

**PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-10
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

P. KHUSNUL KHOTIMAH

NIM. 19 20600012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-10
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK GUSNITALOSUNGBATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

P. KHUSNUL KHOTIMAH

NIM. 19 20600012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-10
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**P. KHUSNUL KHOTIMAH
NIM. 19 20600012**

PEMBIMBING I

**Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP.198408112015032004**

PEMBIMBING II

**Sakinah Siregar, M.Pd
NIP.1993010520201222010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. P. Khusnul Khotimah

Padangsidimpuan, 27 November 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidimpuan di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n P. Khusnul Khotimah yang berjudul "**Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP 198408112015032004

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP 1993010520201222010

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.

Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.

Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 27 November 2023

Pembuat Pernyataan



P. Khushul Khotimah
NIM. 19 206 00012

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : P. Khusnul Khotimah
NIM : 1920600012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan* bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 27 November 2023

Pembuat Pernyataan



P. Khusnul Khotimah
NIM. 1920600012

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : P. Khusnul Khotimah
NIM : 1920600012
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jl. Tirtabina Rantauprapat, Kec. Rantau Utara, Kab.
Labuhan Batu.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpun, 27 November 2023



P. Khusnul Khotimah
NIM. 1920600012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : P. Khusnul Khotimah
NIM : 19 206 00012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

Ketua

Dr. Almira Amir, S.T., M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 19930105 202012 2 010

Anggota

Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.
NIP. 19880809 201903 2 006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 12 Desember 2023
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus, 82,00 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,75
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude
(*Coret yang tidak sesuai



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634)
24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap
Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di
TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

NAMA : P. Khusnul Khotimah

NIM : 1920600012

PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah dapat diterima untuk memenuhi syarat
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 15 November 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Delva Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : P. Khusnul Khotimah
Nim : 1920600012
Fakultas/Jurusan : FTIK/ PIAUD
Judul : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pertama terdapat 15 dari 20 anak belum dapat berhitung angka 1-10 dengan baik. Hal ini ditandai dengan anak yang tidak tahu ketika diminta untuk menyebutkan suatu bilangan seperti angka 1-10. Anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Anak terlihat sering keliru dalam menunjukkan angka seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 8 namun yang ditunjukkan oleh anak adalah angka 9. Akan tetapi tidak semua anak tidak bisa memahami angka 1-10 ada sebagian yang sudah memahaminya dan sebagian lagi masih perlu stimulasi untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. pembahasan penelitian ini berkaitan dengan bidang ilmu matematika. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori Lev Vigotsky yang menyatakan bahwa melalui bermain anak secara langsung menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Kognitif anak tumbuh melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis tindakan diterima yakni ada pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Dari hasil penelitian ini dapat dibuktikan dengan perhitungan rumus uji t yang diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 6,370$ $t_{tabel} = 1,729$ dengan taraf signifikansi 0,05% sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian terdapat Pengaruh yang Signifikan Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Kata Kunci : Bermain, Balok Angka, Kemampuan berhitung.

ABSTRACT

Name : P. Khusnul Khotimah
Nim : 1920600012
Faculty/Jurusan : FTIK/ PIAUD
Title : The Influence of The Number Block Game on The Counting Ability of Numbers 1-10 in Children Aged 4-5 Years at the Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City.

This research was motivated by the first problem that 15 out of 20 children could not count numbers 1-10 well. This was characterized by children who did not know when ask to name a number such as the numbers 1-10. Children cannot yet order numbers correctly. Children often seem to make mistakes when showing numbers, such as when the teacher tells them to show the number 8 but what the child shows was the number 9. However, not all children cannot understand the numbers 1-10, some already understand them and some still need stimulation to develop their counting skills. The aim of this research was to determine the effect of the number block game on the ability to count numbers 1-10 in children aged 4-5 years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City. The discussion of this research was related to the field of mathematics. In this case the researcher used Lev Vigotsky's theory which states that through play children directly create their own knowledge. Children's cognition grows through interactions with adults and peers. This research was a type of quantitative research using experimental methods. Data collection techniques used tests and observations. The subjects of this research were 15 children aged 4-5 years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City. The results of this research indicate that the action hypothesis was accepted, namely that there was an influence of the number block game on the ability to count numbers 1-10 in children aged 4-5 years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City. From the results of this research, it can be proven by calculating the t test formula which shows that $t_{count} > t_{table}$, namely $t_{count} = 6.370$ $t_{table} = 1.729$ with a significance level of 0.05% so it can be concluded that H_a was accepted and H_o was rejected. So, there was a significant influence of the number blockgame on the ability to count numbers 1-10 in children aged 4-5 years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City.

Keywords: Playing, Number Blocks, Ability to count.

خلاصة

الإسم	:	ف. حسن الخاطمة
رقم القيد	:	١٩٢٠٦٠٠٠١٢
الكلية/القسم	:	كلية التربية و علوم التعليم/ التربية الإسلامية للطفولة المبكرة
موضوع البحث	:	تأثير لعبة مكعبات الأرقام على قدرة عد الأعداد من ١ إلى ١٠ لدى الأطفال أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو مدينة بادانج سيديمبان

كان الخلفية لهذا البحث هو المشكلة الأولى وهي أن ١٥ من أصل ٢٠ طفلاً لا يستطيعون حساب الأرقام من ١ إلى ١٠ جيداً. ويتميز هذا الأمر بالأطفال الذين لا يعرفون عندما يُطلب منهم تسمية رقم مثل الأرقام من ١ إلى ١٠. لا يستطيع الأطفال بعد ترتيب الأرقام صحيحاً. غالباً ما يبدو أن الأطفال يرتكبون أخطاء عند إظهار الأرقام، على سبيل المثال عندما يطلب منهم المعلم إظهار الرقم ٨ ولكن ما يظهره الطفل هو الرقم ٩. ومع ذلك، لا يستطيع جميع الأطفال فهم الأرقام من ١ إلى ١٠، فبعضهم يفهمها جيداً والبعض الآخر لا يزال بحاجة إلى التحفيز لتطوير مهارات العد لديهم. الهدف من هذا البحث هو تحديد تأثير لعبة مكعبات الأرقام على القدرة على عد الأعداد من ١ إلى ١٠ لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو مدينة بادانج سيديمبان. تتعلق مناقشة هذا البحث بمجال الرياضيات. يستخدم الباحث في هذه الحالة نظرية ليف فيجوتسكي التي تنص على أنه من خلال اللعب يقوم الأطفال مباشرة بإنشاء معارفهم أنفسهم. ينمو إدراك الأطفال من خلال التفاعل مع البالغين والأقران. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والملاحظات. كان موضوع من هذا البحث أطفالاً تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو بمدينة بادانج سيديمبان، ويبلغ عددهم ١٥ طفلاً. تشير نتائج هذا البحث أن فرضية العمل مقبولة، أي أن هناك تأثير لعبة مكعبات الأرقام على القدرة على عد الأرقام من ١ إلى ١٠ لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو مدينة بادانج سيديمبان. ومن نتائج هذا البحث يمكن إثبات ذلك من خلال حساب صيغة اختبار والتي تبين أن r ملووط $>$ ر العد أي ر العد = ٦,٣٧٠ و. ر طاولة = ١,٧٢٩ بمستوى دلالة ٠,٠٥٪ لذلك يمكن استنتاج أنه المقبولة والمرفوضة. لذلك، هناك تأثير كبير للعبة مكعبات الأرقام على القدرة على عد الأرقام من ١ إلى ١٠ لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو، مدينة بادانج سيديمبان.

الكلمة المفتاحية: لعبة، مكعبات الأرقام، قدرة عد الأعداد

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia, rahmat dan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat beriring salam juga tak lupa peneliti lanturkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan seluruh sahabatnya. Penelitian skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul skripsi **“Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung batu Kota Padangsidempuan”**.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang dialami. Namun, berkat kerja keras, semangat, dan doa serta tidak lepas dari bantuan, bimbingan, nasihat, dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari ini penelitian menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sakinah Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang sangat sabar dan tekun memberikan arahan, waktu, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Seluruh Dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Kepala sekolah, Guru-guru, serta anak-anak di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan terkhususnya Ibu Sari Repelitawati Siregar, S.Pd yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Yan Irawan dan Ibunda Almh. Endang Budiati yang telah merawat, membesarkan, mendidik, memberikan motivasi, nasehat serta do'a dan pengorbanan yang tiada terhingga serta penyemangat dalam keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Sahabatku Virawana Khairunnisyah dan Maysari Aisyah Dalimunthe terimakasih telah menjadi teman sekaligus tempat berkeluh kesah dan menjadi support system terbaik bagi penulis.
9. Teman-teman Geraba Weni arsika dan Elsa Suryadini Hasibuan, yang telah memberikan penulis dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Cukurukuk Widadari Nasution, Dewi Wahyu Rohati, Dinta Ismayana Kurinci, Gusnita Sari Harahap, Nidaun Nabila,

Karmila Hipa Dewi Siregar dan Fitri Yani Sihombing yang senantiasa memberikan masukan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 (Ciwai-ciwai Cantik) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 18 Oktober 2023



P.Khusnul Khotimah
NIM. 1920600012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Definisi Operasional Variabel.....	9
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Sistematika Pembahasan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori	14
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	14
2. Permainan Balok Angka	15
a. Pengertian Bermain Balok Angka	15
b. Manfaat Permainan Balok Angka.....	18
c. Tahapan-tahapan Permainan Balok Angka	20
d. Langkah-langkah Bermain Balok Angka	21
e. Kelebihan Permainan Balok Angka.....	22
f. Kekurangan Permainan Balok Angka	23
3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	24
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	24
b. Teori Perkembangan Kognitif Lev Vigotsky	25
c. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Lev Vigotsky	28
4. Kemampuan Berhitung Angka.....	30
a. Pengertian Berhitung.....	30
b. Pengertian Angka.....	31
c. Pengertian Kemampuan Berhitung Angka.....	32
B. Penelitian Yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
B. Jenis dan Metode Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Instrumen Penelitian.....	42
E. Pengembangan Instrumen.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
B. Deskripsi Data.....	54
1. Data Pretest	54
2. Data Posttest	56
C. Pengujian Persyaratan Analisis	58
1. Data Pretest	58
2. Data Posttest	59
D. Uji Hipotesis	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian	61
F. Keterbatasan Penelitian	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	65
C. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Observasi	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	45
Tabel 3.3 Perhitungan Validitas Dengan Matriks Greogry	46
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.4 Deskripsi Data Akhir (<i>posttest</i>) Kelas Eksperimen.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Histogram <i>pretest</i> Anak Kelas Eksperimen	54
Gambar 4.2 Histogram <i>posttest</i> Anak Kelas Eksperimen.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 soal pretest Posttest

Lampiran 2 RPPH

Lampiran 3 RPPH

Lampiran 4 Daftar Nilai Uji Instrument

Lampiran 5 Daftar Nilai Pretest

Lampiran 6 Daftar Nilai Posttest

Lampiran 7 Lembar Validasi

Lampiran 8 Surat Validasi

Lampiran 9 Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

Lampiran 10 Perhitungan Validitas Instrumen

Lampiran 11 Perhitungan Realibilitas Instrumen

Lampiran 12 Deskripsi Kemampuan Berhitung Angka Anak Pretest dan Posttest

Lampiran 13 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Lampiran 14 Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Lampiran 15 Analisis *independent T*

Lampiran 16 Time Schedule

Lampiran 17 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pembelajaran yang disalurkan oleh seorang perantara kepada orang yang membutuhkan ilmu, seorang perantara dapat disebut sebagai seorang guru, dan juga dapat secara otodidak (belajar mandiri) dimana perantaranya ialah diri sendiri.¹ Banyak cara yang bisa digunakan dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak, seorang guru harus mampu dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak didiknya, terutama kepada anak usia dini yang memerlukan keterampilan dan kesabaran dalam mengajar karena mereka masih di tahap membutuhkan banyak bimbingan dan perhatian.

Usia dini merupakan usia yang sangat dalam menentukan membentuk karakter dan keperibadiannya pada masa ini sering disebut masa “*golden age*”. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis di mana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa.² Pada usia ini, semua aspek kecerdasan anak dapat di kembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain.

¹Adzoril Ula Al Etivali and Alaika M. Bagus Kurnia, “Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Penelitian Medan Agama*, Vol. 1, No. 2 (2019), hlm. 213.

²Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Bogor: PT Macanan Jaya Cemerlang 2008), hlm. 56.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak serta perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi), kecerdasan spritual, sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan kemampuan anak usia dini.³ pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal bagi orang dewasa dalam menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang sesuai kebutuhan anak sesuai tahapan usianya.

Perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.⁴ Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Berbagai cara untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung.

³Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 14-15.

⁴Ni Made Desy Pratiwi Handayani and I Ketut Pudjawan, "Model Pembelajaran Make A Match Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 4, No. 2 (2018), hlm. 3.

Kemampuan Berhitung Angka dapat didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung juga terkait dengan kemampuan matematika permulaan, seperti halnya kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah. Keberfungsian dari kemampuan berhitung ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri anak.⁵

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.⁶ Kelebihan dari metode bermain ini ialah dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik itu perkembangan sosial emosional, fisik maupun perkembangan kognitifnya, sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu permainan yang digemari oleh anak dan mudah diterapkan dalam lingkungan Paud ialah bermain balok. Bermain balok bersifat fleksibel dan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar dan dapat dilakukan didalam

⁵Alya Novita Sari, Mardeli, and Lidia Oktamarina, "Pengaruh Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok B", *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 10, No. 2 (2022), hlm. 334-343.

⁶M. Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 6.

ruangan maupun diluar ruangan.⁷ Bermain balok merupakan salah satu jenis bermain bebas (*open ended play*) yaitu memberi ruang pada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai imajinasinya.

Balok merupakan kegiatan yang bersifat konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak seperti, anak dapat berpikir kritis, mempunyai ide-ide baru, selain itu juga dapat mengkoordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, memecahkan masalah serta memberikan kebebasan berimajinasi sehingga terciptanya hal-hal baru.⁸ Selain itu melalui media balok ini anak juga dapat belajar konsep matematika secara langsung, karena anak dapat menggenggam, meraba dan melihat bagaimana bentuk dari media bermain balok.

Diperoleh berdasarkan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan di RA Perwanida 2 Palembang dengan menggunakan media balok angka terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun sangat baik dapat dilihat dari anak sudah bisa mengurutkan angka berdasarkan warna, sudah tahu bentuk geometri, anak bisa melengkapi bilangan yang acak menjadi berurutan, anak bisa menyusun balok sesuai urutan angka menjadi sebuah menara,

⁷Muhammad Hasbi, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini* (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 2.

⁸Umi Rahmawati, dkk, "Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 271.

anak sudah bisa mengelompokkan balok angka berdasarkan warnanyatanpa bantuan guru walaupun media yang digunakan sangat terbatas.⁹

Pada kenyataan di lapangan, berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 19 April 2022 di RA Perwanida 2 Palembang di jumpai sebanyak 10 dari 13 anak yang masih belum mampu dalam menyebutkan angka 1-10 saat ditunjuk lambang bilangannya, anak belum mampu menyebutkan bilangan acak secara berurutan, anak belum mampu mencocokkan warna yang sama, anak belum mampu mengenal bentuk gemometri. Dalam pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media yang sering digunakan seperti lembar kerja anak (LKA), table abjad, serta bilangan hanya dituliskan di papan tulis metode yang digunakan oleh guru menggunakan metode ceramah sehingga anak kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan akibatnya pada saat kegiatan belajar berlangsung suasana tidak kondusif, banyak anak yang bercerita dengan temannya, dan ada yang bermain sendiri, sehingga proses belajar mengajar tidak optimal.

Usia 4-5 tahun yaitu tahap usia anak dalam mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyaknya benda satu sampai dengan sepuluh. Perkembangan kognitif juga berhubungan dengan menunjukkan aktivitas yang bersifat berpikir logis, menunjukkan aktifitas yang bersifat berpikir simbolik, dan memecahkan masalah

⁹Yulike Tri Wulandari, Leny Marlina, and Yecha Febrianitha Putri, "Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, (2022), hlm. 162.

sederhana dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Nur Qholisya dalam penelitiannya menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berhitung dan kurang minatnya terhadap pembelajaran berhitung bagi anak didik kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Bustaan Nur tahun pelajaran 2018/2019 juga ditandai dengan beberapa realitas pada pembelajaran yang dilaksanakan. Hanya ada 12 anak saja dari 30 anak kelompok B yang mampu untuk menjawab dan menghitung dengan benar.¹¹

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka pada anak usia 4-5 tahun Yulike Tri Wulandari dkk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Perwanida 2 Palembang” Peneliti melakukan penelitian dengan sampel berjumlah 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data tersebut membuktikan bahwa nilai ada perbedaan antara pretest sebesar 57, dan posttest sebesar 83, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest lebih unggul dari pretest. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t tabel untuk taraf signifikan 5 % sebesar 2,160 dan dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4,6640 > 2,160$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut.¹²

¹⁰Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA), Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

¹¹Nur Qholisya, “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaannur”, *Skripsi* (Medan: UNIVERSITAS MEDAN AREA, 2019), hlm. 21.

¹²Yulike Tri Wulandari, Leny Marlina, and Yecha Febrianitha Putri, “Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, (2022), hlm. 162.

Berdasarkan hasil observasi pada anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan, diketahui bahwa 20 anak belum dapat berhitung angka 1-10 dengan baik. Hal ini ditandai dengan anak yang tidak tahu ketika diminta untuk menyebutkan suatu bilangan seperti angka 1-10. Anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Anak terlihat sering keliru dalam menunjukkan angka seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 8 namun yang ditunjukkan oleh anak adalah angka 9. Akan tetapi tidak semua anak tidak bisa memahami angka 1-10 ada sebagian yang sudah memahaminya dan sebagian lagi masih perlu stimulasi untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya. Hal tersebut terjadi karena guru tidak menggunakan media dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran kurang menarik minat belajar anak.¹³

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 anak melalui permainan balok. Bermain merupakan wahana belajar bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih suka mempelajari sesuatu apabila ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Permainan balok dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pembelajaran, anak diajak untuk menyusun balok dimulai dari angka 1 sampai dengan angka 10. Dengan demikian selain anak menyusun balok, anak juga belajar memecahkan masalah yang mereka hadapi, yaitu bagaimana cara

¹³*Hasil Observasi* Tanggal 12 Januari 2023 Di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan.

mengurutkan 10 balok dengan benar sehingga kecerdasan matematika anak akan berkembang dengan baik.

Dengan demikian maka permainan balok dapat dijadikan sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk mengangkat judul **“Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa identifikasi masalah yaitu:

1. 20 anak belum dapat berhitung angka 1-10 dengan baik.
2. Anak belum dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton dan kurang memasukkan unsur bermain.
4. Kurangnya pengelolaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita terkait bagaimana caranya mengukur variabel. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Permainan Balok Angka

Permainan balok angka merupakan salah satu media pembelajaran yang diciptakan langsung oleh Montessori pada tahun 1909 yang diperuntukkan untuk pembelajaran sensoris anak dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Montessori sendiri sudah menguji keberhasilan media balok angka dalam membantu anak usia dini untuk lebih mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu, media balok angka menjadi salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan oleh Montessori untuk membantu anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan. Balok angka adalah media visual yang biasanya terbuat dari kayu atau bahan jenis plastik dengan bentuk tiga dimensi yang biasanya berbentuk persegi atau persegi panjang serta di setiap unit balok mewakili satu simbol angka guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa permainan balok angka merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu ataupun plastik, kemudian setiap balok memiliki warna dan angka. Dengan ini dapat

¹⁴Agnes Dhear Nur Cahyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 8, No. 3 (2020), hlm. 181-190.

memudahkan anak dalam mengenali bentuk angka maupun warna dari balok tersebut.

2. Kemampuan Berhitung Angka 1-10

Kemampuan berhitung Angka 1-10 merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan sebagai bekal mereka di masa kini dan dimasa depan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan kemampuan berhitung angka 1-10 pada anak sangatlah penting diajarkan pada anak dari usia dini, karena dengan mengajarkan berhitung angka anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan kognitifnya serta anak dapat berpikir lebih luas dan dapat memecahkan suatu masalah.

3. Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 Tahun berada pada tahap bermain kelompok pra-sekolah (*preschool*) yang memerlukan materi kreatif sebagai alat

¹⁵Aura Rifqah Nabila and dkk, "Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 2 (2022), hlm. 360

¹⁶Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm. 284.

bermain yang edukatif. Pada tahap usia ini anak adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengenal lambang bilangan seperti angka 1-10. Pada tahap usia ini anak sudah dapat mengenal bentuk geometri, mengenal warna, dan dapat menyusun benda sesuai dengan urutan angkanya.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

“Apakah ada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

G. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian yaitu :

1. Manfaat teoritis

¹⁷Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 28

- a) Bagi akademisi/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan anak usia dini.
 - b) Bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai referensi yang berkaitan dengan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung angka.
2. Manfaat praktis
- a) Bagi anak didik yaitu dapat lebih meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 dengan benar.
 - b) Bagi guru yaitu sebagai motivasi untuk mengembangkan kemampuan berhitung angka pada anak usia dini.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut :

- a) BAB I merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
- b) BAB II pada bab ini memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

- c) BAB III menjelaskan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- d) BAB IV merupakan hasil penelitian dan analisis data yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.
- e) BAB V merupakan penutup yang di dalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dilihat dari rentang usia anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai enam tahun.¹⁸ Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Pada masa ini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.¹⁹

Anak usia dini merupakan usia yang membutuhkan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani. Suryana menyatakan bahwa usia dini merupakan masa keunikan manusia yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki, maka perlu diberikan pelayanan yang sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam memperbaiki perkembangan tahap selanjutnya.²⁰

¹⁸Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 29.

¹⁹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 1.

²⁰Dadan Suryana dan Aini Hijriani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal" *Jurnal OBSESI*, vol, 6, No. 2, 2022, hal. 1084.

2. Permainan Balok Angka

a. Pengertian Balok Angka

Balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Balok disebut kubus jika dibentuk oleh enam persegi yang sama dan sebangun. Balok merupakan salah satu sarana bermain yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Bermain balok merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif yang memberikan banyak manfaat untuk perkembangan dan belajar anak.²¹

Balok angka merupakan salah satu media pembelajaran yang diciptakan langsung oleh Montessori pada tahun 1909 yang diperuntukkan untuk pembelajaran sensoris anak dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Bahkan Montessori sendiri sudah menguji keberhasilan media balok angka dalam membantu anak usia dini untuk lebih mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu, media balok angka menjadi salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan oleh Montessori untuk membantu anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan.²²

Bermain dapat mendukung perkembangan sosial dan emosi anak. Bermain balok dapat memfasilitasi anak untuk belajar

²¹Muhammad Hasbi, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 6

²²Eman Supriatna and Siti Nurbaeti, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum", *Jurnal Pendidikan Mutiara*, Vol. 6, No.1, (2021), hlm. 37.

membuat keputusan, mengontrol emosi, belajar melihat dari sudut pandang orang lain/temannya, belajar bernegosiasi dengan teman. Dalam bermain balok, anak mendapat kesempatan untuk bergantian, berbagi mainan, bekerjasama, melatih atensi, konsentrasi, koordinasi mata-tangan, spasi dan penalaran. Selain itu anak dapat berinteraksi, belajar keterampilan dasar matematika seperti berhitung balok, mengenal bentuk balok, ukuran, keseimbangan dan sebagainya.²³

Menurut Matondang dalam jurnal *primearly* melalui aktivitas bermain anak tanpa sadar telah mengasah perilaku prososial, bekerjasama, berbagi dan saling membantu anak dalam mengembangkan perilaku sosial anak.²⁴ Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam berinteraksi agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

Bermain balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dibuktikan dengan anak menjadi lebih tertarik belajar berhitung dengan permainan balok angka.²⁵ Media balok angka dapat memudahkan anak dalam mengenal angka 1-10, karena permainan balok angka memiliki warna yang bervariasi yang dapat

²³Muhammad Hasbi, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 6

²⁴Sakinah Siregar dan Nidaun Nabila, "Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Primearly*, Vol.2, No.2 (2019), hlm.201.

²⁵Nur Qholisya, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaannur", *Skripsi* (Medan: Universitas Medan Area, 2019), hlm. 26.

menarik perhatian anak, dimana warna tersebut yang akan membedakan di setiap angka sehingga anak akan mudah mengingat dan mengurutkan angka 1-10.

Bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak, eksplorasi, imajinasi, kreativitas, penyelesaian masalah, dan sebagainya. Ketika membangun balok, anak belajar tentang beragam bentuk, warna, ukuran, berat, posisi, keseimbangan, dan lainnya yang memberikan kontribusi pada perkembangan keterampilan anak menjadi lebih kompleks.

Bermain balok dapat meningkatkan perkembangan fisik dan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus. Sebagai contoh, dengan bermain balok, anak mengembangkan koordinasi mata-tangan, dimana anak mengambil, mengangkat, memindahkan balok dari satu tempat ke tempat lain, sehingga menguatkan tangan, jari-jari, maupun kaki anak. Bermain balok juga melatih anak meningkatkan konsentrasi atau perhatian saat membangun balok, serta meningkatkan kemampuan dan kesadaran spasial pada anak. Serta dapat menjadi sarana bagi anak untuk melatih pelaksanaan nilai-nilai baik/luhur (nilai agama dan moral) dalam berinteraksi saat bermain bersama.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Bermain balok angka

²⁶Muhammad Hasbi, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 7

dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, meningkatkan kreativitas anak serta dapat membantu perkembangan keterampilan anak menjadi lebih kompleks.

b. Manfaat Permainan Balok Angka

Bermain balok memberikan banyak sekali manfaat jika ditinjau dari aspek perkembangan. Setiap aspek perkembangan anak bersinergi dan saling berpengaruh satu sama lain. Berikut beberapa manfaat bermain balok bagi anak usia dini ialah sebagai berikut:

- 1) Dapat melatih perkembangan fisik motorik anak
- 2) Dapat memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak
- 3) Melatih kemampuan berbahasa dan komunikasi anak
- 4) Meningkatkan daya pikir dan imajinasi anak
- 5) Mengenal konsep warna, bentuk dan mengetahui ukuran konsep besar, kecil, banyak dan sedikit.
- 6) Meningkatkan nilai agama dan moral anak yakni dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan serta melatih kesabaran anak saat bermain.
- 7) Memahami konsep keteraturan/ urutan.²⁷

Dunia anak adalah dunia bermain. Anak penuh dengan keunikan, kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu

²⁷Muhammad Hasbi, *Aktivitas Bermain Balok Anak USia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021) hal. 8

mengeksplorasi, selalu berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dunia mereka penuh dengan warna dan keceriaan. Dunia anak juga ialah dunia yang kreatif. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga dapat mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan.²⁸

Permainan balok angka merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak dengan kegiatan menyusun balok angka sesuai dengan urutan angka dengan benar, dapat mengembangkan ide-ide baru serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan teman yang baik. Melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif.

²⁸Sakinah Siregar and Nidaun Nabila, "Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia*

c. Tahapan-Tahapan Bermain Balok Angka

Jonson menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam bermain balok yakni sebagai berikut:²⁹

- 1) Membawa (*carrying*), dimana anak melakukan kegiatan mengangkat dan membawa balok dari satu tempat ke tempat lain.
- 2) Menumpuk (*stacking*), tahap dimana anak mencoba membangun balok dengan menumpuk satu balok dengan balok lainnya sehingga membentuk suatu menara ataupun jalur-jalur dari balok yang dijajarkan.
- 3) Jembatan (*bridging*), yakni anak mulai belajar mengenal konsep ruang dan jarak.
- 4) Menutup (*enclosures*), anak menutup balok dengan balok lainnya untuk menutup ruang dengan menggunakan varian balok lainnya.
- 5) Pola dan Simetri (*patterns and symmetry*), anak membuat suatu bangunan dengan menjaga keseimbangan bangunan yang berpola simetri agar tidak mudah roboh.
- 6) Gambaran awal (*early representational*), anak membangun menara, barisan, jembatan, menutup dan pola diulang dengan struktur yang sama sesuai dengan teknik yang dilakukan sebelumnya.

²⁹Lathipah Hasanah dan Shinta Agung, "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 2, No. 2, (2018), hlm. 120.

- 7) Gambaran lengkap (*later representational*, dimana pada tahap ini anak sudah memiliki perencanaan yang matang mengenai bangunan yang akan dibuatnya.

d. Langkah-langkah Bermain Balok Angka

Adapun langkah-langkah dalam permainan balok angka yaitu sebagai berikut:³⁰

- 1) Guru/Peneliti mengangkat balok angka yang bersimbol angka satu lalu meminta anak mengambil satu buah balok angka bersimbol angka satu dan dilakukan seterusnya hingga balok angka yang bersimbol sepuluh. Pada langkah pertama ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dari lambang bilangan itu sendiri.
- 2) Guru/Peneliti mengajak anak menyebutkan simbol angka yang tertera pada balok angka dari satu sampai sepuluh. Pada langkah ini bertujuan untuk membantu anak menghafal dan mengingat simbol angka atau lambang bilangan yang ditunjukkan menggunakan balok angka.
- 3) Dilakukan dengan meminta anak untuk mengelompokkan balok angka sesuai dengan simbol angka yang tertera pada setiap sisi balok angka. Pada langkah ketiga ini diharapkan anak sudah berhasil pada langkah kedua sehingga anak sudah

³⁰Agnes Dhear Nur Cahyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 8, No. 3 (2020), hlm. 185-186.

mengetahui dan mengingat bentuk lambang bilangan dari satu sampai sepuluh.

- 4) Dilakukan dengan mengajak anak berlomba-lomba bermain menyusun balok angka secara urut dari satu sampai sepuluh. Pada langkah ini bertujuan untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh pada anak usia empat sampai lima tahun setelah melakukan langkah pertama, kedua dan ketiga. Saat melaksanakan langkah terakhir ini sebaiknya guru menginformasikan peraturan mainnya dan reward apa yang akan didapat oleh anak jika anak berhasil.

e. Kelebihan Permainan Balok Angka

Adapun kelebihan dalam permainan balok angka yaitu:³¹

- 1) Dengan mainan balok angka maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- 2) Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang besar kecil, lebih kurang, tinggi dan pendek.
- 3) Permainan balok angka akan membantu anak mengenal bentuk bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut dan silinder.
- 4) Dengan mainan balok angka maka anak akan belajar mengenai pengklasifikasian bentuk sesuai dengan tempatnya. Anak

²²Asmaul Husna, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Usia Dini Di PAUD Kasih Ibu", *Skripsi* (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), hlm. 16-18

tentunya akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok.

- 5) Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya.
- 6) Anak akan belajar mengenai pola akan mengasah daya kreatifitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran bak yang tersedia.

f. Kekurangan Permainan Balok Angka

Adapun kekurangan dari permainan balok angka yaitu keselamatan dan keamanan bagi anak-anak, yang dalam memainkan balok dari kayu atau plastik bisa melempar temannya dikarenakan berebut atau hal lainnya.³² Maka meski anak terlihat senang dalam memainkan balok-baloknya tapi guru atau orang tua juga tidak boleh lengah dalam memperhatikan anak dan tetap mendampingi.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari permainan balok adalah dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas belajar anak, mendorong kerja sama antar teman, dan memberikan pengalaman kepada anak-anak.

²³Asmaul Husna, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Usia Dini Di PAUD Kasih Ibu", *Skripsi* (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), hlm. 16-18

3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan pada anak usia dini. perkembangan merupakan perubahan yang akan dialami oleh setiap individu atau sekelompok orang dalam menuju tingkat kedewasaan atau kematangan (*maturation*). Kognitif adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam mempelajari keterampilan maupun konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, serta keterampilan dalam mengingat dan menyelesaikan persoalan sederhana.³³

Sujiono dalam jurnal universitas mutiara sari indonesia menyatakan perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat menyusun strategi secara kreatif, berpikir kritis.³⁴

Perkembangan kognitif pada manusia mulai dipelajari pada abad pertengahan di mana kemajuan ilmu pengetahuan mulai bangkit. Adapun tokoh psikologi yang membahas mengenai perkembangan kognitif ini adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Keduanya sama-sama membahas perkembangan kognitif pada anak dan keduanya sama-sama menggunakan pendekatan

³³Jhoni Warmansyah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), hlm. 1.

³⁴Dinta Ismayana Kurinci, Sakinah Siregar, and Nidaun Nabila, "Analisis Metode Pembelajaran STEAM Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Universitas Mutiara Sari Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2022), hlm. 21.

konstruktivisme.³⁵ Yang membedakan dari pendekatan konstruktivismenya ini adalah jika Piaget lebih menekankan pada teori adaptif konstruktivisme (konstruktivisme kognitif) dan Vygotsky menggunakan pendekatan konstruktivisme sosial (sosio kultural).

Gardner mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Colvin mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.³⁶ Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehinggamenciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya.

b. Teori Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky

Vigotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vigotsky

³⁵Muhammad Khoiruzzadi, Tiyas Prasetya, "Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)", *Jurnal Madaniyah*, Vol. 11, No. 1 (2021), hlm. 2.

³⁶Siti aisyah, "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia

menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang memengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.³⁷

Teori Lev Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru tidak semata-mata dari benda atau objek).³⁸

Lev Vygotsky juga percaya bahwa anak secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Meskipun demikian, Vygotsky memberikan peran yang lebih penting pada interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif lebih dari yang dilakukan piaget. Teori Vygotsky adalah teori kognitif yang

³⁷Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 103.

³⁸Lucy Ardiati, "Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam", *Tesis*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), hlm. 5-6.

mengutamakan bagaimana interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan kognitif.³⁹

Prinsip dasar dari teori Vygotsky adalah bahwa anak melakukan proses konstruksi membangun berbagai pengetahuannya tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dimana anak tersebut berada. Pengetahuan juga berasal dari lingkungan budaya. Vygotsky mengatakan bahwa jalan pikiran seseorang terus dimengerti dari latar sosial budaya dan sejarahnya yaitu pada asal-usul tindakan dasarnya dan dari interaksi sosial yang dilatari sejarah hidupnya. Vygotsky percaya bahwa kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada disekolah yaitu saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Pengetahuan yang diberikan secara termakna bagi anak akan memberikan dampak yang berharga bagi anak.⁴⁰

Berdasarkan uraian diatas, maka hubungan antara guru terhadap anak dalam kegiatan bermain adalah sebagai pendamping disetiap kegiatan bermain anak, dimana guru harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran anak agar anak dapat memahami segala sesuatu yang anak lakukan sesuai dengan arahan dari guru tersebut.

³⁹John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga,2007), hlm. 50.

⁴⁰ Lucy Ardiati, "Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam", *Tesis*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), hlm. 5-6.

c. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Lev Vygotsky

Dalam teori Vygotsky, anak-anak lebih banyak digambarkan sebagai makhluk sosial daripada dalam teori Piaget. Anak-anak mengembangkan cara berpikir mereka dan memahami terutama melalui interaksi sosial. Berikut adalah gagasan teori Vygotsky:

1. Zona Perkembangan *Proximal (ZPD)*

Zona perkembangan proksimal Vygotsky memiliki batas bawah dan batas atas, tugas pada ZPD terlalu sulit bagi anak, anak membutuhkan orang dewasa atau anak yang lebih terampil. Pada saat anak mengalami instruksi atau demonstrasi, anak mengorganisir informasi dalam struktur mental yang ada akhirnya dapat melakukan keterampilan atau tugas itu sendiri. Zona perkembangan proksimal yaitu rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih.

2. *Scaffolding*

Scaffolding yaitu mengubag tingkatan sebuah dukungan. Saat siswa mempelajari tugas baru, orang yang terampil dapat menggunakan instruksi langsung. Seiring dengan peningkatan kompetensi siswa, maka orang kurang memberi petunjuk. Dialog adalah alat *scaffolding* yang penting pada zona

perkembangan proksimal, menurut vygotsky anak-anak sebagai orang yang tidak teratur.

3. Bahasa dan pikiran

Penggunaan dialog sebagai alat *scaffolding* adalah salah satu contoh peran bahasa dalam perkembangan anak. anak anak menggunakan percakapan tidak hanya untuk komunikasi sosial tapi untuk membantu menyelesaikan tugas anak yang berkaitan dengan perkembangan kognitif.⁴¹

Adapun dalam penelitian ini, tahap perkembangan kognitif yang digunakan peneliti yaitu tahap praoperasional (usia 2-7 tahun). Dimana, pada tahap ini anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif. Artinya, anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran. Perkembangan anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap (konkret) ketika ia bisa menggunakan pemikiran logis.⁴²

⁴¹Wening Sekar Kesuma, Nur Dwi Sukmono, and Oktavian Dwi Tanto, "Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2 (2022), hlm. 75.

⁴²Nisah Kurniati, Suci Yuniati, and Depriwarna Rahmi, "Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 3 (2022), hlm. 2847

4. Kemampuan Berhitung Angka

1. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan salah satu pelajaran yang paling utama dan penting diberikan pada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak. Mengembangkan dasar pengetahuan pada taman kanak-kanak diperlukan suatu permainan yang bisa menarik perhatian anak untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu pada anak. Kemampuan berhitung yang dimiliki oleh masing-masing anak yang dibawa dari sejak kecil yang dikembangkan melalui dari lingkungan sekitar anak melalui media permainan yang kreatif dan inovatif untuk dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar berhitung.⁴³

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih.⁴⁴

⁴³Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 2, (2020), hlm. 239.

⁴⁴Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, (2019), hlm. 284.

Kemampuan Berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.⁴⁵

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan kecerdasan berpikir logisnya. Selain itu, berhitung juga dapat diajarkan melalui berbagai cara dengan menggunakan media dan metode yang dapat dipahami secara langsung oleh anak seperti mengenalkan benda-benda konkret, melalui benda tersebut tahap berfikir anak akan meningkat seperti halnya anak usia 4-5 tahun dapat menyebutkan angka 1-10.

2. Pengertian Angka

Angka adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menurut Heruman angka adalah “Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan”. Kemampuan mengenal angka adalah kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa angka yang mulai dipelajari oleh anak-anak

⁴⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm.97.

untuk menghitung kuantitas. Artinya angka itu menunjuk besarnya kumpulan benda. Angka yang dimaksud disini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti: pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, yang digunakan untuk menerangkan urutan untuk menyebut urutan angka.⁴⁶

3. Pengertian Kemampuan Berhitung Angka

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A. Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.⁴⁷

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan sebagai bekal mereka di masa kini dan dimasa depan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung pada setiap anak berbeda-beda maka dari itu kemampuan berhitung harus terus dikembangkan karena

⁴⁶Wiwik Karmina, "Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah" *Skripsi*, (Medan, UIN Sumatera Utara, 2020), hlm. 11.

⁴⁷Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, (2019), hlm. 284.

berguna dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berhitung juga berguna untuk menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak.⁴⁸

Di sisi lain, pemahaman Lev Vygotsky mengenai matematika pada anak menjelaskan bahwa kemampuan matematika ditujukan pada pengembangan aritmatika anak usia dini. Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.⁴⁹ Kemampuan yang dapat dikembangkan ialah mengenal atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.⁵⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung angka pada anak diperlukan indikator yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan, membilang angka, mengurutkan dan mencocokkan bilangan.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti:

1. Agnes Dhear Nur Cahyani, dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Vol. 8. No 3 Tahun 2020 dengan judul Meningkatkan

⁴⁸Aura Rifqah Nabila and dkk, "Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 2 (2022), hlm. 360.

⁴⁹Khadijah and Nurul Amelia, "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini:Teori Dan Praktik* (Jakarta: Kencana,2020), hlm. 32.

⁵⁰Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA), Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. Di mana hasil dari penelitian ini, membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh pada anak usia empat sampai lima tahun melalui permainan balok angka.

Adapun persamaan penelitian Agnes Dhear Nur Cahyani dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan balok angka. Sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan metode kualitatif dalam penelitiannya sementara penulis menggunakan metode kuantitatif. Selanjutnya ialah penulis membahas lambang bilangan dimulai dari angka 1-10 dan lokasi dan waktu penelitian penulis dan peneliti juga berbeda.⁵¹

2. Yulike Tri Wulandari, dkk., dalam jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 6. No 2 Tahun 2022 dengan judul Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Data tersebut membuktikan bahwa nilai ada perbedaan antara *pretest* sebesar 57, dan *posttest* sebesar 83, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari *pretest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t tabel untuk taraf signifikan 5 % sebesar 2,160 dan dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4,6640 > 2,160$)

⁵¹Agnes Dhear Nur Cahyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 8, No. 3 (2020).

sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut.

Adapun persamaan penelitian Yulike Tri Wulandari dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas mengenai penggunaan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Penelitian Yulike dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Selanjutnya lokasi dan waktu penelitian penulis dan peneliti berbeda.⁵²

3. Natalia Rosalina, dalam jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Vol. 1. No. 2 Tahun 2020 dengan judul Media Balok Angka Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa kriteria kelayakan ahli dan kelayakan dari uji coba perorangan serta kelompok kecil diperoleh kelayakan media balok angka adalah 1) review ahli materi memperoleh rata-rata 100% (valid), 2) review ahli media memperoleh rata-rata 80% (sangat valid), 3) review ahli desain memperoleh rata-rata 83% (valid), review dari uji coba perorangan memperoleh rata-rata 100% (sangat valid), review uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 100% (sangat valid).

Adapun persamaan penelitian Natalia Rosalina dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas mengenai penggunaan permainan balok angka. Sedangkan perbedaannya ialah peneliti menggunakan

⁵²Yulike Tri Wulandari, Leny Marlina, and Yecha Febrianitha Putri, "Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, (2020).

metode penelitian pengembangan model ADDIE dalam penelitiannya sementara penulis menggunakan metode kuantitatif. Selanjutnya lokasi dan waktu penelitian penulis dan peneliti juga berbeda.⁵³

4. Raudah, dkk., dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2. No. 2 Tahun 2021 dengan judul Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Marqisah. Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa hasil data nilai penelitian *post test* anak usia 5-6 tahun AB memperoleh nilai 90-91 sebanyak 1 orang anak dengan persentase 10%, 92-93 sebanyak 3 orang dengan persentase 30%, 94-95 sebanyak 4 orang anak dengan persentase 40%, 96-97 sebanyak 1 orang dengan persentase 10% dan 99-100 sebanyak 1 orang anak dengan persentase 10%. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi anak yaitu 100 dengan jumlah 1 orang anak dan nilai terendah 90 dengan jumlah 1 orang anak.

Adapun persamaan penelitian Raudah dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas mengenai Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian Raudah dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Selanjutnya lokasi dan waktu penelitian penulis dan peneliti berbeda.⁵⁴

⁵³Natalia Rosalina Rawa and Marsianus Meka, "Media Balok Angka Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak", *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 1, No. 2, (2020).

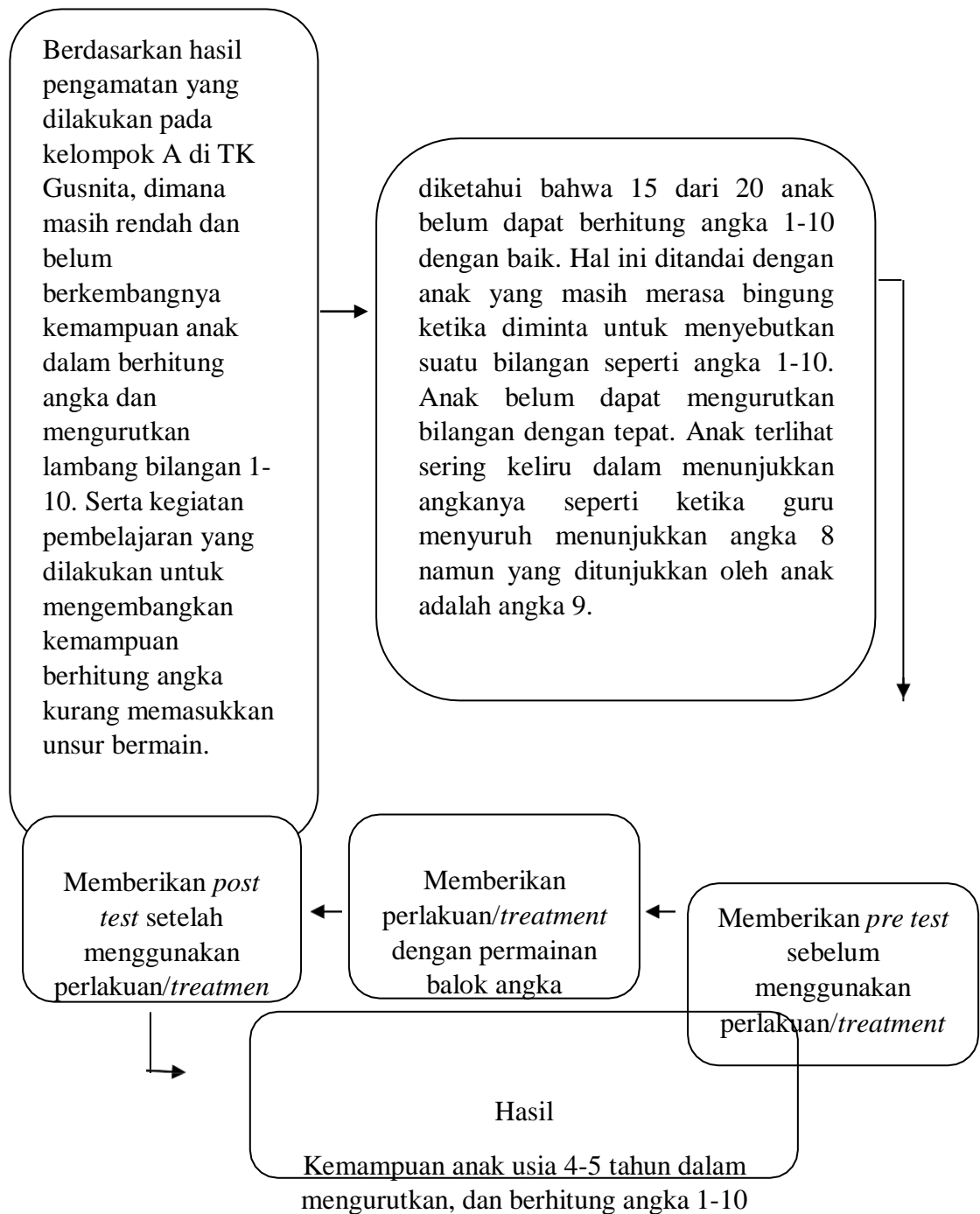
⁵⁴Raudah, Amilda, Fuaddillah Ali Sofyan and Leny Marlina, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Marqisah", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, (2021).

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan anak dalam behitung angka serta mengurutkan angka 1-10 masih rendah dan belum berkembang, dimana dalam kegiatan pembelajaran masih kurang memasukkan unsur bermain sehingga media yang digunakan kurang menarik. Alhasil anak belum optimal dalam mengingat dan memahami pelafalan angka. Serta suasana pembelajaran menjadi bosan, kurang aktif, dan kurang menyenangkan. Sehingga perlu ada perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang menarik tentu saja mampu merangsang perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Melihat kondisi seperti itu, peneliti mencoba mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui permainan balok angka yang tiap sisi baloknya diberikan angka 1-10. Melalui permainan balok ini anak dapat dengan mudah berhitung angka 1-10 serta mengurutkan angka dengan benar. Selanjutnya peneliti akan melakukan post test guna melihat pengaruh dari kegiatan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 pada anak. Adapun penelitian ini gambarannya yaitu :

Bagan 2.1 Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Secara etimologis, kata “hipotesis” terbentuk dari susunan dua kata yaitu: hypo dan thesis. Hypo berarti dibawah dan kata tesa mengandung arti kebenaran. Kemudian kata itu digabungkan menjadi hypothesis yang dalam bahasa indonesia banyak orang menyebutkan dengan kata hipotesa dan mengalami perubahan lagi dengan penyebutan hipotesis. Hipotesis ini mengandung makna suatu dugaan sementara. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari dan apa yang kita pelajari.⁵⁵

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diambil suatu hipotesis yaitu sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan melalui permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan.

H_0 = Tidak ada pengaruh permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

H_a = Ada pengaruh permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

⁵⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm, 40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Peneliti memilih lokasi penelitian ini, karena peneliti melihat 15 dari 20 anak belum dapat berhitung dan mengurutkan angka 1-10 dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 18 Oktober 2023 sampai 18 November 2023. Waktu penelitian dapat dilihat pada lampiran 16.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre experimental*. Metode penelitian adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan berbentuk *one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* adalah desain *pre experimental* yang terdapat *pre test* (tes sebelum diberi *treatment*) dan *post test* (tes sesudah diberi *treatment*) dalam satu kelompok.⁵⁶ Adapun yang akan di eksperimenkan pada penelitian ini ialah metode bermain balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

⁵⁶Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 75

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3.1. *One Group Pretest-Posttest Design*

O₁ X O₂

Keterangan :

O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen (sebelum diberikan)

X = *Treatment* / perlakuan yang diberikan (variabel independen)

O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen (setelah diberikan)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek (manusia, benda, dan lain-lain) yang menjadi sasaran keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti.⁵⁷ Penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah keseluruhan 20 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Masalah sampel dalam suatu penelitian timbul disebabkan hal berikut ini:⁵⁸

- a. Penelitian bermaksud mereduksi objek penelitian sebagai akibat dari besarnya jumlah populasi, sehingga harus meneliti sebagian saja dari populasi.

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm, 54.

⁵⁸S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta 2004), hlm. 121.

- b. Penelitian bermaksud mengadakan generalisasi dari hasil-hasil kepenelitiannya kepada objek, gejala, atau kejadian yang lebih luas.

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. *Non-Probability sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengumpulan pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data, keterangan, dan informasi yang dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk memperoleh data dengan beberapa cara yaitu melalui kegiatan tes dan observasi.⁵⁹

Dalam penelitian ini sampel dilakukan dengan 1 kelas yang berjumlah 20 orang anak di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan. Alasannya karena kelas tersebut sesuai dengan kelompok usia dalam penelitian yaitu 4-5 tahun. Selain itu, peneliti melihat kurangnya partisipasi anak dalam belajar berhitung, media yang digunakan dalam proses pembelajaran berhitung bersifat konvensional.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto yang dikutip oleh Ahmad Nizar Rangkuti instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti

⁵⁹ Fatmawati, Andrie Chaerul, and Ahmad Syahid, "Implementasi Planning, Organizing, Leading, Controlling (POLC) Program Pelatihan Pengelasan Untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Peserta Didik Lembaga Kursus Dan Pelatihan Nusa Citra Indonesia", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 19 (2022), hlm. 120.

dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁶⁰

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes, dan observasi mengenai pengaruh permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak. Adapun Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah tes dan observasi yang berisi daftar jenis perlakuan/perilaku yang mungkin timbul dan diamati. Tugas observer memberikan tanda ceklis pada skor yang dapat melalui pedoman observasi yang dibuat dari observasi yang dilakukan. Adapun pedoman observasi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Pedoman Observasi

Indikator	Frekuensi			
	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Mengenal Konsep Bilangan	Anak tidak dapat Mengenal Konsep Bilangan	Anak mulai dapat Mengenal Konsep Bilangan	Anak dapat Mengenal Konsep Bilangan tetapi masih lambat	Anak mampu menyebutkan Mengenal Konsep Bilangan dengan baik dan cepat
Membilang angka 1-10	Anak tidak dapat Membilang angka 1-10	Anak mulai dapat Membilang angka 1-10	Anak dapat Membilang angka 1-10 tetapi masih lambat	Anak mampu Membilang angka 1-10 dengan baik dan cepat

⁶⁰Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm.59

Mengurutkan dan mencocokkan bilangan	Anak tidak dapat Mengurutkan dan mencocokkan bilangan	Anak mulai dapat Mengurutkan dan mencocokkan bilangan	Anak dapat Mengurutkan dan mencocokkan bilangan, tetapi masih lambat	Anak mampu Mengurutkan dan mencocokkan bilangan dengan baik dan cepat
Skor Maksimal	12			

E. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak dalam penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik dengan keterangan sebagai berikut :

BB = Belum Berkembang (Apabila anak belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MB = Mulai Berkembang (Apabila anak sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Apabila anak sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator namun terkadang masih harus diberikan bimbingan dan bantuan guru).

BSB = Berkembang Sangat Baik (Apabila anak terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya tanpa bantuan guru).⁶¹

⁶¹Prosedur Operasi Standar Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif, *Penilaian dan Laporan Perkembangan*, (Jakarta: Pembinaan PAUD, (2018). Hlm. 16.

Untuk memudahkan penyusunan instrumen penelitian maka perlu kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang di teliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan di teliti.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Indikator Pencapaian	Ya	Tidak
1	Mengetahui konsep bilangan (berhitung angka 1-10)		
2	Anak dapat mengenal bentuk angka 1-10		
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan baik dan benar menggunakan balok angka		
4	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 sambil bermain balok		

1. Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk itu pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi tes yang akan digunakan, maka perlu dikonsultasikan kepada ahli untuk mengukur validitas instrumen yang akan digunakan.. Dalam penelitian ini instrumen tentang aspek-aspek kemampuan berhitung anak akan diukur berdasarkan teori tertentu dan selanjutnya akan dikonsultasikan kepada ahli (*judgement expert*) oleh ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd dosen PIAUD di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan ibu Sari Repelitawati, S.Pd selaku kepala sekolah TK Gusnita Kota Padangsidempuan. Kemudian dari hasil penilaian para ahli tersebut diolah melalui formula *Matriks Gregory* hasil

perhitungannya dapat dilihat dalam lampiran dengan rumus sebagai

berikut.⁶²
$$Validitas = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabel 3.3
Perhitungan Validitas Dengan Matriks Greogry

Indikator	Ahli/Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	3	B
2	4	3	B
3	4	4	D
4	4	4	D
5	4	4	D
6	5	5	Penguji I D
Matriks 2 x 2		Tidak Relevan	Relevan
		Penguji II	
	Tidak Relevan	(A)	2 (B)
	Relevan	(C)	4 (D)

Koefisien	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

⁶²Ni Putu Meina Ayuningsih, “Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning Dan Pendidikan Karakter”, *Jurnal Mathematics Paedagogic*, Vol. 5, No. 1, (2020).

$$\text{Validitas} = \frac{4}{0 + 2 + 0 + 4}$$

$$\text{Validitas} = 0,6$$

Berdasarkan perhitungan validitas tes diatas dapat disimpulkan bahwa tes tersebut dikategorikan bersifat validitas tinggi sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Setelah tes dinyatakan valid maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, suatu instrument dinyatakan reliable apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Dimana apabila instrumen tersebut digunakan pada objek yang sama maka akan memperoleh data yang sama juga.

Realibilitas yang digunakan untuk mengukur tes pada penelitian ini ialah *Alpha Crownbach* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Untuk mengukur realibilitas suatu variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan $r_{\text{tabel}} = 0,444$ dengan kriteria yaitu: a) apabila nilai *Pearson Correlation* ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$) maka instrument dapat dikategorikan reliable dan b) apabila nilai *Pearson Corelation* ($r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$) instrumen dapat dikategorikan tidak reliable.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes diperoleh $r_{\text{hitung}} = 0,808$ dengan $r_{\text{tabel}} = 0,444$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes tersebut dikategorikan bersifat reliable sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 11.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.⁶³

Pelaksanaan tes dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperime. Sebelum tes diberikan kepada kedua kelompok tersebut, maka soal tes harus diuji cobakan, tujuannya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal kemudian baru diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Tes diberikan kepada kedua kelompok dengan soal tes yang sama. Tes ini dimaksudkan untuk mendapatkan data kuantitatif dari hasil belajar siswa dan hasilnya akan diolah untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, pelaku kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁶⁴ Observasi merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan pengindraan. Peneliti kemudian membuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi.

⁶³Magdalena and dkk, *Metode Penelitian* (Bengkulu: Mitra CV, Andhra Grafika, 2021), hlm. 110.

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm, 62.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, tidak terstruktur, dan kelompok.⁶⁵

Observasi partisipasi dilakukan ketika peneliti terlibat atau turut bergabung ke dalam peristiwa atau komunitas yang diteliti. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa pedoman dan penulis secara bebas mengembangkannya berdasarkan kondisi di lapangan. Lebih lanjut, observasi kelompok dilakukan ketika peneliti mengamati objek penelitian secara berkelompok.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi, dimana peneliti terlibat atau turut dalam keadaan observasi.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan sudah jelas, untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Yang akan diuji adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *statistic inferensial*. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t,

⁶⁵Feny Rita Fiantika & dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 22.

langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal, Pengujian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (X^2) berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo_i - fe_i)^2}{fe_i}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

fo_i : Frekuensi yang di observasi

fe_i : Frekuensi yang diharapkan

Nilai X^2_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} yang diambil dari tabel nilai chi kuadrat dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1, dan kesalahan yang ditetapkan 5%. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} :

- 1) Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal
- 2) Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji

yang akan di lakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

- 1) jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti varians tidak homogen
- 2) jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen
3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan da (derajat kebebasan) $n_1 + n_2 - 2$ maka hipotesis yang di ajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus uji t berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok 1

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok 2

S_1 : *varians* kelompok 1

S_2 : *varians* kelompok 2

n_1 : banyak subjek kelompok 1

n_2 : banyak subjek kelompok 2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes yang sudah valid dan reliabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian:

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

TK Gusnita telah berdiri sejak tahun 2010, dan berlokasi di Jln. Ompu Toga Langit Lingkungan 1 Kelurahan Losung Batu, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan. TK Gusnita terdiri dari 2 ruangan satu ruang kantor guru dan satu ruang kelas, jumlah guru atau tenaga pendidik berjumlah 3 guru. Di TK Gusnita terdapat beberapa alat bermain yang dipakai oleh anak saat bermain di waktu istirahat.

Sejak awal berdirinya TK Gusnita sampai sekarang dipimpin oleh ibu Sari Repelitawati Siregar, S.Pd selaku Kepala Sekolah di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Adapun visi dan misi TK Gusnita adalah :

Visi : “Mewujudkan generasi cerdas, sehat ceria yang unggul dalam prestasi dan karya berlandaskan iman dan taqwa”

Misi :

1. Mendidik anak didik menjadi manusia yang mulia, berilmu, jujur, mandiri, disiplin dan bertanggungjawab
2. Mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
3. Menjalin kerjasama dengan instansi terkait.

B. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

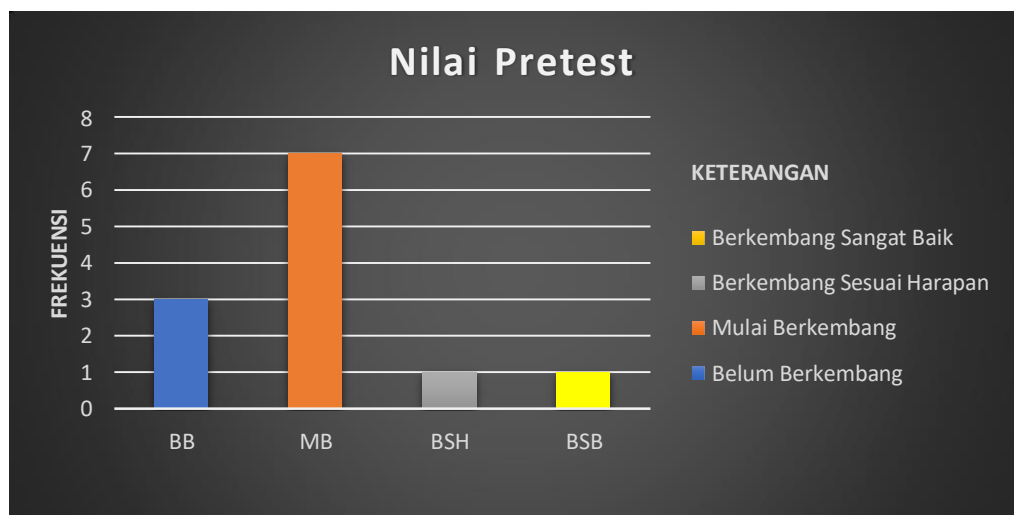
1. Data Hitung *pretest*

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Data Awal (*Pretest*) kelas eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Kategori
1	6-7	3	BB
2	8-9	7	MB
3	10-11	6	BB
4	12-13	4	BB

Berdasarkan data distribusi awal kelas eksperimen di atas maka, dibuat gambaran karakteristik variabel penelitian yaitu berupa histogram dari data kelompok tersebut sebagai berikut.

Gambar 4.1
Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen



Dari gambar histogram di atas terlihat bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan keadaan atau kondisi yang tidak tetap atau berubah-

ubah. Kemudian kemampuan berhitung anak dalam menjawab soal *pretest* masih kurang baik, hanya terdapat 7 anak yang dapat mengerjakan soal *test* sesuai harapan dari 20 anak yang dijadikan sampel penelitian.

Berikut ini deskripsi hasil belajar untuk *pretest* kelas eksperimen yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS Versi 26, yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Deskripsi Data Akhir (*Pretest*) Pada Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	9.35
2	Median	9.50
3	Modus	8
4	Range	6
5	Std. Deviasi	2.059
6	Varians	4.239
7	Nilai Minimum	6
8	Nilai Maksimum	12

Berdasarkan uraian pada tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata sebesar 9.35 termasuk kategori kurang. Standar deviasi sebesar 2.059 untuk kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen memusat ke nilai 9.35 dan menyebar sebesar 0-2.59 satuan dari rata-ratanya, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* eksperimen masih rendah. Maka dari itu dibuat perlakuan khusus untuk kelas eksperimen yaitu dengan penerapan metode bermain balok angka.

2. Data Hitung *Posttest*

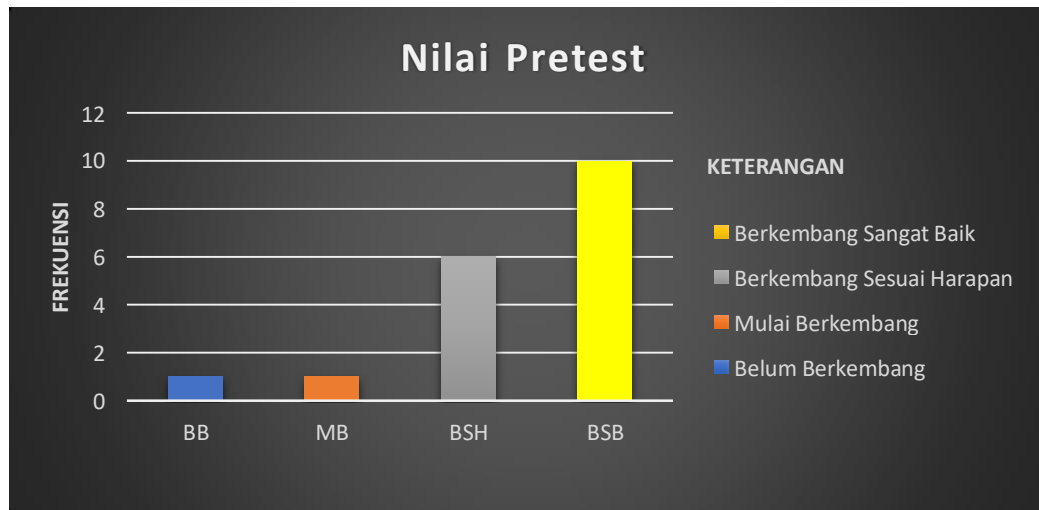
Setelah mendapatkan data awal dari kelompok usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan, selanjutnya peneliti menggunakan metode Permainan balok angka pada kelas eksperimen. Data *posttest* kelas eksperimen ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Data Akhir (*Posttest*) kelas eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Kategori
1	18-21	10	BSB
2	22-25	3	BSH
3	26-29	6	BSB
4	30-33	1	BSH

Berdasarkan data distribusi akhir kelas eksperimen di atas maka, dibuat gambaran karakteristik variabel penelitian yaitu berupa histogram dari data kelompok tersebut sebagai berikut.

Gambar 4.2
Histogram Posttest Kelas Eksperimen



Berdasarkan dari histogram data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan berhitung angka anak jauh lebih berkembang. Artinya kemampuan berhitung anak lebih baik pada data *posttest* dibandingkan data *pretest* pada kelas eksperimen.

Berikut ini deskripsi hasil belajar untuk *posttest* kelas eksperimen yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS Versi 26, yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4
Deskripsi Data Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	22.65
2	Median	21.50
3	Modus	28
4	Range	10
5	Std. Deviasi	3.911
6	Varians	15.292
7	Nilai Minimum	18
8	Nilai Maksimum	33

Berdasarkan hasil deskripsi dari tabel di atas, nilai *posttest* kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata 22.65 pada kelas eksperimen. Standar deviasi sebesar 3.911 sehingga dapat disimpulkan bahwa data diatas memusat ke nilai 22.65. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* eksperimen mengalami perubahan dan berpengaruh terhadap kemampuan behitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun.

C. Uji Persyaratan Analisis

Untuk menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh maka digunakan statistik inferensial yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam menarik kesimpulan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Data Nilai Awal (*pretest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas ekperimen masih berdistribusi normal sebelum dilakukan bermain balok angka pada kelas ekperimen. Perhitungan hasil data *pretest* uji normalitas dengan menggunakan SPSS Versi 26.

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X_{hitung} < X_{tabel}$ dengan $dk = 5$ dan taraf signifikan 5% dari data di atas dapat dilihat bahwa $X_{hitung} = 0,200 < X_{tabel} = 11,070$ sehingga dapat disimpulkan bahwa

hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 13.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Berdasarkan hasil uji homogenitas *pretest* diatas maka F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians terbesar data adalah 15.292 dan varians terkecil data adalah 4.239. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 3,60 < F_{tabel} = 5,05$ dengan dk pembilang = 5 dan dk penyebut = 5, artinya varians homogens. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 14.

2. Uji Persyaratan Nilai Akhir (*posttest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas ekperimen masih berdistribusi normal setelah dilakukan bermain balok angka pada kelas ekperimen. Perhitungan hasil data *posttest* uji normalitas dengan menggunakan SPSS Versi 26.

Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan dk = 5 dan taraf signifikan 5% dari data di atas dapat dilihat bahwa $X^2_{hitung} 0,017 < X^2_{tabel} 11,070$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 13.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *posttest* sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Berdasarkan hasil uji homogenitas *posttest* maka F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Variansi terbesar data adalah 15.292 dan variansi terkecil data adalah 4.239. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 3,60 < F_{tabel} = 5,05$ dengan dk pembilang = 5 dk penyebut = 5 kelas eksperimen setelah dilakukan bermain balok angka pada kelas eksperimen mempunyai variansi yang sama. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 14.

D. Uji Hipotesis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada data awal (*pretest*) di kelas eksperimen menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya setelah dilakukan uji kesamaan rata-rata diperoleh kedua kelas tersebut memiliki rata-rata yang sama. Adapun hasil uji persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis dilakukanlah aplikasi SPSS Versi 26 dengan

menggunakan rumus uji t. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 15.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji t, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 7,126$ $t_{tabel} = 1,729$ dengan taraf signifikansi 0,05% sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh yang Singnifikan Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”**.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yang melibatkan 1 kelas yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 20 anak. Pada bagian ini akan diuraikan deskripsi dan interpretasi data sebagai hasil penelitian. Deskripsi data dilakukan terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak dengan menggunakan metode bermain balok angka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dimulai pada kondisi yang sama. Diketahui setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas pada data *pretest*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen = 1.205 Berdasarkan penyajian dan analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara t_{hitung}

dengan t_{tabel} . Hasil analisis uji t diperoleh $t_{hitung} = 7.126$ dan diketahui nilai $t_{tabel} = 1.729$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yakni terdapat pengaruh yang signifikan permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan.

Dengan demikian bermain balok dapat mempengaruhi kecerdasan matematika anak. Anak yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain balok hasilnya lebih baik dalam mencapai indikator kemampuan anak. Hal ini dikarenakan metode bermain balok angka merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengandung nilai-nilai edukatif yang dapat merangsang kecerdasan anak khususnya kemampuan berhitung angka pada anak. Oleh karena itu metode bermain balok dapat menarik antusias anak dan membuat anak tidak bosan untuk mencari tau dan memecahkan masalah, melalui kegiatan bermain balok sehingga lebih disukai oleh anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yulike Tri Wulandari dkk yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara *pretest* sebesar 57, dan *posttest* sebesar 83, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari *pretest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t_{tabel} untuk taraf signifikan 5% sebesar 2,160 dan dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,6640 > 2,160$) sehingga H_o ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari

hasil data tersebut.⁶⁶ Kemudian sama dengan penelitian Agnes Dhear Nur Cahyani, dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Vol. 8. No 3 Tahun 2020 membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan balok angka.⁶⁷

Uraian di atas dapat diperkuat dari hasil perhitungan *mean* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol serta dari perhitungan uji hipotesis juga diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} . Hal ini dikarenakan permainan balok angka dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih menarik perhatian, sehingga anak menjadi aktif mengikuti pembelajaran di kelas.

Hasil dari penelitian yang relevan ini cenderung sama sehingga dijadikan penelitian yang relevan oleh peneliti. Langkah-langkah permainan balok angka dan indikator kemampuan berhitung angka 1-10 yang saling berhubungan menunjukkan bahwa permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 anak. Dengan demikian permainan balok angka dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh anak.

⁶⁶Yulike Tri Wulandari, Leny Marlina, and Yecha Febrianitha Putri, "Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, (2020).

⁶⁷Agnes Dhear Nur Cahyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 8, No. 3 (2020).

Anak yang diajarkan dengan bermain balok angka hasilnya lebih baik dalam pencapaian indikator kemampuan berhitung angka 1-10.

F. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kondisi awal proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan balok angka anak masih merasa kebingungan dalam mempraktikkan bermain balok angka
2. Dalam pemberian soal *pretest* dan *posttest*, peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif.
3. Pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung angka 1-10, sedangkan aspek lainnya belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan permainan balok angka berpengaruh terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan berdasarkan data yang dianalisis. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil nilai rata-rata kelas eksperimen. Dengan hasil rata-rata kemampuan berhitung angka anak melalui kegiatan bermain balok angka pada kelas eksperimen ialah 22.65. Hipotesis diuji pada kelas eksperimen diperoleh hasil $t_{hitung} = 7.126$ dan $t_{tabel} = 1.729$ jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (7.126 lebih besar dari 1.729), maka H_a diterima. Oleh karena itu peneliti sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan kegiatan bermain balok angka memiliki pengaruh signifikan terhadap terhadap kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat memberikan implikasi bahwa permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Maka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pendidik bisa menerapkan metode bermain balok angka pada anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi Anak

Anak diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan mengembangkan kemampuan berhitung angka 1-10, khususnya dalam hal mengenal konsep bilangan.

2. Bagi guru

Dalam hal ini peneliti membuktikan bahwa permainan balok angka dapat memberikan dampak positif bagi anak untuk mempelajari lebih dalam tentang konsep bilangan, untuk itu dapat dijadikan sebagaibahan pertimbangan model pembelajaran

3. Bagi kepala sekolah

Model pembelajaran ini bisa digunakan guru-guru untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dalam kelas baik dalam konsep bilangan ataupun pelajaran lainnya.

4. Bagi peneliti

Disarankan untuk melanjutkan penelitian ini, selain dalam melihat pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak, dapat juga mengembangkan aspek lainnya seperti kognitif anak, motorik anak dan lain-lain. Khususnya pada pengetahuan dasar-dasar sesuai perkembangan anak, sehingga dapat dijadikan alternatif bagi

peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilda, dkk, (2021), Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Marqisah, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2.
- Ardiati, L., (2021), Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam, *Tesis*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu), hlm. 5-6.
- Ayu K. F., (2020), Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 2, hlm. 239.
- Dhear N.C.A., (2020), Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 8, No. 3, hlm. 181-190.
- Fadillah. M., (2017), *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana), hlm. 6-7
- Fatmawati, dkk, (2022), Implementasi Planning, Organizing, Leading, Controlling (POLC) Program Pelatihan Pengelasan Untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Peserta Didik Lembaga Kursus Dan Pelatihan Nusa Citra Indonesia, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 19, hlm. 120.
- Hamzah, A., (2018), *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers), hlm. 230.
- Handayani, dkk, (2018), Model Pembelajaran Make A Match Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 4, No. 2, hlm. 3.
- Hasanah, L., (2018), Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 2, No. 2, hlm. 120.
- Hasbi, M., dkk, (2021), *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, Jakarta: Tut Wuri Handayani.
- Hasil Observasi Tanggal 12 Januari 2023 Di TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan.
- Karmina, W., (2020), Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal At- Thayyibah”, *Skripsi*, (Medan: UIN Sumatera Utara), hlm.11.


- Khadijah, Nurul. A., (2020), *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini:Teori Dan Praktik* (Jakarta:Kencana), hlm. 32.
- Kesuma, dkk, (2022), Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon Vygotsky Vs Piaget Perspektif, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, hlm. 75.
- Ketut, S. I., (2022), Populasi-Sampel, Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian (Yogyakarta: CV Andi Offset), hlm. 13.
- Kurniati, dkk, (2022), Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget), *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 3, hlm. 28-47.
- Khoiruzzadi, M., dkk, (2021), Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky, *Jurnal Madaniyah*, Vol. 11, No. 1, hlm. 2.
- Malapata, E., (2019), Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, hlm. 284.
- Magdalena, dkk, (2021), *Metode Penelitian* (Bengkulu: Mitra CV, Andhra Grafika,), hlm. 110.
- Margono. S., (2004), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 121
- Muta'aliyah, (2018), Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Melalui Permainan Balok Di RA Al-Fur'qaan, *Skripsi* (Cirebon: IAI BBC), hlm. 37
- Mutiah, D., (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, hlm. 103.
- Nizar A. R., (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media), hlm, 40.
- Novita Sari, dkk, (2022), Pengaruh Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok B, *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 10, No. 2, hlm. 334-343.
- Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014

- Ni Putu M, A., (2020), Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning Dan Pendidikan Karakter, *Jurnal Matematics Paedagogic*, Vol. 5, No. 1.
- Rahmawati, dkk, (2023), Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, hlm. 271.
- Rifqah, dkk, (2022), Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 2, hlm. 360
- Rita, dkk, (2022), *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, Hlm. 22.
- Rosalina, dkk, (2020), Media Balok Angka Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak, *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 1, No. 2.
- Safitri, (2021), Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di Paud Kartini, *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung), hlm. 24.
- Sapti, S. H., (2022), Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi Gerak Dan Lagu, *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran Dan Karya Guru*, Vol. 2, No. 2, hlm. 124.
- Supriatna, dkk, (2021), Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok B RA Al-Hikmah Cibeureum, *Jurnal Pendidikan Mutiara*, Vol. 6, No.1, hlm. 37.
- Sianturi, dkk, (2022), Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 4, hlm. 2562.
- Siregar, S., (2021), Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran, *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, hlm. 235.
- Siregar, S., (2019), Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Primarily*, Vol.2, No.2, hlm.201.
- Siregar, S., (2022), Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, hlm. 3.


- Siregar, S., (2022), Analisis Metode Pembelajaran STEAM Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”, *Jurnal Universitas Mutiara Sari Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2022), hlm. 21.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm, 62.
- Suryana Dadan, (2021), *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, hlm. 28
- Susanto, A., (2017), *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hlm. 14-15.
- Susanto, A., (2014), *Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana, hlm.97.
- Ula, A. E., dkk, (2019), Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Penelitian Medan Agama*, Vol. 1, No. 2, hlm. 213.
- Qholisya, N., (2019), Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaannur”, *Skripsi* (Medan: Universitas Medan Area, hlm. 26
- W. Santrock, (2007), *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, hlm. 50.
- Warmansyah, J., (2023), *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hlm. 1.
- Wiwien, D. P., (2008), *Psikologi Anak Usia Dini*, Bogor: PT Macanan Jaya Cemerlang, hlm. 56
- Wulandari, Y. T., dkk, (2022), Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, hlm. 162


Lampiran 1. Lembar Kegiatan Anak


“Hitunglah jumlah hewan yang ada di pohon, lalu tuliskan angka yang sesuai dengan jumlah hewan”


 **LEMBAR BELAJAR**
LEARNING FOR ALL


Mari Berhitung


 =


 =

 =

 =

 =

 =

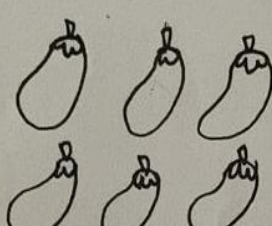
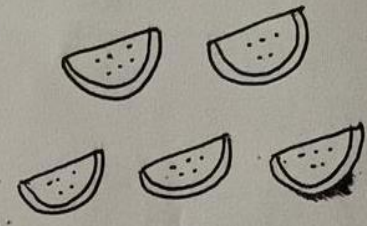


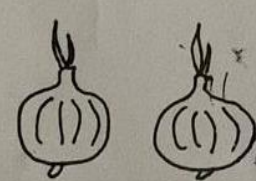

Download gratis worksheet lainnya di LembarBelajar.com

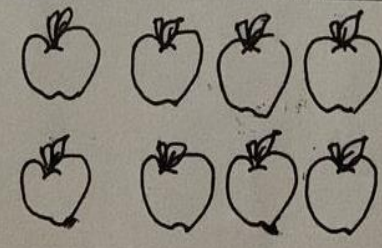
“Gunting Pola Bangun Datar, kemudian tempel dan urutkan angka 1-10 dengan benar”!



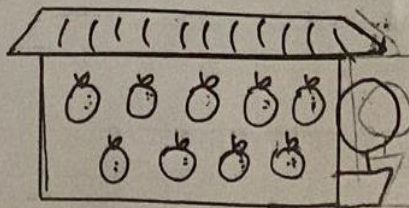
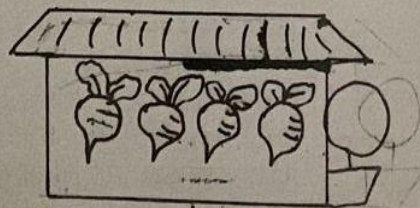
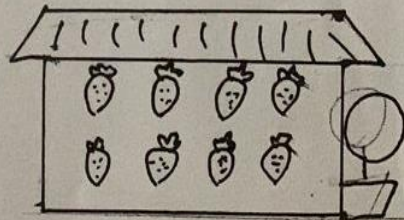
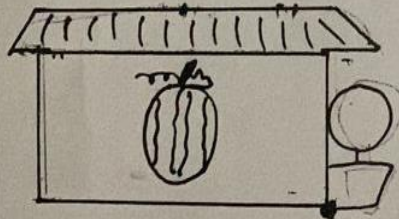
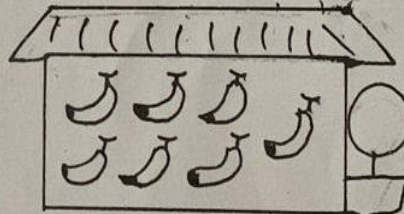
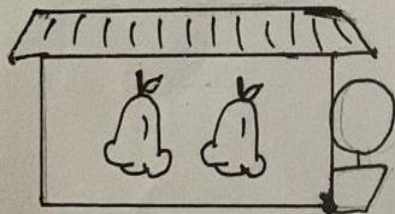
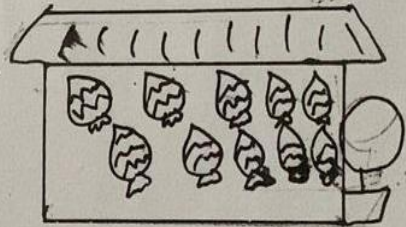
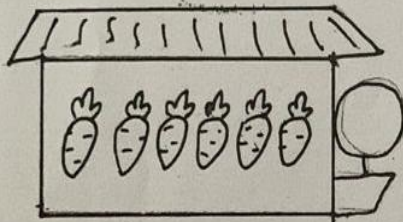
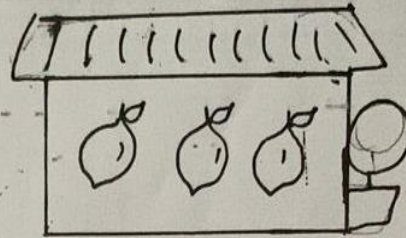
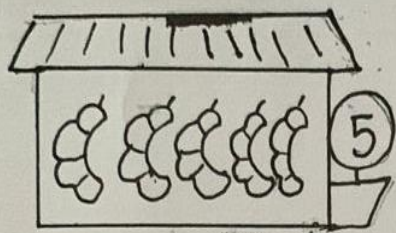
Hitung setiap benda dalam kotak dan silanglah jumlah yang benar!

 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6	 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 6
--	--

 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 3	 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 9
--	--

 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 4

Mari kita Hitung , Jumlah Banyaknya Buah !



Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK GUSNITA LOSUNG BATU KOTA PADANGSIDIMPUAN
T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
Semester/Minggu : II/6
Tema/Subtema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal :
KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 3.1, 1.4, 2.10, 3.10, 4.12, 2.7, 2.8, 3.5, 3.3

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisik motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar buah-buahan (Kognitif)
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-sehari untuk melatih kedisiplinan	Anak membereskan alat tulis dan alat main (Sosial Emosional)
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Anak berani menulis angka 1-10 di papan tulis (Fisik Motorik)
2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Anak saling membantu sesama teman dalam kegiatan menggambar buah-buahan (Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai hasil karya kelompok yang lainnya menerima saran dari teman kelompoknya (Sosial Emosional)
2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak dapat menyelesaikan tugasnya secara berkelompok (Sosial Emosional)

3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Mengenal jenis-jenis buah-buahan	Anak mencari dan mencocokkan buah sesuai pasangannya (Fisik Motorik)
3.6 Memahami banyak sedikitnya suatu benda 4.6 Membilang banyak benda 1-10	Anak mengenal dan menghitung huruf nama-nama pekerjaan menggunakan angka 1-10 (Kognitif)
3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak mampu menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai buah-buahan (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak bernyanyi tentang buah-buahan dan 10 teman kecil (Seni)

Tujuan pembelajaran :

- Untuk mengenalkan anak terhadap ciptaan Allah
- Untuk membiasakan anak berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Untuk mengenalkan anak tentang konsep bilangan 1-10
- Untuk membiasakan anak membereskan alat tulis dan alat main
- Untuk memberanikan diri anak menulis di depan kelas
- Untuk membiasakan anak saling menghargai hasil karya kelompok lainnya
- Untuk membiasakan anak mengerjakan tugasnya secara berkelompok
- Untuk membiasakan anak selalu berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan bermain balok angka
- Untuk mengenalkan kepada anak jenis buah-buahan
- Untuk menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai buah-buahan
- Untuk mengembangkan perkembangan seni anak dalam bernyanyi "buah-buahan dan 10 teman kecil"

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab tentang buah-buahan
- Mengetahui konsep banyak sedikit

- Mengenal konsep bilangan 1-10
- Lagu “buah-buahan dan 10 teman kecil”

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain
- Metode bercerita
- Metode tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
- Mengucapkan salam masuk dan keluar
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membersihkan dan membereskan alat tulis dan alat main

Alat dan Bahan :

- Gambar buah-buahan

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bertepuk “tepuk semangat, tepuk anak soleh” (5 menit) 5. Bernyanyi “10 teman kecil” (5 menit) 6. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya pengalaman anak mengenai buah-buahan (10 menit) 2. Guru bertanya berapa banyak jenis buah-buahan (10 menit) 3. Guru bertanya tentang konsep lambang bilangan 1-10 4. Mengamati alat dan bahan yang disediakan (5 menit) 5. Anak mengerjakan lembar kegiatan (10 menit)

<p style="text-align: center;">Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
<p style="text-align: center;">Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menunjukkan hasil karya (10 menit) 2. Guru memberi reward pada hasil karya anak (5 menit) 3. Guru mengulang kembali mengenai seputar jenis buah-buahan dan konsep bilangan 1-10 (5 menit) 4. Bernyanyi lagu "buah-buahan" (5 menit) 5. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan Salam (5 menit)

Padangsidimpuan, 25 Sept 2023

<p>Mengetahui, Kepala Sekolah TK Gusnita Sari Repelitawati Siregar, S.Pd</p>  	<p>Guru Kelas Sais Khairini Mantaling, S.Pd</p> 
---	--

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/4-5 Tahun

Semester/Minggu : II/6

Tema/Subtema : Tumbuhan/Sayur-sayuran

Hari/Tanggal :

KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1-3.3-4.3-2.7-3.6-4.6-3.12-4.12-3.15-4.15

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar sayur 4.3 Kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar sayur (Fisik Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna sayur-sayuran (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (sosial Emosional)
2.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar sayur	Tanya jawab tentang warna, bentuk, manfaat sayur-sayuran (Bahasa)
2.14 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar sayur	Menggambar sayur dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati sayur-sayuran.

- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar sayur.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar sayur.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar sayur.

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Kegiatan bermain kartu gambar sayur
- Praktek langsung mewarnai sayur dengan pensil warna
- Mengantri mengambil pensil warna
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna sayur
- Tanya jawab tentang warna, bentuk dan manfaat dari sayur-sayuran
- Menggambar sayur dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

- Metode demonstrasi
- Metode bermain
- Metode penugasan dan unjuk kerja
- Metode tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah Swt
- Mengucapkan salam masuk dan keluar
- Ber'doa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membersihkan dan membereskan alat tulis dan alat main

Alat dan Bahan :

- Pensil warna
- Buku gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	7. Baris berbaris (20 menit) 8. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 9. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 10. Bernyanyi "Balonku" (5 menit) 11. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)

<p>Kegiatan inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak belajar mengenal sayur-sayuran 7. Guru sudah menyiapkan buku gambar 8. Anak menggambar sayur-sayuran sesuai kemauan anak 9. Anak secara bergantian menyebutkan sayur yang sudah di gambar anak 10. Anak menggambar sayur dengan menggunakan pensil warna
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8. Anak membereskan alat makan (10 menit)
<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 7. Guru memberi reward pada hasil karya anak (5 menit) 8. Bernyanyi lagu "Bintang Kecil" (5 menit) 9. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan Salam (5 menit)

Padangsidempuan, 18 Sept 2023

Menggetahui,
Kepala TK Gusnita Losungbatu




Sari Repelitawati Siregar, S.Pd

Guru Kelas



Susi Khairani Manullang, S.Pd

Lampiran 4

Daftar Nilai Uji Coba Realibilitas

No	Siswa	No Butir						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Anak 1	3	3	2	3	3	3	17
2	Anak 2	3	3	3	3	2	2	16
3	Anak 3	2	2	3	3	3	2	15
4	Anak 4	2	2	2	2	3	3	13
5	Anak 5	3	3	4	3	4	3	20
6	Anak 6	2	2	3	2	3	2	14
7	Anak 7	3	3	2	2	2	2	14
8	Anak 8	3	3	3	3	2	3	17
9	Anak 9	4	4	3	3	3	3	20
10	Anak 10	4	4	4	4	3	4	23
11	Anak 11	3	2	3	3	2	3	16
12	Anak 12	3	2	2	2	2	3	14
13	Anak 13	3	2	3	4	3	3	18
14	Anak 14	2	2	3	3	2	2	14
15	Anak 15	3	3	3	2	2	3	16
16	Anak 16	4	3	3	4	3	3	20
17	Anak 17	3	2	2	2	3	3	15
18	Anak 18	3	2	3	3	3	3	16
19	Anak 19	3	4	4	3	3	3	20
20	Anak 20	2	2	3	2	2	2	13

Lampiran 5

Nilai Awal (*pretest*) sebelum dilakukan *Treatment*

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Af	10	BB
2	Az	12	MB
3	Ar	8	BB
4	Al	9	BB
5	Ci	9	BB
6	Af	12	MB
7	Im	10	BB
8	Ra	6	BB
9	Ca	6	BB
10	Ul	12	MB
11	Ni	8	BB
12	Ra	11	MB
13	Si	8	BB
14	Zi	12	MB
15	Zi	8	BB
16	Kh	6	BB
17	Far	11	MB
18	Al	8	BB
19	Wa	10	BB
20	Ri	11	MB

Lampiran 6

Nilai Akhir (*posttest*) setelah dilakukan perlakuan (*treatment*)

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Af	22	BSB
2	Az	28	BSB
3	Ar	20	BSH
4	Al	21	BSB
5	Ci	21	BSB
6	Af	28	BSB
7	Im	18	BSH
8	Ra	18	BSH
9	Ca	18	BSH
10	Ul	28	BSB
11	Ni	18	BSH
12	Ra	28	BSB
13	Si	21	BSB
14	Zik	28	BSB
15	Zi	22	BSB
16	Kh	19	BSH
17	Far	23	BSB
18	Al	21	BSH
19	Wa	33	BSB
20	Ri	28	BSB

Lampiran 7

Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
Pengaruh	Mengetahui konsep bilangan	1, 2, 3, 4	4
Permainan	Mengurutkan angka 1-10	5, 6, 7, 8	4
Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10	Berhitung angka 1-10	9, 10, 11, 12	4
Jumlah			12

Instrumen Validasi Materi

Sasaran Program : Anak Usia 4-5 Tahun

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Peneliti : P. Khusnul Khotimah

Validator : Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini ialah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator materi, pendapat, masukan dan saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk menghasilkan sebuah instrumen yang valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan yakni Bermain Balok terhadap Kecerdasan Matematika
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala 1-5. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian berdasarkan instrumen yang ada. Di bawah ini keterangan skor penilaian:
 - 1 = Tidak sesuai
 - 2 = Kurang sesuai
 - 3 = Cukup
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat sesuai
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10	Konsep bilangan	1. Mengurutkan balok angka sesuai urutan nomor 1-10					
		2. Mengenal bentuk angka 1-10					
	Membilang	3. Menyebutkan lambang bilangan 1-10					
		4. Menyebutkan angka 1-10 sambil bermain					
	Mengurutkan	5. Menyusun balok angka sesuai urutan nomor 1-10					

	Mencocokkan	6. Menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda					
Jumlah							

Komentar/Saran:

Kesimpulan

Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 2023

Validator



Rizki Annisa Ritonga, WIPR

Lampiran 8

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Rizki Amaliah Ritonga

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN SYAHADA

Telah memberikan pengamatan terhadap instrument penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”

Yang disusun oleh:

Nama : P. Khusnul Khotimah

Nim 1920600012

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Dengan harapan masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument yang baik.

Padangsidempuan, 2023

Validator


Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

Lampiran 9

Penilaian Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun

No	Kriteria	Deskripsi
1	BB	Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
2	MB	Mulai Berkembang: Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan dapat membantu temannya
4	BSB	Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus dibantu dan diingatkan oleh guru

Rubrik Penilaian:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Teknik menentukan rentang skor kecerdasan matematika anak

1. Skor maksimum ($4 \times 8 = 32$)

Keterangan: skor tertinggi per item soal (4) dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 sehingga hasilnya 32

2. Skor minimum ($1 \times 8 = 8$)

Keterangan: skor minimum (1) dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 sehingga hasilnya adalah 8

3. Penilaian ($32:32 \times 100 = 100$)

Keterangan: Jumlah skor yang didapat (32) bagi skor maksimum (32) dikalikan 100 maka hasilnya 100

4. Rentang $(100 - 25) + 1 = 75$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah nilai maksimum dikurang nilai minimum

5. Banyak kriteria = 4

Keterangan: banyak kriteria diambil dari 4 tingkatan penilaian (berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang)

6. Panjang kelas interval $(75 : 4 = 18,75)$

Keterangan: panjang kelas diperoleh dari hasil penjumlahan rentang dibagi banyak kriteria, karna dari hasil perhitungan diperoleh 18,75 maka pada penyusunan tabel panjang kelas dibulatkan menjadi 19

Dari teknik penentuan skor diatas maka klasifikasi skor mengenai kemampuan berhitung angka 1-10 anak usia 4-5 tahun sebagai berikut.

No	Interval skor	Kategori
1	82-100	Berkembang sangat baik
2	63-81	Berkembang sesuai harapan
3	44-62	Mulai berkembang
4	25-43	Belum berkembang

Lampiran 10

PERHITUNGAN VALIDITAS DENGAN MATRIKS GREGORY

Koefisien	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

Indikator	Ahli/Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	3	B
2	4	3	B
3	4	4	D
4	4	4	D
5	4	4	D
6	5	5	D

Matriks 2 x 2		Penguji I	
		Tidak Relevan	Relevan
Penguji II	Tidak Relevan	(A)	2 (B)
	Relevan	(C)	4 (D)

$$Validitas = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$Validitas = \frac{4}{0 + 2 + 0 + 4}$$

$$Validitas = 0,6$$

Lampiran 11

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.808	6

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	13.70	5.379	.646	.760
x2	13.90	5.147	.632	.763
x3	13.65	5.818	.521	.788
x4	13.75	5.355	.621	.765
x5	13.95	6.155	.447	.803
x6	13.80	6.063	.544	.785

Lampiran 12

Data distribusi pretest dan posttest

Statistics			
		Nilai Pretest	Y
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		9.35	22.65
Std. Error of Mean		.460	.874
Median		9.50	21.50
Mode		8	28
Std. Deviation		2.059	3.911
Variance		4.239	15.292
Skewness		-.244	.421
Std. Error of Skewness		.512	.512
Kurtosis		-1.069	-1.364
Std. Error of Kurtosis		.992	.992
Range		6	10
Minimum		6	18
Maximum		12	33
Sum		187	453

Lampiran 13

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.144	20	.200*	.907	20	.056
Posttest	.214	20	.017	.835	20	.003
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 14

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Permainan Balok Angka	Based on Mean	9.395	1	38	.004
	Based on Median	5.385	1	38	.026
	Based on Median and with adjusted df	5.385	1	25.160	.029
	Based on trimmed mean	9.195	1	38	.004

ANOVA					
Hasil Belajar Permainan Balok Angka					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1768.900	1	1768.900	181.132	.000
Within Groups	371.100	38	9.766		
Total	2140.000	39			

Uji Homogenitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	214.514	1	214.514	50.782	.000 ^b
	Residual	76.036	18	4.224		
	Total	290.550	19			

a. Dependent Variable: Pengaruh Kemampuan Berhitung

b. Predictors: (Constant), Pengaruh Permainan Balok Angka

Lampiran 15

Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.392	2.190		3.375	.003
	Pengaruh Permainan Balok Angka	1.632	.229	.859	7.126	.000

a. Dependent Variable: Pengaruh Kemampuan Berhitung

Lampiran 17. Dokumentasi

Pengerjaan (*pretest*) berupa lembar kegiatan anak berhitung angka 1-10



Pemberian perlakuan (*treatment*) Permainan Balok Angka

Anak Bermain Balok Angka



Pemberian (*posttest*) berupa lembar kegiatan anak berhitung angka 1-10



Alat Permainan Balok Angka

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : P. Khusnul Khotimah
Nim : 1920600012
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 28 Juli 2000
Email/No HP : khusnulhotimah160598@gmail.com / 0852-6488-4650
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : -
Alamat : Jl. Tirtabina, Gg. Wakaf Rantauprapat

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Yan Irawan
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Almh. Endang Budiati
Pekerjaan : -

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 112162 Rantau Utara
SMP : SMP Negeri 1 Rantau Utara
SMA : SMA Negeri 1 Rantau Utara



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 4806 /Un.28/E.1/TL.00/09/2023
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

18 September 2023

Yth. Kepala TK Gusnita Losung Batu
Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : P Khusnul Khotimah
NIM : 1920600012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jl. Tirtabina, Rantauprapat

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lili Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B-464/Un.28/E.1/PP.00.9/09/2023

/1 September 2023

Tempat : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Untuk :

1. Nur Fauziah Siregar, M.Pd (Pembimbing I)
2. Sakinah Siregar, M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : P. Khusnul Khotimah
NIM : 1920600012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Nyafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP 199106292019032001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 199106292019032008



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK GUSNITA

Jln. Omputoga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losungbatu Kecamatan Padangsidimpuan Utara
Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 075/TKG/X/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK GUSNITA
Alamat : Jl.Ompu Toga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losung Batu
Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswi yang beridentitas dibawah ini:

Nama : P.KHUSNUL KHOTIMAH
Nim : 1920600012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah selesai melaksanakan penelitian di TK GUSNITA Kota Padangsidimpuan, terhitung mulai 18 September s/d 18 Oktober 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **"Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan"**

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

Padangsidimpuan, 18 Oktober 2023
Kepala Sekolah TK GUSNITA


SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd