

**PENGARUH PERMAINAN MENYUSUN BALOK TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK.
SEJAHTERA DUSUN MANCENG, DESA LARANGAN LUAR,
KECAMATAN LARANGAN KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**

Mabtuhah¹, M.Ridlwan², Ratno Abidin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹achmarzukisejahtera@gmail.com, ²ridlwan@pps.um-surabaya.ac.id,

³ratnoabidin@um-surabaya.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Menyusun Balok Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk. Sejahtera Dusun Manceng, Desa Larangan Luar, Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022. Dan bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan teknik penumpukan data secara interview, observasi, dan studi dokumenter. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Tahun Pelajaran 2021/2022. Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam permainan menyusun balok untuk merangsang perkembangan kognitif anak sehingga berkembang secara optimal sesuai dengan tugas dalam tahap-tahap perkembangannya.

Kata Kunci: kuantitatif; interview; observasi; studi dokumenter

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of the game of arranging blocks on the ability to count children aged 4-5 years in Kindergarten. Prosperity of Dusun Manceng, Larangan Luar Village, Larangan District, Pamekasan Regency for the 2021/2022 Academic Year. And aims to find out the basics of learning to number so that in time children will be better prepared to take numeracy lessons at the next more complex level. The research method used in this study uses quantitative methods. With the technique of collecting data by interview, observation, and documentary studies. The results obtained in this study are the influence of the game of arranging blocks on the ability to count children aged 4-5 years in TK Sejahtera Dusun Manceng, Larangan Luar Village, Larangan District, Academic Year 2021/2022. In this case, the teacher must always guide and direct the child in the game of arranging blocks to stimulate the child's cognitive development so that it develops optimally according to the tasks in the stages of development.

Keywords: quantitative; interview; observation; documentary study

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya. belajar

dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan bahasa, bersosialisasi dan lainnya.

Begitu pentingnya kegiatan bermain dalam kehidupan anak, sehingga kegiatan bermain harus menjadi sebuah proses agar anak mendapatkan pengalaman hidup. Orang tua atau guru harus memfasilitasi kegiatan bermain agar mampu memaksimalkan perkembangan dan penumbuhan anak. Melalui kegiatan bermain maka kreatifitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. PIAGET, seorang ahli pendidikan, berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting dalam proses belajar anak, melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya (Marian E Borden, 2010:37).

Perkembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. perkembangan kognitif yaitu suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, memulai dan mempertimbangkan sesuatu (Depdiknas, 2007:3).

Bermain merupakan dunia yang sangat disukai oleh anak, karena dengan bermain anak akan berkembang seluruh aspek perkembangannya. Di mata anak-anak ada beberapa alasan kenapa bermain dibutuhkan sebagai media pembelajarannya.

Menurut Sudono (2006:20) beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik,
2. Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik,
3. Rangsangan otaksensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar,
4. Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran,
5. Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh,
6. Permainan (games) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhambat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampuan atau kelelahan.

Kegiatan bermain untuk pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip-prinsip bahan ajar yang dipandang tepat dan cocok yaitu sederhana, kongkrit, sesuai dengan kehidupan anak, terkait dengan situasi, pengalaman langsung, mengundang

rasa ingin tahu anak, bermanfaat dan terkait dengan aktifitas- aktivitas bermain anak, Salah satu tujuan perkembangan anak usia dini adalah merangsang perkembangan kognitif melalui kegiatan “Permainan Menyusun Balok“. Di permainan ini untuk merangsang perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan membilang

.Perkembangan kognitif merupakan salah satu bagian dari hasil pengalaman belajar, dan pengembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind), pikiran merupakan bagian otak yang digunakan untuk menalar, berpikir, memahami sesuatu pemikiran atau kecerdasan anak berkembang ketika mereka belajar.

Pemanfaatan atau nilai yang didapatkan dengan memanfaatkan sumber belajar sangat banyak antara lain :

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan langsung. Anak dalam jenjang usia Paud berada pada fase berpikir kongkrit.
2. Ada kalanya guru harus menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin dilakukan, dikunjungi dan dilihat secara langsung, misalnya guru menjelaskan atau mengenalkan binatang gajah kepada anak, yaitu dengan melalui gambar, foto-foto binatang tersebut.
3. Motivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak Paud. Pemanfaatan berbagai sumber belajar akan mendorong anak untuk menyenangi kegiatan belajarnya.

Stimulus kecerdasan membilang yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar melalui bermain :

- 1) Mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-10
 - a. Melatih anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan sering mengucapkannya di depan anak.
 - b. Menyanyikan lagu “satu,dua,tiga, sayang semuanya” atau lagu-lagu lain yang menyebutkan urutan bilangan.
 - c. Mengajak anak berjalan dan menyebutkan urutan bilangan 1-10 setiap langkahnya.
 - d. Mampu membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda dari 1-10
 - e. Melatih anak menghitung jumlah mainannya.
 - f. Bermain memancing ikan, kemudian minta anak menghitung ikan yang berhasil ditangkap
 - g. Bermain biji-bijian, minta anak meletakkan biji-bijian ke dalam piring yang sudah dituliskan lambang bilangan 1-10, sesuai jumlahnya.

- h. Mampu menghubungkan konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.
- i. Memberikan anak alat-alat permainan, kemudian mengelompokkan, serta hitung masing-masing jumlah untuk membedakan jumlahnya
- j. Bermain kelereng, secara acak anak dibagikan kelereng, kemudian masing-masing anak diminta membandingkan mana yang mempunyai lebih banyak dan lebih sedikit.
- k. Bermain kantong ajaib yang berisi bangunan geometri, masing-masing anak mengambil isi kantong, kemudian buat kelompok yang mempunyai kesamaan benda-benda geometri yang “diambil dari kantong.

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Teori

Pengertian Permainan Menyusun Balok

Bermain berbagai permainan perlu disediakan baik untuk perkembangan kemampuan motorik halus atau perkembangan motorik kasar. Permainan dapat disediakan di kelas atau diluar kelas. Permainan hendaknya mempunyai nilai yang bermacam sehingga mengembangkan seluruh aspek kepribadian atau potensi anak. Permainan yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus dapat dilakukan dalam ruangan, sedang perkembangan kemampuan motorik kasar banyak dilakukan diluar managn. Hal ini sesuai dengan pandangan Ki Hajar Dewantara (Perguruan Taman Siswa) dan pandangan R. Tagore (Shantiniketan, India). Tujuannya adalah potensi tadi dapat dikembangkan secara Optimal. terampil mengenal cinta dan melestarikan lingkungan yang berwujud flora, fauna dan alam secara menyeluruh.

Bentuk permainan ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitifnya pada anak-anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek afektif untuk bersikap sportif dan belajar menerima kesalahan.

- 1) Permainan aktif yaitu, permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak. Selain itu, permainan aktif biasanya memotivasi anak untuk belajar meraih prestasi, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan ini secara tidak langsung juga melatih aspek kogiitifnya pada anak-anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek efektif untuk bersikap sportif dan belajar menerima kesalahan.

- 2) Permainan pasif yaitu, permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti playstation. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu yang bisa berproses menjadi keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Permainan komputer biasanya membutuhkan keterampilan dan strategi yang tepat agar bisa memenangkan permainan. Namun secara fisik permainan ini dapat menghambat perkembangan kinestetik pada anak-anak karena permainan ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota badan atau tubuh. Anak-anak cenderung hanya menggunakan tangan. Kegiatan bermain seperti ini membuat anak tidak banyak bergerak sehingga tubuhnya pun tidak terlatih dengan baik. Selain itu secara mental dan psikologis pun anak cenderung menjadi egois, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali. Hal ini dikarenakan lawan bermainnya adalah benda mati sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk belajar bertenggang rasa.
- 3) Permainan Fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu permainan fantasi. Seringkali melalui anjang-anjangan, anak-anak terutama anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya sehingga anak-anak dapat memainkan berbagai macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Mutia (2010:151) mengatakan melalui bermain dapat mengontrol motorik kasar pada saat bermain itulah mereka dapat mempraktekkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya.

Anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan, meloncat, berputar dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan fisik atau jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot.

Kemampuan Membilang

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang artinya kuasa, sanggup melakukan sesuatu. dapat... berada, kaya, dan adanya kekuatan melakukan sesuatu (Bakir&Suryanto, 2006:36). Menurut Kasanah dan Tuminto (2007:423) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan.

Disisi lain kemampuan dipahami sebagai seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas- tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sifat intelegen harus ditunjukkan sebagai kemahiran, ketepatan dan keberhasilan bertindak, sedangkan sifat tanggung jawab harus ditunjukkan sebagai kebenaran tindakan baik dipandang dari sudut ilmu pengetahuan, teknologi maupun etika (Majid.2005:5)

Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak TK dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya (Yus, 2011:70). Hal ini senada dengan Depdiknas (2007:1 1) kecerdasan logika matematis anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan benda-benda dan membilang angka.

Dengan demikian kemampuan anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia 4-5 tahun. Misalnya, anak memahami nama angka mulai dari satu dan meneruskannya, dua, tiga, empat dan seterusnya secara urut berdasarkan angka yang dilihatnya.

Dengan memahami konsep nama angka yang dibilangnya, dapat membantu anak berpikir bahwa angka tersebut dapat berubah-ubah tergantung dari letak susunan angka yang ada.

Pengaruh Permainan Menyusun Balok Terhadap Kemampuan Memhilang Anak usia 4-5 tahun

Kemampuan membilang angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan membilang angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar gambar ataupun angka- angka yang terdapat di sekitar anak. berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan khusus

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit; gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak;
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung;
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya;
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan tujuan dan manfaat meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung tersebut. Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak. Berikan dorongan dengan berbagai aktifitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk di manipulasi, penghargaan dan penguatan. Mengingat pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan.

Tahapan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10 Anak Usia 4-5 tahun

Berikut ini adalah beberapa tahap cara anak membilang yang umumnya ditentumkan pada anak usia 5-6 tahun menurut Herman (2010:14) adalah sebagai berikut.

1. Membilang dengan menunjuk (point counting)

Anak pada tahap ini dapat melakukan membilang dengan menunjuk objek yang dihitungkan dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjuk objeknya, namun penunjukan yang dilakukan keliru karena lebih dari satu objek. Pada tahap ini anak dapat membilang karena ia sudah hafal.

Ia melakukannya tanpa pemikiran atau pemahaman tentang bilangan. Pada tahap ini anak belum bisa memasangkan banyaknya objek yang dibilang dengan bilangan yang disebutnya. Pada tahap ini pula anak sudah bisa membilang dengan lancar, tetapi masih belum tahu berapa banyak benda yang telah dihitungnya.

2. Membilang dengan melanjutkan (counting on)

Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapa pun awalnya. Misalnya anak sudah bisa meneruskan membilang mulai dari angka 7 dan meneruskannya, 8,9, 10, dan seterusnya.

3. Membilang mundur (counting back)

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan membilang mundur dari berapa pun awalnya. Misalnya, anak sudah bisa menyelesaikan persoalan: “Aidil memiliki 9 coklat, kemudian 3 coklat diberikan kepada Iedhar”, dengan cara membilang mundur seperti delapan, tujuh, enam, dan menyimpulkan bahwa sisanya adalah 6. Jadi kemampuan membilang mundur ini sangat membantu dalam memahami konsep pengurangan.

Memperhatikan tahapan yang dilalui anak dalam membilang angka, dapat dikatakan bahwa pengalaman belajar yang dilalui anak dalam membilang angka adalah merupakan salahsatu guru yang paling baik. Semakin banyak pengalaman belajar seorang anak dalam membilangangka, semakin banyak jugapengetahuamiya. Dengan demikian pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman anak dalam Matematika untuk anak Kelompok B, mereka sudah memiliki pengalaman belajar di Kelompok A untuk mengenal bilangan 1 sampai dengan 10, mereka sudahmengetahuinya, tetapi dalam hal pemahaman membilang angka 1 sampai dengan 10 masih perlupengalaman yang lebih banyak dalam hal pemberian contoh, sehingga lebih bervariasi mudahdimngerti bahkan dapat merangsang minat anak untuk belajar lebih giat.

Indikator Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10

Terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan Operasibilangan diantaranya adalah: (1) counting; (2) one to one correspondence; (3) quantity; dan (4)mengenal dan menulis angka

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan anak dalam membilang bervariasi, ada yang lambat, sedang, bahkan adayang cepat. Hal ini tentu sangat dipengamhi oleh beberapa faktor. Beberapa penelitianmenunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkansebelum usia sekolah. Anak usia pra-sekolah sudah mengerti tentang kuantitas, misalnya banyakdan sedikitnya benda, dapat mengenali perubahan dalam banyaknya benda yang disebabkan olehadanya benda yang ditambah atau dikurangi dari sekelompok benda

dan mengurut besar kecilnya sejumlah benda sesuai dengan banyaknya benda tersebut, selain juga pengetahuan dasar dibalik aktivitas menghitung, walaupun mereka belum dapat menyebutkan nama bilangan secara tepat (Hartono, 2010:5).

Butterworth dalam Hartono (2010:5) mengasumsikan bahwa setiap anak mempunyai modul angka (Number Module) yang terberi sejak lahir secara biologis yang terletak di otak. Jadi secara umum, tampaknya semua anak mempunyai kapasitas yang diberi sejak lahir (innate) yang kurang lebih sama dalam mengenal angka yang sifatnya biologis.

Dehaene dalam Hartono (2010:6) turut memperkuat pendapat di atas dengan mengemukakan bahwa bagian-bagian tertentu di otak berkaitan dengan berbagai kegiatan matematika pada manusia. Selain adanya kemungkinan perbedaan dalam hal kapasitas untuk berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas, dalam hal ini soal matematika, dan kemungkinan adanya perbedaan minat terhadap hal-hal apa saja yang dianggap menarik oleh anak, faktor lainnya yang cukup berperan adalah budaya di sekitar anak. Budaya disini lebih berarti sebagai bagaimana lingkungan terdekat anak, seperti orangtua dan sekolah mempengaruhi anak. Orangtua yang memberikan lingkungan yang mendukung berkembangnya kemampuan matematika anak dan banyaknya latihan-latihan mempelajari matematika dan cara-cara pemecahan soal-soal matematika disebutkan oleh Butterworth (dalam Hartono, 2010:5) sebagai bagian dari faktor yang mempengaruhi terjadinya perbedaan pemahaman dan kemampuan matematika pada anak.

Berpijak pada pendapat di atas, berikut ini akan dikemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar Matematika, termasuk kemampuan dalam membilang angka 1 sampai 10, sebagaimana dikemukakan oleh Chomsky. Piaget, Lenneberg dan Slobin (Chaer, 2009:44) berikut ini:

1. Faktor Alamiah
2. Faktor Perkembangan Kognitif
3. Faktor Latar Belakang Sosial
4. Faktor Motivasi Belajar
5. Faktor Kemampuan Guru
6. Faktor Sarana Prasarana

Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan berkaitan dengan pengaruh permainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang adalah sebagai berikut:

- a) Lailatuz Zakiyah (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelas A di TK Nurul Huda tahun pelajaran 2015/2016. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelas A di TK Nurul Huda tahun pelajaran 2015/2016. Populasi penelitian adalah anak kelompok A di TK Nurul Huda tahun pelajaran semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Metode analisis data yang digunakan adalah metode kuantitatif. Dengan taraf signifikan 5% didapat maka X^2 tabel=3,84 nilai X^2 hitung = 18,5, maka nilai X^2 hitung > X^2 tabel (18,5 > 3,84). Dengan diterimanya hipotesis kerja tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain permainan balok angka berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak Mumbulsari Kabupaten Jember.
- b) Hikmatul Hasanah (2014) melakukan penelitian tentang pengaruh pembelajaran menggunakan permainan media balok terhadap peningkatan kemampuan visual spasial anak TK di TK Pertiwi Kalianyar tahun pelajaran 2013/2014. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pembelajaran menggunakan permainan media balok terhadap peningkatan kemampuan visual spasial anak TK di TK Pertiwi Kalianyar tahun pelajaran 2013/2014. Populasi penelitian adalah siswa TK Pertiwi Kalianyar tahun pelajaran 2013/2014. Metode analisis data yang digunakan adalah metode kuantitatif. Berdasarkan dari analisis data dan pengujian hipotesis diketahui bahwa nilai X^2 hasil penelitian = 6.405229 sedangkan X^2 dalam tabel = 3,84 terbukti bahwa X^2 lebih besar dari tabel, yang berarti ada pengaruh dengan demikian hipotesis nihil yang diajukan ditolak. sebaliknya hipotesa kerja yang diterima yang berarti ada Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok terhadap Peningkatan Kemampuan Visual- Spasial Anak TK di TK Pertiwi Kalianyar Kec. Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun pelajaran 2013/2014.

Hipotesis Penelitian

Menurut arti kata hipotesa berasal dari dua penggalan kata, yaitu “hypo” artinya “dibawah” dan “thesa” artinya “kebenaran” atau “pendapat”. Selanjutnya menjadi hipotesa

menurut Ejaan Bahasa Indonesiayang diperbaharui.Menurut maknannya dalam suatu penelitian hipotesa merupakan “jawaban sementara”, atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab pennasalahan yang diajukan dalam penelitian (Mardalis,2009:48). Berdasarkan hasil kajian pustaka diatas, maka dalam penelitian ini mengajukan hipotesis kelja (H1) dan hipotesis nihil (H0) sebagai berikut :

a) Hipotesa Kerja (H₁)

Ada pengaruhbennain Menyusun Balok Terhadap Kemampuan Membilang Anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

b) Hipotesis Nihil (H₀)

Tidak Ada pengamhpennainan Menyusun Balok Terhadap Kemampuan Membilang Anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Dari hasil interview, observasi, dan studi dokumenter diperoleh gambaran umum tentang TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022 sebagai berikut :

Profil TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Tahun Pelajaran 2021/2022.

Sejarah singkat berdirinya TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022 merupakan keinginan dan ketua Yayasan yang ingin ikut serta mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peran sangat penting terlebih bagi anak usia dini. Karena pada anak usia dini dapat mempengaruhi faktor perkembangan anak di masa depan.

Guru merupakan panutan bagi anak didiknya dan juga merupakan arah penentu bagi kemajuan mutu sekolah atau lembaga pendidikan. Oleh sebab itu dalam suatu lembaga hendaknya selalu berusaha meningkatkan mutu dari pendidikan. Adapun TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan memiliki guru sebanyak 6 orang pada tahun pelajaran 2020-2021

Data Responden

Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode populasi, yaitu dengan mengambil seluruh anak kelompok A yang berjumlah 20 siswa untuk dijadikan responden penelitian. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan nama-nama anak didik yang dijadikan responden dalam penelitian

Penskoran data menggunakan Skala Linkert (Method of Summated Rating), yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari individu atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012).

Fenomena sosial ini disebut variabel penelitian yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Jawaban dari setiap instrumen yang menggunakan skala Linkert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, selalu, seting, kadang-kadang, tidak pernah. Instrumen penelitian yang menggunakan skala Linkert dapat dibuat dalam bentuk centang (check list) ataupun pilihan ganda.

Untuk memudahkan dalam penskoran data maka disederhanakan seperti tercantmn dibawah ini Data hasil penskoran permainan menyusun balok dapat terlihat pada lampiran (tabel 4.2.2) sebagai berikut. Yang mana metode observasi yang terdiri dari 6 item dengan kriteria :

- 1 : Jika Anak dapat membilang urutan bilangan 1 sampai 10 pada balok dengan benar
- 2 : Jika Anak dapat menyusun balok sesuai dengan urutan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dengan benar
- 3: Anak dapat menyusun balok sesuai dengan warna merah
- 4 : anak dapat menyusun balok sesuai dengan warna kuning
- 5 : Jika anak dapat menyusun balok sesuai dengan warna biru
- 6 : Jika Anak dapat menyusun balok sesuai dengan urutan bilangan pada masing-masing warna

Data Kemampuan Membilang

Data hasil penskoran kemampuan membilang dapat dilihat pada lampiran pada (tabel 4.2.3) yang mana menggunakan metode interview terdiri dari 6 item yang berani :

- 1 : Jika anak Anak dapat membilang urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benar
- 2 : Jika Anak dapat membilang 1 sampai 10 pada susunan balok dengan benar
- 3 : J ika Anak dapat membilang susunan balok yang disusun sampai 10 yang benar
- 4 : J ika Anak dapat mengelompokkan balok sesuai warna dengan benar

5 : Jika Anak dapat mcjumlah susunan balok I sampai 10 dengan benar

6: Jika Anak dapat mengurutkan bilangan susunan balok I sampai 10 pada masing-masing warna dengan benar.

Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

a. Analisis Data

Setelah data utama diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung adanya pengaruh permainan menyusun balok (V ariabel X) terhadap kemampuan membilang (Variabel Y) TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Tahun Pelajaran 2021/2022. dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.

Pengujian Hipotesis

Dengan db = 1 dan taraf signifikan 5% di dapat nilai X^2 tabel = 3,841 Hasil perhitungan diketahui nilai X^2 hilung adalah 7,212. Dengan demikian nilai X^2 tabel sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima, yang berarti ada pengaruh pcnnainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang anak usia 4-6 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hipotesis kerja diterima sedangkan hipotesis nihil ditolak, maka untuk mencari sejauh mana tingkat pengaruhnya maka dikonsultasikan dengan rumus Koefisien Kontingensi (KK) scbagai berikut :

$$\begin{aligned} KK &= \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}} \\ &= \sqrt{\frac{7.21238718}{7.21238718+20}} \\ &= \sqrt{\frac{7.21238718}{7.21238718}} \\ &= \sqrt{0.26504059097} \\ &= 0.51482093097 \end{aligned}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diketahui bahwa nilai X^2 hasil penelitian = 7,212. Sedangkan X^2 dalam tabel = 3,841 terbukti bahwa X^2 tabel, yang berarti ada pengaruh. Dengan demikian hipotesis nihil yang diajukan ditolak, dan sebaliknya

hipotesis kerja diterima yang berarti ada pengaruh permainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hal ini sependapat dengan Lidyasari (2013:6) yang mengatakan bahwa anak secara kontinu berkembang baik secara fisik maupun psikis untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan kebutuhan anak dapat terpenuhi apabila orang tua dalam memberikan pengasuhan dapat mengerti, memahami, dan memberlakukan anak sesuai dengan tingkat perkembangan psikis yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak. disamping menyediakan kebutuhan fisiknya.

Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam permainan menyusun balok untuk merangsang perkembangan kognitif anak sehingga berkembang secara optimal sesuai dengan tugas dalam tahap-tahap perkembangannya.

Copley dalam Sari Ningsih (2013:22) mengungkapkan bahwa terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan Operasi bilangan diantaranya :

1. Berhitung adalah kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari satu, dua, tiga, dan seterusnya.
2. Hubungan satu ke dua merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengurutkan dan menyesuaikan jumlah angka dengan benda misalnya jika jumlah angka ada 10 maka anak harus menghubungkannya dengan benda yang berjumlah 10.
3. Kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebutkan bilangan terakhir sebagai perwakilan dan keseluruhan. Misalnya anak menghitung banyak buku "1,2,3,4,5, " jadi anak menyebutkan ada 5 buku.
4. Mengenal dan menulis angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan mengingat dari masing-masing angka tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikan 5%, nilai Chi kuadrat tabel adalah = 3,841 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng

Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022". Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikan 5%, nilai Chi kuadrat tabel adalah = 3,841 lebih kecil dari Chi kuadrat hitung yaitu 7,212. Dengan demikian berarti signifikan, sehingga hipotesis keta di terima dan hipotesis nihil ditolak. Sedangkan analisis koeHsien keontingensi diperoleh KK-U,514 (korelasi sedang), jadi dapat penulis simpulkan bahwa "Ada pengaruh permainan menyusun balok terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di TK Sejahtera Dusun Manceng Desa Larangan Luar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. S. 1983. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Bina Aksara.
- BP-7 Provinsi Jatim 1984. *Bahan Penataan untuk Pegawai RI*
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1984. *Pedoman Metode Penyajian Pendidikan Moral Pancasila dan Penerapannya*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Kelas IV SD*. Jakarta
- Garis-Garis Besar Haluan Negara. 1978
- Hadi, S. 1988. *Statistik 2*. Yogyakarta : Andi Offset
- Ketetapan MPR RI, 1978
- Ketetpan MPR RI, 1983
- Nasution, N, Dkk. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Poerwadanninta. 1985. *Kamus-Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. Purwanto, N. 1995. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung : PT. Remaja Rodaskaya.
- Purwanto, N. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Soetopo, H. dan Soemanto, W. 1982. *Administrasi Pendidikan Sekolah*. Surabaya Usaha Nasional.
- Suparlan. 1982. *Kedisi ulinan Siswa*. Dikbud Propensi Jatim