan membilang mulai angka terkecil sampai angka terbesar</li> <li>2. Anak mengenal lambang bilangan</li> <li>3. Anak dapat menyusun balok angka mulai dari angka yang terkecil sampai angka yang terbesar.</li> </ol>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
2.	Mengembangkan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan bentuk angka yang sama.</li> <li>2. Membandingkan jumlah balok</li> </ol>

melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021	angka yang lebih sedikit dan jumlah angka yang lebih banyak.
--	--

Pembahasan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini, guna mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian, adapun pembahasan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021**

Secara teoritik, menurut Munandar bahwa mengembangkan kemampuan adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga ia mampu melakukan sesuatu.<sup>73</sup> Salah satu untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu mengembangkan kemampuan berhitung, Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, untuk mengetahui pencapaian perkembangan anak yaitu terdapat pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia undang-undang No 137 tahun 2014 yang *pertama* yaitu membilang banyak benda 1-10, yang

<sup>73</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta; Kencana,2014), 97

*kedua* mengenal konsep bilangan, yang *ketiga* mengenal lambang bilangan, yang ke *empat* mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan, dan yang terakhir yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10.

a) Membilang banyak benda 1-10

Pada proses membilang banyak benda 1-10 yaitu anak diperintahkan untuk menyebutkan bilangan tersebut mulai dari bilangan satu sampai akhir, akan tetapi anak dapat menunjukan secara langsung pada objek yang berbeda. Jadi disini guru menunjukan bilangan tersebut setelah itu anak menyebutkan nama bilangan atau angka tersebut.

b) Mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan diperlukan untuk memnumbuh kembangkan suatu keterampilan berhitung anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

c) Mengenal lambang bilangan

Lambang bilangan merupakan notasi tulis dari sebuah bilangan, lambang bilangan merupakan symbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan tersebut.

d) Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan merupakan suatu kegiatan dimana kegiatan ini dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan pemahaman mengenai lambang bilangan

e) Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Pada proses ini anak harus mampu menyebutkan lambang bilangan mulai dari 1-10, meskipun anak menyebutkannya tidak secara beraturan yang terpenting anak mampu menyebutkan lambang bilangan yang anak ketahuinya.<sup>74</sup>

Dari data empatik di lapangan berdasarkan informan yang didapatkan dari kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember kelebihan adanya pembelajaran dengan kegiatan permainan balok angka anak menjadi senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, walaupun ada beberapa anak yang tidak mendengarkan guru saat menerangkan, dengan adanya kegiatan permainan balok angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, awalnya anak tidak dapat memahaminya setelah ada permainan balok angka tersebut anak mulai berkembang dengan baik seperti yang di harapkan oleh guru.

Dari data yang diperoleh dari penelitian di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember dalam mengetahui perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A yaitu yang pertama mengenal konsep angka dengan cara

---

<sup>74</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang No 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 26

menyebut atau membilang, yang kedua mengenal lambang bilangan, yang ketiga menyusun balok angka mulai dari angka yang terkecil sampai angka terbesar.

Pertama untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan balok angka dengan cara menyebut dan membilang, pada kegiatan ini anak diperkenalkan balok-balok angka mulai balok yang terkecil sampai angka yang terbesar, setelah anak diperkenalkan angka tersebut anak menyebutkan angka yang sudah diberikan contoh sebelumnya, meskipun anak menyebutkan angka tidak secara beraturan anak sudah mulai mampu dalam menyebut dan membilang yang anak tahu.

Kedua untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan balok angka dengan cara mengenal lambang bilangan yang dilakukan yaitu mengambil satu balok angka seperti angka satu, angka satu dapat disimbolkan menggunakan benda konkrit yang berupa paku. Dan juga menggunakan simbol seperti menggunakan jari-jari tangan.

Ketiga untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan balok angka dengan cara menyusun yaitu mengambil balok angka yang paling terkecil terlebih dahulu hingga sampai angka yang paling besar. Selanjutnya memerintahkan kepada anak satu persatu untuk melakukan menyusun angka agar tidak berebutan. Pada proses menyusun balok ada salah satu anak yang merasa kebingungan saat guru memerintahkan untuk menyusun balok angka karena anak tersebut pada

saat guru mengenalkan angka anak tersebut bermain sendiri tidak mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya pada waktu menyusun balok angka anak berinteraksi dengan teman sebelahnya meminta bantuan kepada temannya untuk mencarikan angka selanjutnya, contohnya pada gambar 4.4 di atas. Menyusun balok angka tidak hanya mengasah kognitif anak akan tetapi juga mengasah aspek motorik halus anak yang melibatkan otot-otot kecil pada anak dan juga mengasah emosional anak dimana anak tidak hanya dilatih untuk berkonsentrasi akan tetapi anak juga dilatih kesabaran dalam memasukan balok angka kedalam lubang tiang. Pada proses ini juga ada salah satu anak yang merasakan kesenangan saat melakukan permainan balok contohnya “iya saya senang bermain balok angka warna baloknya bagus-bagus ada warna biru, merah, hijau setelah itu waktu saya menyusun balok pelan-pelan masukkannya agar balok tersebut masuk kedalam menara, dirumah saya tidak punya permainan balok angka seperti itu”. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mulai berkembang dengan baik dalam menyusun balok angka, tidak hanya menyusun balok angka saja tetapi anak juga mengenal berbagai macam warna seperti warna biru merah dan hijau dll dan permainan tersebut memiliki kesenangan tersendiri terhadap anak dan anak tidak merasakan jenuh dan kebosanan saat melakukan belajar sambil bermain.

Dari data diatas setelah di analisa dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan dilapangan, maka dapat diinterpretasikan bahwa

kegiatan permainan balok angka dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah.

**2. Membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021**

Secara teoritik, menurut Ginsburg dalam Yulaifah mengatakan bahwa supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyotir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”.<sup>75</sup> Jadi setelah anak memahami konsep angka selanjutnya anak dapat membedakan angka yang serupa atau hampir sama dengan angka-angka lainnya. Secara empirik, berdasarkan hasil observasi di lapangan pelaksanaan pembelajaran membedakan dan membandingkan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah menunjukkan bahwa 1) anak dapat membedakan bentuk angka yang sama.

Pertama untuk membedakan bentuk angka yang sama yaitu contohnya guru mengambil permainan balok angka yang bentuk angka yang sama seperti angka enam dan angka sembilan, setelah itu menjelaskan kepada anak kalau angka enam berbentuk seperti peluit jadi lingkarannya berada dibawah selanjutnya memberikan pemahaman

<sup>75</sup> Vivi Ulandari, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat*, (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol. 3 (1),2018),73

tentang angka sembilan, kalau angka sembilan seperti tongkat kakek lingkarannya berada diatas dan guru memerintahkan anak untuk menunjukan angka yang telah diperintahkan oleh gurunya. Selanjutnya untuk membedakan angka satu dan angka sebelas yaitu kalau angka satu bentuknya seperti paku, sedangkan angka sebelas sama seperti bentuk paku tetapi yang membedakan yaitu pakunya ada dua.

Dari data diatas setelah di analisa dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat di interpsikan bahwa kegiatan membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka hasil akhir mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah sebagai berikut:

1. Perkembangan adinda **Tiara** ini Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terlihat ketika melakukan observasi adinda Tiara saat mengenalkan dan membilang balok angka dia sudah mengerti tanpa diberitahu oleh guru, dan saat menyusun balok angka adinda Tiara tidak bertanya kepada teman atau guru karena ia mendengarkan apa yang telah guru perintahkan jadi ia langsung menyusun balok dengan kosentrasi sampai menyusun balok tersebut selesai dan ia juga membantu teman lainnya yang kesulitan dalam menyusun angka.

2. Perkembangan ananda **Firman** ini Mulai Berkembang (MB) terlihat ketika observasi ananda firman masih perlu di ingatkan atau di bantuan oleh guru mulai dari awal kegiatan sampai selesai kegiatan.
3. Perkembangan adinda **Avita** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH). terlihat ketika observasi adinda Avita ketika mengenalkan angka ia mendengarkan dan menirukan apa yang telah diperintahkan oleh guru dan ketika menyusun angka ia melakukan secara mandiri tanpa dibantu teman lainnya.
4. Perkembangan ananda **Hilmi** ini Belum Berkembang (BB) terlihat ketika observasi ananda Hilmi tidak mendengarkan guru saat mengenal angka mulai proses pertama hingga selesai ia asyik bermain sendiri di dalam dan diluar kelas dan perlu bimbingan oleh guru.
5. Perkembangan adinda **Indri** ini Berkembang Sangat Baik (BSB), terlihat ketika observasi adinda Indri mendengarkan perintah guru untuk membedakan angka yang sama dan setelah guru memerintahkan kepada andinda Indri untuk membedakan angka enam dan sembilan tanpa ragu-ragu dan bingung ia langsung menunjukan angka yang telah diperintahkan oleh guru, andinda Indri juga membantu teman lainnya saat teman lainnya merasa kesulitan untuk membedakan dan membandingkan angka.
6. Perkembangan ananda **Feri** ini Belum Berkembang (BB). Terlihat ketika observasi ananda Feri selalu mengganngu teman lainnya saat

belajar, setelah mengenalkan angka mulai awal pembelajaran sampai selesai ananda Feri selalu dibimbing oleh guru.

7. Perkembangan adinda **Raiza** ini Mulai Berkembang (MB). Terlihat ketika observasi adinda Raiza masih perlu di ingatkan kembali oleh guru saat mengenalkan angka, menyusun balok, membedakan dan membandingkan angka.
8. Perkembangan ananda **Adib** ini Berkembang Sangat Baik (BSB). Terlihat ketika observasi ananda Adib sudah dapat melakukan secara mandiri tanpa dibantu oleh guru dan teman lainnya, bahkan ananda Adib membantu teman yang merasa kesulitan saat menyusun balok angka.
9. Perkembangan adinda **Najwa** ini Berkembang Sangat Baik (BSB). Terlihat ketika observasi adinda Najwa sudah dapat melakukan secara mandiri saat menyusun balok angka dan sudah memahami tentang konsep angka tanpa diberitahu oleh guru.
10. Perkembangan adinda **Yasmin** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terlihat ketika observasi adinda Yasmin sudah dapat melakukan secara mandiri tanpa harus di ingatkan.
11. Perkembangan adinda **Farah** ini Berkembang Sangat Baik (BSB). Terlihat ketika observasi adinda Farah sudah dapat melakukan secara mandiri untuk menyusun balok angka dan tidak diingatkan saat membedakan dan membandingkan angka, dan bahkan adinda Farah dapat membantu teman lainnya.

12. Perkembangan adinda **Keysa** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH).  
Terlihat ketika mengenalkan konsep angka adinda Keysa mengikuti perintah yang diperintahkan oleh guru dan melakukannya secara mandiri.
13. Perkembangan ananda **Zhafran** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terlihat ketika mengenalkan konsep angka ananda Zhafran mengikuti perintah yang diperintahkan oleh guru dan melakukannya secara mandiri.
14. Perkembangan adinda **Ambar** ini Berkembang Sangat Baik (BSB).  
Terlihat ketika observasi adinda Ambar sudah dapat melakukan secara mandiri untuk menyusun balok angka dan tidak diingatkan saat membedakan dan membandingkan angka, dan bahkan adinda Ambar dapat membantu teman lainnya.
15. Perkembangan adinda **Nafiah** ini Mulai Berkembang (MB). Terlihat ketika observasi adinda Nafiah masih perlu di ingatkan kembali oleh guru saat mengenalkan angka, menyusun balok, membedakan dan membandingkan angka.
16. Perkembangan ananda **Alif** ini Belum Berkembang (BB) terlihat ketika observasi ananda Alif tidak mendengarkan guru saat mengenal angka mulai proses pertama hingga selesai ia asyik bermain sendiri di dalam dan diluar kelas dan perlu bimbingan oleh guru dan temannya saat melakukan menyusun balok angka.

17. Perkembangan adinda **Abira** ini Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terlihat ketika observasi adinda Abira sudah dapat melakukan secara mandiri saat menyusun balok angka dan sudah memahami tentang konsep angka tanpa diberitahu oleh guru. Adinda abira juga membantu salah satu temannya yang bernama Alif saat menyusun balok angka.

18. Perkembangan ananda **Bilal** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Terlihat ketika mengenalkan konsep angka ananda Bilal mengikuti perintah yang diperintahkan oleh guru dan melakukannya secara mandiri.

19. Perkembangan ananda **Denis** ini Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Terlihat ketika mengenalkan konsep angka ananda Denis mengikuti perintah yang diperintahkan oleh guru dan melakukannya secara mandiri saat menyusun balok angka, membedakan dan membandingkan angka.

20. Perkembangan adinda **Azra** ini Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terlihat ketika melakukan observasi adinda Azra saat mengenalkan dan membilang balok angka dia sudah mengerti tanpa diberitahu oleh guru, dan saat menyusun balok angka adinda Azra tidak bertanya kepada teman atau guru karena ia mendengarkan apa yang telah guru perintahkan. Pada saat membedakan dan membandingkan angka adinda Azra sudah mulai memahaminya, baik dari angka maupun dari warna balok tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

1. Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 antara lain yaitu: 1) Anak dapat mengenal konsep angka menggunakan cara menyebut dan membilang mulai angka terkecil sampai angka terbesar, 2) Anak mengenal lambang bilangan berbentuk simbol atau benda, 3) Anak dapat menyusun balok angka mulai dari angka yang terkecil sampai angka yang terbesar.
2. Membedakan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka di kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 antara lain yaitu: 1) Membedakan bentuk angka yang sama.

#### **B. Saran**

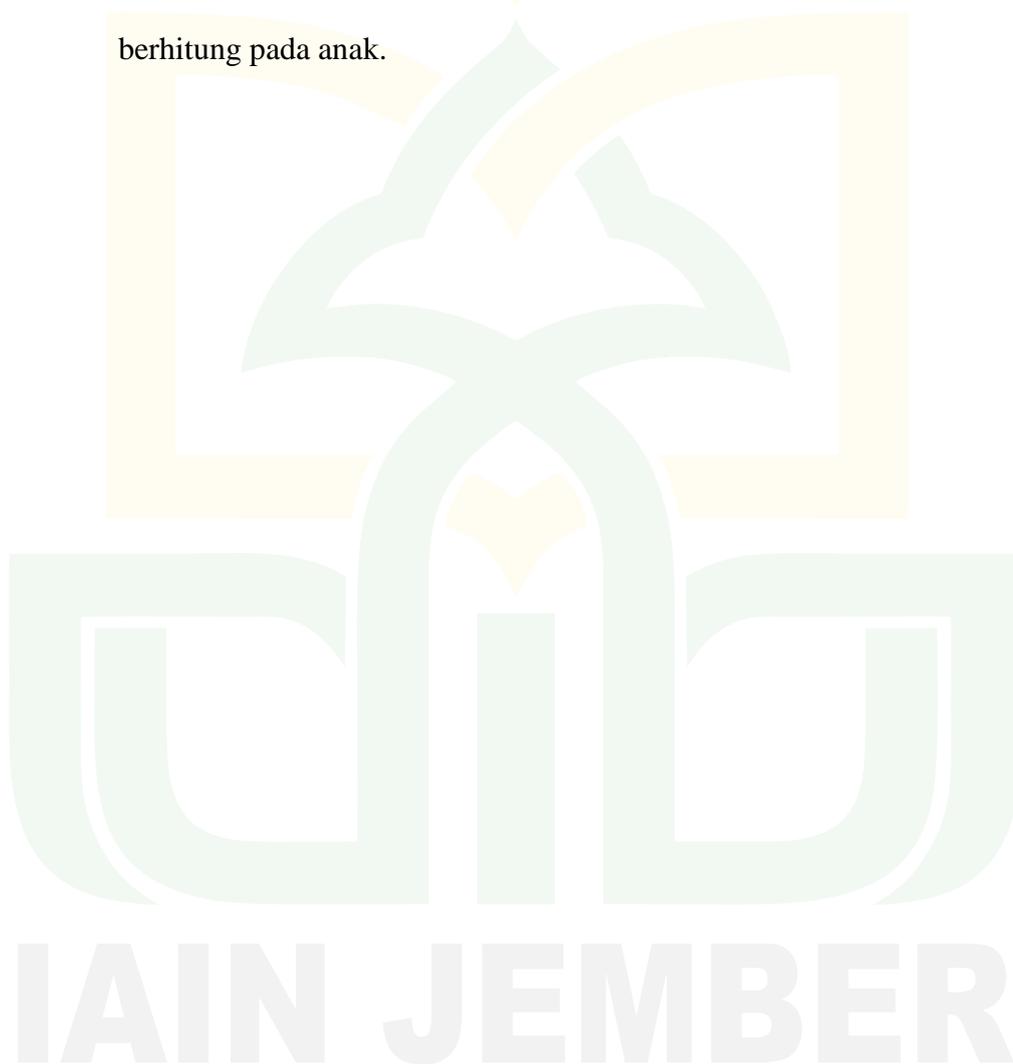
Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, saran yang diajukan dalam penelitian ini

1. Bagi kepala sekolah Raudhatul Athfal Al Fattah

Diharapkan memfasilitasi guru dalam pembelajaran di kelas dalam kegiatan permainan balok angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

1. Bagi guru kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah

Diharapkan lebih mengayomi anak-anak yang kurang memperhatikan dalam kegiatan permainan balok angka, dan lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan-kegiatan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Hardani,dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pusta Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Indartin, Wahyu, dkk. “*Prosidding Seminar Proposal Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 4. Tuban*”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.
- KBBI Online. Diakses pada tanggal 30 November 2020 pukul 10:00 WIB.
- Karuniawati, Fajar. “*Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya*”. Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tabriyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Lisa, *Prinsip dan Konsep Permainan Matematika bagi Anak Usia Dini Jurnal UIN Ar-Raniry Universitas Islam Negeri Vol.III, No 1*, (Lhokseumawe : Program Studi Tadris Matematika Stain Malukussaleh Lhokseumawe, 2017.
- Marwah, Mushaf. *Al-Qur’an Terjemah dan Tafsir untuk Wanita*. Bandung: Hilal, 2009.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: Stain Press.2013
- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustajarya, 2016.
- Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Morrison, George S. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- Nurani, Yuliani,dkk. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 137 tentang Standar nasional Anak Usia Dini*. 2014

- Permendikbud Republik Indonesia, Nomor 137 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014.
- Raco. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Rahmawati, Tati. "Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkungan Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru, Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018". Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2018.
- Rozana, Salam, dkk. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sriningsih, Nining. *Perkembangan Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Tiel, Jalia Mariavan. *Anakku Terlambat Bicara Anak Berbakat Dengan Disinkronitas Perkembangan, Memahami dan Mengasuhnya, Membedakannya dengan Autisme, ADHD, dan Permasalahan Gangguan Belajar*. Jakarta: Prenada, 2007.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember, 2019.
- Tiningsih, Yulia, dkk. "Penerapan Permainan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di TA Al-Kautsar Kota Malang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang*, vol. 1, no.2: 2019.
- Vivi Ulandari, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat*, (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol. 3 (1), 2018)
- Widodo, Hery. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Aprin, 2019.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR HIDAYATI TSAURI  
NIM : T20175030  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**“Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”**

Ini adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dan saya bertanggung jawab penuh atas apa yang telah saya nyatakan.

Jember, 24 April 2021

Saya yang menyatakan



**NUR HIDAYATI TSAURI**

NIM. T20175030

## Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS MASALAH
Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021	1. Mengembangkan Kemampuan Berhitung	1. Pengertian Kemampuan 2. Pengertian Berhitung 3. Tahap-tahap dan prinsip kemampuan berhitung 4. Karakteristik berhitung 5. Tujuan berhitung	1. Membilang banyak benda 1-10 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mencocokkan lambang bilangan 5. Menyebutkan lambang bilangan	1. Informasi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Al Fattah</li> <li>b. Guru Kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah</li> <li>c. Guru Pendamping Kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah</li> <li>d. Guru Kelompok B</li> <li>e. Siswa dan Siswi Kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah</li> </ol> 2. Observasi 3. Buku Penunjang	1. Pendekatan Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 3. Metode Pengumpulan Data : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ol> 4. Teknik Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Reduksi Data</li> <li>b. Penyajian Data</li> <li>c. Penarikan Kesimpulan</li> </ol> 5. Keabsahan Data <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Triangulasi Sumber</li> <li>b. Triangulasi Teknik</li> </ol> 6. Tahap-Tahap Penelitian <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tahap Pra Lapangan</li> <li>b. Tahap Pelaksanaan Lapangan</li> <li>c. Tahap Analisis Data</li> </ol>	1. Bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021? 2. Bagaimana membedakan dan membandingkan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan

	<p>2. Permainan Balok Angka</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Permainan</li> <li>2. Tujuan Permainan Edukatif</li> <li>3. Pengertian Balok</li> <li>4. Konsep Balok Angka</li> <li>5. Tahap-Tahap Menggunakan</li> <li>6. Manfaat Permainan Balok Angka</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan bentuk angka yang sama</li> <li>2. Membandingkan jumlah angka yang lebih banyak dan lebih sedikit</li> <li>3. Menyusun balok angka mulai terkecil sampai angka terbesar</li> </ol>	<p>4. Dokumentasi</p>		<p>Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021</p>
--	---------------------------------	---	---	-----------------------	--	---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013  
RA AL- FATTAH TERPADU TAHUN AJARAN 2020/2021**

Semester / Minggu / Hari ke : 2 / 14 / 1  
Hari / Tanggal : Senin, 15 Maret 2021  
Kelas / Usia : 4 - 5 Tahun  
Tema / subtema / sub subtema : Tanaman / Jenis Pohon / Berkayu dan Tidak Berkayu  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.3 - 2.9 - 3.2 - 4.2 - 3.3 - 4.3 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

- Berkreasi dengan bahan alam
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna

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 :

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian-bagian tanaman
4. Berjalan di atas papan titian (dari kayu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. KEGIATAN INTI**

1. Bermain dengan balok-balok angka
2. Menunjukkan bagian-bagian tanaman
3. Membuat dan menghitung topi dari daun nangka menggunakan balok angka
4. Menghubungkan bagian-bagian tanaman dengan kata

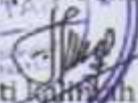
**D. KEGIATAN PENUTUP**

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

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman
  - b. Dapat menyebutkan tanaman jenis pohon berkayu
  - c. Dapat membuat topi dari daun - daunan
  - d. Dapat bermain balok - balok
  - e. Dapat menghubungkan bagian - bagian tanaman dengan kata

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
Siti Laili

Guru Kelompok

  
Maizzatur Rifiyah

## **PEDOMAN PENELITIAN**

### **A. Observasi**

1. Letak Geografis
2. Proses kegiatan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini permainan balok angka pada kelompok A untuk di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember
3. Proses kegiatan membedakan dan membandingkan bentuk angka untuk kemampuan berhitung pada anak usia dini permainan balok angka pada kelompok A untuk di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember

### **B. Wawancara**

1. Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
2. Membedakan dan membandingkan bentuk angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember

### **C. Dokumentasi**

1. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
2. Profil Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember

3. Visi, misi dan tujuan Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
4. Struktur Organisasi Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
5. Data siswa tahun 2020/2021 kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
6. Data peserta didik kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember
7. Sarana dan Prasarana yang mendukung di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://rik.iain-jember.ac.id](http://rik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B. 1305/In.20/3.a/PP.00.9/03/2021 09 Maret 2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Raudhatul Athfal Al Fattah  
Jln. Kapuas No 01 Dusun Kasian Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Nur Hidayati Tsauri  
NIM : T20175030  
Semester : 08  
Prodi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021** selama **7 ( tujuh )** hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Kalimah S.Pd.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Dewan Guru
3. Siswa Kelompok A

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

Jember, 09 Maret 2021

Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,





**YAYASAN PONDOK PESANTREN AL FATTAH  
RA AL FATTAH**

**AKTE NOTARIS NO.71 TANGGAL 16 DESEMBER 2015**  
**SK KEMENKUMHAM RI NOMOR: AHU-0031742.AH.01.04.TAHUN.2015**  
*Sekretariat: Jl. Kapuas No.01 Dusun Kasian, Serut-Panti-Jember 68153*  
*E-mail: [raulfattah78@gmail.com](mailto:raulfattah78@gmail.com)*

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 102/KA.RA/MU/SK/IV/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Kalimah, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
RA : Raudhatul Athfal Al Fattah

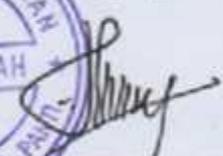
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama : Nur Hidayati Tsauri  
NIM : T20175030  
Semester : VIII (delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Mahasiswa tersebut melakukan/mengadakan penelitian/riset selama 30 (tiga puluh) hari dari tanggal 09 Maret 2021 s/d 19 April 2021 dengan Tema " Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021".

Demikian surat keterangan ini kami buat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 April 2021

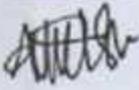
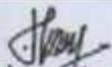
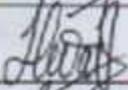
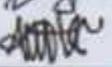
Kepala Sekolah  
  
SITI KALIMAH, S.Pd



## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi : Kelompok A Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Jember

Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Hari, tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda tangan
1	Senin, 08 Maret 2021	Observasi di kelompok A RA AL Fattah Kecamatan Panti, Jember	Ayu Lestari	
2	Selasa, 09 Maret 2021	Menyerahkan surat penelitian di kelompok A RA Al Fattah Kecamatan Panti, Jember	Siti Kalimah	
3	Senin, 15 Maret 2021	Wawancara Kepala Sekolah	Siti Kalimah	
4	Rabu, 17 Maret 2021	Wawancara Guru Kelompok A	Maizzatul Iqfiah	
5	Senin, 22 Maret 2021	Wawancara Guru Pendamping Kelompok A	Ayu Lestari	
6	Senin, 29 Maret 2021	Wawancara Guru Kelompok B	Siti Afiyah	
7	Selasa, 06 April 2021	Wawancara peserta didik kelompok A	Tiara	✓
			Indri	✓
			Azra	✓
8	Senin, 12 April 2021	Melengkapi data-data dan dokumentasi	Ayu Lestari	
9	Rabu, 28 April 2021	Mengambil surat selesai penelitian dan pamit kepada kepala sekolah	Siti Kalimah	

## DOKUMENTASI PENELITIAN SKRIPSI



Bahan-bahan yang disiapkan dalam kegiatan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember.



Pembelajaran permainan balok angka pada kelompok A di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021



Wawancara dengan Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember



Wawancara dengan Wali Kelas Kelompok A, Maizzaatul Iqfiah di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember



Wawancara dengan Guru pendamping kelompok A, Ayu Lestari di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember



Wawancara dengan Wali Kelas Kelompok B, Siti Afiyah di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti, Kabupaten Jember



Ibu Maizzatul Iqfiah selaku wali kelas kelompok A memberikan contoh cara mengenal lambang bilangan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak menggunakan permainan balok angka yaitu balok angka satu seperti benda paku.



Ibu Maizzatul Iqfiah selaku wali kelas kelompok A memberikan contoh cara membedakan bentuk angka pada permainan balok angka yaitu angka satu seperti paku, sedangkan angka sebelas juga sama seperti angka satu akan tetapi pakunya ada dua benda, sedangkan angka satu pakunya ada satu benda.

## BIODATA PENULIS



Nama : Nur Hidayati Tsauri  
NIM : T20175030  
TTL : Jember, 18 Februari 1998  
Alamat : Jl. A.Yani Dusun Krajan, RT.01 RW.05, Desa Serut, Panti,  
Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

### **Riwayat Pendidikan :**

- RA Miftahul Ulum Serut (2005)
- MI Miftahul Ulum Serut (2011)
- MTs Al-Firdaus Panti (2014)
- MA Al-Firdaus Panti (2017)
- IAIN Jember (Sekarang)

IAIN JEMBER

**PENGEMBANGAN *BOOKLET* DIGITAL SUBMATERI MAMALIA  
BERDASARKAN HASIL IDENTIFIKASI KELELAWAR  
PEMAKAN BUAH DI LINGKUNGAN KAMPUS  
UIN KHAS JEMBER UNTUK SISWA KELAS X IPA  
SMAN RAMBIPUJI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Biologi



Oleh :  
**ALI YAFI**  
NIM : T20178080

**IAIN JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2021**