Jurnal Pendidikan Mutiara
Vol. 6 No. 1 Maret 2021 ISSN : 2460-6650

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA KELOMPOK B RA AL-HIKMAH CIBEUREUM TAHUN AJARAN 2019/2020.

Oleh :

Eman Supriatna, Siti Nurbaeti
STKIP Mutiara Banten
emansprtn@gmail.com

Abstrak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu dan mau memberikan berbagai rangsang sesuai dengan potensi kecerdasan anak, Penggunaan media dan metode dalam pembelajaran matematika anak usia dini khususnya dalam berhitung bertujuan mengembangkan pemahaman anak pada konsep bilangan. Realita menunjukan bahwa pembelajaran di RA Al-Hikmah Cibeuruem seringkali kurang menarik bagi anak, sehingga motivasi dan antusias belajar anak tidak muncul. Oleh karena itu hal ini mendorong bagi Peneliti untuk melakukan penelitian di RA Al-Hikmah Cibeureum, dengan rumusan masalah (1). Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Al-hikmah Cibeureum? (2) Bagaimana permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum?

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media balok Angka pada anak kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan di RA Al-hikmah Cibeureum yang berlokasi di Kampung Cibeureum RT.002 RW.002 Desa Cibeuruem Kecamatan Banjar kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan Oktober–November 2019. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum yang berjumlah 15 orang. Objek penelitian ini yaitu kemampuan berhitung 1-20. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model penelitian *Hopkins*... Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Dokumentasi, wawancara dan Tes, Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen observasi yang berbentuk checklist. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung 2 siklus. Tahapan dari setiap siklus adalah ; Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak dapat ditingkatkan menggunakan media balok angka. Pada pra tindakan sampai Siklus I kemampuan berhitung mengalami peningkatan sebesar 31%, dan pada Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan sebesar 20%.

Kata kunci : Kemampuan berhitung, Permainan balok angka, anak kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini adalah Pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia Dini. Di Indonesia, PAUD ditujukan untuk anak usia 0 hingga 6 tahun. Dibawah Lembaga Pendidikan, PAUD ditujukan anak-anak di Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) atau *play group*, dan taman kanak-kanak (TK). PAUD bertujuan untuk mengembangkan Potensi sejak dini sehingga anak berkembang secara wajar. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu dan mau memberikan berbagai rangsang sesuai dengan potensi kecerdasan anak. Rangsang didasarkan pada keyakinan bahwa setiap anak memiliki berbagai kecerdasan yang perkembangannya mensyaratkan stimulasi atau rangsang yang sesuai. (Takdirotun Musfiroh, 2011 : I)

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas, 2007) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

KAJIAN TEORI

a. Kemampuan Berhitung

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Ahmad Susanto, 2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Senada dengan Munandar, Robin (Ahmad Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

(Hasan Alwi, 2003:145) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan bearasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka.

Hasan Alwi (2003:140) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan

menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya)´

Nyimas Aisyah (2007:6-5) menyatakan bahwa kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Sedangkan menurut Peterson menyarankan bahwa, untuk memberikan penekanan pada makna dan pemahaman tersebut serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi, maka pemecahan masalah dalam matematika tidak hanya merupakan bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran, melainkan harus menjadi dasar atau inti dari kegiatan.

b. Permainan Balok Angka

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.

Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permaianan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Tujuan permainan yaitu (Soetjiningsih, 1995) : Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

Konsep bermain balok pertama kali dikembangkan oleh *Caroline Pratt,*1890. Dengan keahliannya mengolah kayu, *Caroline* menciptakan pendekatan belajar melalui balok. Dengan bantuan balok anak

menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir.

Balok-balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 (Hainstock, 1909:90). Media ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang terdiri dari 10 unit balok dengan warna merah dan biru. Setiap segmen warna merah dan biru mewakili jumlah 1 balok. Balok pertama yang mempunyai ukuran terpendek adalah merah. Balok kedua adalah duakali ukuran balok yang pertama dengan setengah balok berwarna merah dan setengahnya berwarna biru. Balok ketiga adalah tiga kali ukuran pertama dan dibagi menjadi tiga bagian, yang pertama berwarna merah, biru dan merah. Semua batang lainnya dibagi dengan cara yang sama denganwarna merah dan biru. Bagian pertama selalu berwarna merah. Begitu seterusnya sampai pada balok nomor 10.

Sedangkan angka-angka pada balok juga terbuat dari kayu yang terdiri dari angka 1 sampai 10. Setiap angka berwarna hitam (Hainstock, 1999:95). Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan Montessori (1909) yang pada waktu itu untuk pembelajaran sensoris anak. Menurut Montessori (dalam Hainstock, 1999:95) latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Pada tahun-tahun awal seorang anak mempunyai masa sensitif sehingga dibutuhkan stimulus-stimulus untuk mengembangkannya. Prinsip dari metode yang digunakan adalah kekonkretan dan latihan hidup praktis.

Menurut *Bredekamp & Copple* anak usia 5-6 tahun dapat memilih balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak dapat menyusun balok berdasarkan urutan paling kecil hingga paling besar atau bedasarkan urutan angka terkecil hingga angka terbesar.

Menurut (Shopian,1995:393) anak-anak usia lima tahun mengembangkan pengertian lebih baik tentang bilangan dan nama bilangan. Mereka ingin menghitung keping coklat pada eskrim dan terarik untuk menulis angka bilangan dan mempelajari bilangan. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa balok-balok bukan hanya alat untuk bermain tetapi lebih dari itu, yaitu sebagai filosifi belajar dengan bermain balok sebagai alatnya. Anak belajar tentang geometri seperti eksplorasi berbagai ukuran (besar-kecil, panjang-pendek) dan bentuk-bentuk tiga dimensi.

Proses ini terjadi saat anak bermain balok dengan berbagai ukuran. Merujuk potensi yang di munculkan dalam permainan balok diantaranya mengandung unsur pengukuran, ketepatan dan perencanaan maka secara langsung maupun tidak langsung permainan balok dapat mendukung kecerdasan logika matematika anak.

Penggolongan atau klasifikasi mengelompokan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Menurut *Ginsburg & Seo*,1999 supaya anak usia 5-6 tahun mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda mereka harus mengembangkan pengertian tentang saling memiliki kesamaan,keserupaan dan perbedaan

Menurut *Southern & Pasnak*,1997 menyusun atau menata adalah tingkat lebih tinggi dari perbandingan, kemampuan untuk membuat barisan atau menyusun, sering mengikuti perkembangan anak-anak untuk melestarikan dan menggolongkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dengan menggunakan balok angka dapat membantu

anak untuk mengidentifikasikan angka sesuai jumlah benda yang mereka hitung.

c. Anak Usia Dini

Menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) Anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Masa proses tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran pada anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Ahmad Susanto, 2017:1).

Menurut Bachrudin Musthafa (2002:35), anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 1-5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak ahir berusia 6-12 tahun.

Lebih lanjut, bredekamp (1992:6), membagi kelompok anak usia dini menjadi tiga bagian, yaitu kelompok usia bayi hingga dua tahun, kelompok usia tiga hingga lima tahun, dan kelompok enam hingga usia delapan tahun, pembagian kelompok tersebut dapat memengaruhi kebijakan penerapan kurikulum dalam pendidikan dan pengasuhan anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa periode anak usia dini dalam perjalanan kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Artinya terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini maka dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengembangkan kognitif anak yaitu Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-hikmah Cibeureum. Penelitian ini memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang mana penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

Dengan demikaian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil lebih baik. Tindakan yang secara sengaja diberikan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa. Konteks pekerjaan guru maka penelitian tindakan yang dilakukannya disebut Penelitian Tindakan Kelas.

Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung di dalamnya, yaitu : Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut.

1. Penelitian , menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan

menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan, menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas, dalam hal ini tindak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat di pahami bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu upaya untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum dilakukan dalam dua siklus. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat dilihat pada tabel hasil penelitian siklus I dan II berikut ini:

Tabel 4.6 Data hasil pengamatan kemampuan anak didik dalam pembelajaran berhitung menggunakan media balok angka Kondisi awal, siklus I, dan siklus II :

Aspek	Indikator	BSB	BSH	MB	BB	%
Pemahaman Bilangan	A. Mengenal konsep bilangan 1-20 1. Anak dapt mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	13	1	1		86
	2. Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 11-20	12	2	1		80
	3. Anak dapat mengambil dan memasangkan jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	12	2	1		80
	4. Anak dapat mengambil dan memasangkan jumlah balok sesuai dengan angka 11-20	12	2	1		80
	5. Anak dapat memasangkan balok angka sesuai jumlah benda 1-10	13	1	1		86
	6. Anak dapat memasangkan balok angka sesuai jumlah benda 11-20	12	2	1		80
	7. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka 10-1	13	1	1		86
	8. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-20	13	1	1		86
	9. Anak dapt mengambil dan mengelompokkan balok angka ke dalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	12	2	1		80
Perbandingan	B. Mengenal konsep sama dan tidak sama					
	1. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10	12	2	1		80
	2. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 11-20	12	2	1		80
	C. Mengenal konsep banyak dan sedikit 1. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10	13	1	1		86
	2. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit	12	2	1		80
Analisis dan Probabilitas	D. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan dua kelompok benda) dan pengurangan (memisahkan dua kelompok benda) 1. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10	13	1	1		86
	2. Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5	12	3	1		80

Keterangan :
Nilai 4 = Berkembang sangat baik (BSB)
Nilai 3 = Berkembang sesuai harapan (BSH)
Nilai 2 = Mulai Berkembang (MB)
Nilai 1 = Belum Berkembang (BB)
Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa :

1. Pemahaman bilangan

Dalam pembelajaran berhitung sebelum diberikan tindakan atau pada kondisi awal kemampuan anak dalam konsep pemahaman bilangan rata-rata ada 40% atau sekitar 5-6 anak yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 66% atau sekitar 10-11 anak. Pada siklus II anak sudah mengunakan media balok angka dalam permainan. Sebagian besar karena sudah lebih setengah anak didik RA Al-Hikmah Cibeureum dalam memahami konsep bilangan. Berikutnya anak lebih antusias saat bermain karena media balok angka yang digunakan lebih bervariatif bentuknya sehingga merangsang anak untuk lebih bersemangat

untuk bermain. Pada siklus II ini kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan meningkat menjadi 86% atau 12-13 anak. Dengan menggunakan media balok angka anak tidak hanya melakukan kegiatan berhitung saja namun mereka dapat mengembangkan imajinasinya. Dengan bantuan balok anak menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemuka hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir.

2.Perbandingan

Pada kondisi awal kemampuan anak didik dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% atau 4-5 anak yang muncul tanpa bantuan. Dan pada siklus I meningkat 66% atau 10-11 anak, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 86% atau 12-13 anak.

3.Analisis dan probabilitas

Pada kondisi awal anak yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33% atau 3-4 anak sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60% atau 9-10 anak, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86% atau 12-13 anak.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan di atas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu:

1) Bagi anak didik diharapkan dapat menggunakan media balok angka untuk belajar berhitung permulaan.
2) Bagi guru RA
   a. Sebagai pendidik harus mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. ketiga kegiatan itu sama sangat pentingnya dan saling erat hubungannnya. Perencanaan pembelajaran didasarkan pada pelaksanaan dan evaluasi sebelumnya, pelaksanaan program didasarkan pada perencanaan, dan evaluasi dilakukan berdasarkan perencanaan dan pelaksanaan program. Evaluasi akan berguna untuk menentukan langkah/perencanaan pembelajaran berikutnya utamanya jika ditemukan masalah maka akan segera bisa dilakukan untuk menentukan tindakan.
   b. Diharapkan agar media balok angka dipakai dalam pembelajaran berhitung permulaan, dan guru dapat mengembangkannya lagi.
   c. Membimbing atau motivasi kepada anak baik secara individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran
   d. Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.
3) Bagi Lembaga RA

Diharapkan kepada kepala sekolah dapat menggunakan media balok angka dalam pengembangan pembelajaran berhitung.

4) Orang tua

Disarankan untuk orang tua supaya

a) Menstimulasi diri anak terhadap pembelajaran berhitung yang dapat dimulai dari pengalaman anak sehari hari di rumah dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan.
b) Menindaklanjuti kegiatan di sekolah menuju kegiatan anak di rumah.

5) Peneliti selanjutnya

Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan 2 siklus, maka peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mengembangkan media balok angka ini dengan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Majid Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Fadillah M, dkk. 2014. *Edutainment pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : kencanaa Prendamedia Group

Tabroni M, Mumtaz fairuzul. 2017. *Mendongkrak Kecerdasan anak melalui bermain cerita dan bernyayi.* Bandung; PT. Remaja Rosdakarya

Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak usia Dini.* Jakarta : PT. Bumi Aksara

Aisyah Siti, dkk. 2010. Perkembangan dan Konsep Perkembangan anak Usia Dini, Jakarta ; universitas Terbuka

Sujiono Yuliani Nuraeni. 2008. *Metode pengembangan Kognitif.* Jakarta :Universitas terbuka

Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia dini.* Jakarta :Kencana Prenadamedia Group

Runtukahu Tombokan J. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta: Ar-Ruz Media

Musfiroh Takdirotun. 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka

Darmajani, Arif Sanjaya, Adang Heriawan. *Metodologi pembelajaran Kajian teoritis Praktis*. 2012. Serang-Banten : LP3B

Supardi, suhardjono, Suharsimi arikunto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Maharani. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Balok Cruissenaire Pada kelompok B1 di TK Pertiwi Nangsri Manisrenggo Klaten. Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta

Alfianti Lukiyana. 2017. *Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan alat permainan edukatif balok angka pada anak kelompok A di Raudlotul athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan kabupaten Temenggung tahun pelajara 2017/2018. Skripsi*. IAIN Salatiga

Nusrah Umi. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Balon Angka Pada Anak Kelompok A Tk Siwi Peni Xi Tegalmulyo Tahun Ajaran 2014.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

http://id.wikipedia.org/wiki/Aritmetika, di akses pukul 11:21 wib pada 20/07/2019

Permendikbud No. 146. Tahun 2014