

## **PENERAPAN PERMAINAN BALOK ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB ANAKNDA PESISIR KEC. BANTAN**

<sup>1</sup>Shalehati, <sup>2</sup>Siti Munawarah, <sup>3</sup>Utia Virli Susanti

<sup>1,2</sup>PIAUD STAIN Bengkalis, Jalan lembaga senggoro, 28714

<sup>3</sup>PIAUD IAI Diniyyah Pekanbaru, Jl. Kuau No.01, Kp. Melayu, Kec. Sukajadi, 28121

[Smunawarah9119@gmail.com](mailto:Smunawarah9119@gmail.com), [utiavirli@diniyah.ac.id](mailto:utiavirli@diniyah.ac.id)

Diterima: 27 02 2025

Direvisi: 10 03 2025

Disetujui: 03 05 2025

### **Abstrak**

*Penelitian ini berangkat dari permasalahan kemampuan berhitung anak yang belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap angka atau simbol angka. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menerapkan permainan balok angka dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan permainan balok angka, kemampuan berhitung anak memperoleh skor 29 dalam kategori mulai berkembang. Setelah refleksi pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 48, meskipun masih dalam kategori yang sama. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada siklus II, yang menghasilkan peningkatan skor menjadi 75 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan balok angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan.*

**Kata Kunci:** Permainan, Balok Angka, Kemampuan Berhitung.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada anak usia dini memiliki peran yang sangat krusial, karena perkembangan mereka di masa mendatang sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan sejak dini oleh lingkungan sekitarnya. Kualitas perkembangan anak bergantung pada rangsangan pendidikan yang diterimanya sejak kecil, bahkan sejak kelahirannya. Masa awal kehidupan merupakan periode yang paling ideal untuk memberikan dukungan dan pembinaan guna mengoptimalkan pertumbuhan dan

perkembangan anak secara menyeluruh (Agustin, 2018).

Masa prasekolah adalah tahap perkembangan di mana anak-anak sangat gemar bermain. Oleh karena itu, aktivitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional, keterampilan psikomotorik, serta kecerdasan mereka. Bermain merupakan berbagai bentuk aktivitas yang dilakukan anak dengan tujuan utama memperoleh kesenangan. Permainan bisa dimainkan secara individu, berpasangan, maupun berkelompok, dan biasanya terdapat aturan

tertentu yang digunakan untuk mengatur interaksi antar pemain (Raudatul et al., 2024). Menurut Fadillah selama suatu kegiatan memberikan rasa gembira dan kebahagiaan bagi anak usia dini, maka aktivitas tersebut dapat dikategorikan sebagai bermain (Fadillah, 2019).

Kemendikbud tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang tercantum dalam Bab 3 Pasal 7 Butir 3, disebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang perlu dirangsang sejak dini (Kemendikbud, 2014). Aspek-aspek tersebut meliputi perkembangan moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta seni (Khadijah & Amelia, 2021).

Di antara aspek kemampuan anak yang penting untuk dikembangkan ialah aspek perkembangan kognitif anak. Di katakan penting karena terkait bagaimana anak menggunakan lima panca inderanya untuk memahami hal-hal disekelilingnya (Meuthia & Suyadi, 2021). Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur cara berpikirnya (Hidayat, 2021).

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan *pra-operasional* (Hastiana & Daliman, 2023). Pada fase ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasan dan gambar. Selanjutnya, (R Zannah, n.d.) mengatakan bahwa kemampuan mengenal angka adalah kekuatan seseorang untuk mengidentifikasi bentuk, nama, urutan, dan bilang

Pemberian stimulasi kognitif salah satu materinya yaitu mengasah kemampuan berhitung anak usia dini yang merupakan hal yang harus dilakukan dalam kegiatan

pembelajaran anak usia dini. Pengenalan konsep matematika bagi anak usia dini berkaitan dengan lambang bilangan sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya.

Keterampilan angka awal adalah prediktor penting untuk pencapaian akademik, yang menjadi alasan mengapa fokus pada pengajaran keterampilan ini sejak awal pendidikan sangat dianjurkan (de Chambrier et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidik maupun orang tua untuk memberikan perhatian khusus pada pengembangan kemampuan berhitung sejak dini karena akan memberikan fondasi kuat bagi pencapaian akademik anak ke depannya. Dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak maka kemampuan berhitung anak dapat ditanamkan secara efektif sejak awal pendidikan.

Kemampuan dalam berhitung angka dapat diartikan sebagai keterampilan anak dalam menerapkan penalaran, logika, serta memahami angka (Chandra, 2019). Kemampuan ini berkaitan erat dengan keterampilan dasar matematika, seperti menyusun urutan bilangan, menghitung, serta mengenali jumlah. Fungsi utama dari keterampilan berhitung adalah membantu anak dalam membangun pemahaman dasar matematika, termasuk konsep bilangan, simbol angka, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi. Selain itu, keterampilan ini juga berperan dalam menumbuhkan sikap logis, kritis, teliti, serta kreatif pada anak (Sari et al., 2022).

Kemampuan berhitung anak merupakan hal yang harus dikembangkan anak karena memiliki peranan penting dalam aplikasi kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung merupakan dasar yang perlu

diajarkan kepada anak sejak dini sehingga dapat membentuk kemampuan berpikir anak dengan baik (Widarini, 2023).

Berhitung pada anak usia dini merupakan aktivitas menyebutkan urutan angka, yang sering disebut juga sebagai membilang buta. Dalam proses ini, anak mengucapkan angka secara berurutan tanpa menghubungkannya dengan objek konkret. Anak berusia 4-5 tahun umumnya sudah mampu menyebutkan angka hingga sepuluh, sementara anak berusia 5-6 tahun dapat melafalkan angka dalam rentang 1 hingga 20 atau lebih.

Berdasarkan hasil studi awal melalui observasi langsung yang dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan, diketahui bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya anak-anak yang belum mengenal angka 1-10, beberapa di antaranya belum mampu menyebutkan angka tersebut, serta ada yang kesulitan dalam mencocokkan benda dengan jumlah angka yang sesuai. Selain itu, sebagian anak juga belum dapat mengurutkan angka dari yang terkecil hingga yang terbesar.

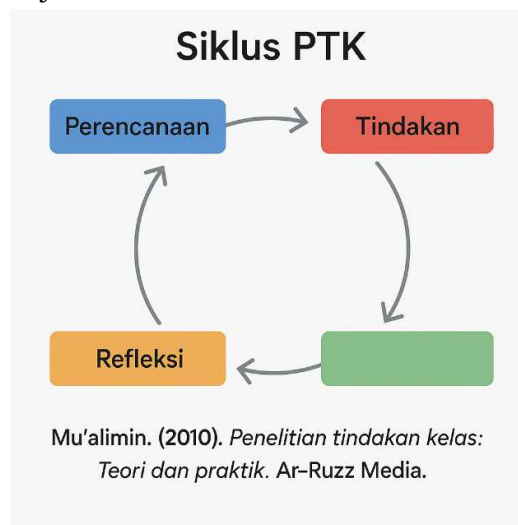
Dalam meningkatkan kemampuan berhitung salah satu cara yang bisa digunakan dengan menggunakan permainan. Permainan yang bisa digunakan salah satunya adalah permainan balok angka (Rinakit, 2020). Permainan balok angka terbuat dari kardus yang dilapisi kertas origami yang dibuat menyerupai dadu dan dipermukaannya diberi lambang bilangan angka 1-10 yang akan di kenalkan kepada anak.

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. Melalui permainan ini aktivitas anak dalam kemampuan berhitung dapat meningkat, hal ini dapat dilihat dari keterlibatan nak dalam melakukan pemecahan masalah sederhana. Mulai dari yang mudah ke yang sulit.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti mneggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), (Dr. Mu'alimin M.Pd.I. Rahmat Arofah Hari Cahyadi M. Pd.I, 2016) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menjabarkan berbagai aspek penting terkait tindakan yang akan dilakukan, termasuk apa yang dilakukan, alasan di baliknya, waktu pelaksanaannya, lokasi, pihak yang terlibat, serta metode yang digunakan. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan secara

kolaboratif antara peneliti dan pengamat proses agar hasilnya lebih akurat. Pengamat dalam penelitian ini adalah kepala sekolah KB Anaknda Pesisir.

Pada tahap pelaksanaan, tindakan yang dilakukan peneliti ialah mengimplementasikan isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap pengamatan, peneliti secara bertahap mencatat setiap kejadian guna memperoleh data yang akurat untuk meningkatkan siklus berikutnya. Tahap pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan kelas dengan mencatat, merekam, serta mendokumentasikan berbagai gejala yang muncul selama proses tersebut.

Tahap refleksi bertujuan untuk menyampaikan kembali apa yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti berupaya mengidentifikasi aspek-aspek yang telah memberikan kepuasan karena sesuai dengan perencanaan, sekaligus dengan cermat mengenali bagian-bagian yang masih memerlukan perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan. Subjek penelitian meliputi anak-anak berusia 4-5 tahun dengan total sebanyak 15 orang. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 30 orang, metode yang digunakan adalah sampel jenuh (sensus). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi.

Selanjutnya Sugiyono menjelaskan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung (Sugiyono 2010). Teknik ini diterapkan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan, dengan mengamati

secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan.

**Tabel 1.** Lembar Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun.

| No | Indikator                                    |
|----|----------------------------------------------|
| 1  | Membilang banyaknya benda 1-10               |
| 2  | Mengenal konsep bilangan                     |
| 3  | Mengenal lambang bilangan                    |
| 4  | Menyebutkan lambang bilangan 1-10            |
| 5  | Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan |

Instrumen penelitian menggunakan skala likert (Siti Munawarah; Arika, 2023). Berikut tabel kriteria penilaian kemampuan berhitung:

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung

| Kategori                  | Skor | Nilai  |
|---------------------------|------|--------|
| Belum Berkembang          | 1    | 0-25   |
| Mulai Berkembang          | 2    | 26-50  |
| Berkembang Sesuai Harapan | 3    | 51-75  |
| Berkembang Sangat Baik    | 4    | 76-100 |

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan metode analisis kualitatif. Informasi yang diperoleh disusun secara sistematis dalam bentuk kalimat. Data yang dikumpulkan secara kualitatif kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Data tersebut menggambarkan aktivitas anak berdasarkan hasil observasi yang telah dicatat. Dikutip dalam (Acep Yoni, 2010) Proses analisis dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = F/N \times 100\%$$

Pada setiap siklus dilakukan analisis untuk mengetahui sejauh mana peningkatan

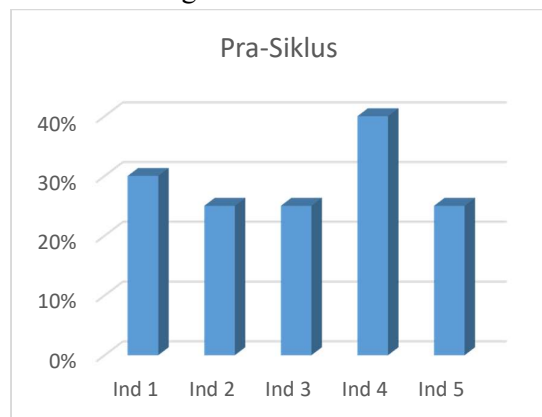
kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun setelah diterapkan kegiatan permainan balok angka di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dari tahap pra-siklus hingga siklus II, yang ditampilkan dalam bentuk persentase pada grafik berikut:

### Pra-Siklus

Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan. Data yang diperoleh dari hasil observasi disajikan dalam bentuk grafik berikut.



**Grafik 1.** Pra Siklus Kemampuan Berhitung Anak 4-5 Tahun

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, dapat dijelaskan bahwa keterampilan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan, tergolong dalam kategori MB (Mulai Berkembang), dengan persentase berkisar antara 26-50%. Sebelum dilakukan tindakan, lima indikator kemampuan berhitung anak masih berada dalam kategori mulai berkembang. Contohnya, pada indikator pertama, yang mengukur kemampuan anak dalam membilang jumlah

benda dari 1 hingga 10, persentasenya hanya mencapai 30%. Begitu pula dengan indikator lainnya, yang rata-rata masih di bawah 50%, mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan ini, peneliti menilai bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak melalui aktivitas bermain dengan balok angka.

### Siklus I

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penelitian terkait kegiatan pembelajaran, yang mencakup RPPH untuk tiga pertemuan. Sementara itu, pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi untuk menilai kemampuan berhitung anak.

### Tahap Perencanaan

Peneliti menetapkan jenis aktivitas atau materi yang akan diterapkan.

1. Pada sesi awal, peneliti merancang aktivitas permainan balok angka dengan fokus pada menghitung jumlah benda dari 1 hingga 10 serta mengenali simbol bilangan.
2. Pada sesi kedua, peneliti menyiapkan kegiatan permainan balok angka yang bertujuan untuk memperkenalkan simbol bilangan serta melatih anak-anak dalam menyebutkan angka 1 hingga 10.
3. Pada sesi ketiga, peneliti menyusun permainan balok angka dengan materi yang mengajak anak-anak mencocokkan angka dengan simbol bilangan yang sesuai.

Peneliti menetapkan jadwal serta lokasi untuk pelaksanaan kegiatan.

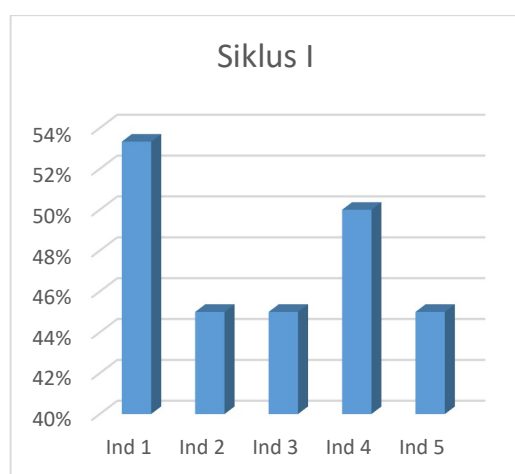
1. Pada tiga pertemuan awal, aktivitas permainan akan berlangsung selama jam pelajaran.
2. Kegiatan akan diselenggarakan di dalam ruang kelas.
3. Setiap sesi kegiatan memiliki durasi pelaksanaan selama 30 menit.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, peneliti memberikan penjelasan mengenai tugas serta aturan dalam permainan yang telah ditetapkan. Langkah ini bertujuan untuk membuat anak-anak merasa lebih nyaman dan tidak kaku saat mengikuti kegiatan. Selain itu, tahap ini juga berperan dalam mengamati perkembangan kognitif, emosional, bahasa, dan motorik anak.

#### **Tahap Pengamatan**

Pada tahap ini, peneliti mengobservasi jalannya permainan yang sedang dimainkan oleh anak-anak. Setiap kemampuan berhitung anak-anak diamati secara cermat menggunakan instrumen lembar observasi. Berikut adalah grafik hasil pengamatan kemampuan berhitung anak-anak pada siklus I:



**Grafik 2.** Siklus I Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, terlihat adanya peningkatan

pada setiap indikator kemampuan berhitung, meskipun belum mencapai 70%. Data pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami perkembangan dibandingkan sebelum dilakukan intervensi. Namun, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi target, karena semua indikator masih berada dalam kategori MB (Mulai Berkembang), sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada indikator pertama, anak mampu menghitung jumlah benda 1-10 dengan rata-rata pencapaian sebesar 53%, meskipun masih ditemukan kekeliruan dalam mengenali angka. Untuk indikator kedua, yaitu pemahaman konsep bilangan, rata-rata pencapaian anak adalah 45%, dengan kendala bahwa mereka masih kesulitan membedakan angka besar dan kecil. Indikator ketiga, yang mengukur kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan, juga menunjukkan rata-rata 45%, karena anak belum dapat membedakan bentuk angka dengan baik.

Sementara itu, pada indikator keempat, yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, rata-rata pencapaian meningkat menjadi 50%. Anak mulai mampu menyebutkan angka dengan lebih lancar, meskipun masih memerlukan bimbingan dari guru. Terakhir, pada indikator kelima, yang berkaitan dengan kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, rata-rata pencapaian adalah 45%, karena masih terdapat beberapa anak yang belum mengenal angka serta perbedaannya dalam hal ukuran dan nilai.

#### **Refleksi**

Temuan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti memberikan gambaran mengenai perkembangan pada pelaksanaan siklus I. Namun, pencapaian pada siklus tersebut masih belum optimal karena



terdapat beberapa kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan pada siklus I di antaranya adalah:

1. Waktu pelaksanaan kegiatan terbatas, sehingga anak-anak belum memahami konsep berhitung secara optimal.
2. Selain itu, saat bergiliran bermain balok angka, beberapa anak terlihat kurang sabar menunggu giliran, yang mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang tertib.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti menyadari perlunya melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya untuk mengatasi kekurangan yang muncul pada siklus pertama. Adapun beberapa langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua antara lain:

1. Menambah durasi waktu pelaksanaan agar anak-anak memiliki kesempatan lebih untuk memahami proses berhitung.
2. Menambah jumlah balok angka dan membagi anak menjadi tiga kelompok agar suasana permainan balok angka menjadi lebih tertib dan kondusif.
3. Menghadirkan suasana bermain yang menyenangkan sambil memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya bergantian dalam bermain, sehingga kegiatan dapat berlangsung sesuai harapan.

## **Siklus II**

Siklus ke II dilaksanakan setelah dilakukan perbaikan dari siklus I. Dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung anak menggunakan permainan balok angka dalam tiga pertemuan. Rincian pelaksanaan Siklus II disajikan sebagai berikut:

### **Perencanaan**

Peneliti menentukan bentuk aktivitas dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan.

1. Sesi pertama difokuskan pada perancangan permainan balok angka yang bertujuan untuk melatih anak-anak menghitung jumlah benda dari 1 hingga 10 serta mengenali simbol angka..
2. Pada sesi kedua, peneliti menyiapkan permainan balok angka untuk membantu anak-anak memahami simbol bilangan dan menyebutkan angka 1 sampai 10.
3. Sesi ketiga dirancang untuk mengembangkan permainan balok angka yang melibatkan kegiatan mencocokkan angka dengan simbol bilangan yang tepat.

Peneliti menetapkan jadwal serta lokasi untuk pelaksanaan kegiatan.

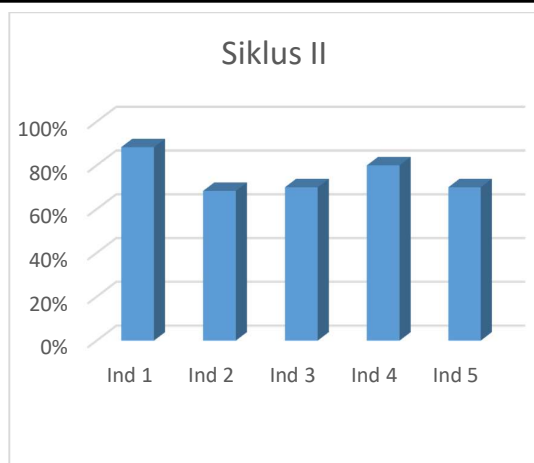
- a) Tiga pertemuan awal direncanakan berlangsung pada jam pelajaran sekolah.
- b) Permainan akan dilaksanakan di dalam kelas.
- c) Setiap sesi dirancang dengan durasi waktu selama 30 menit.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, peneliti menginformasi tentang tugas dan aturan dalam permainan yang telah dirancang. Tujuannya adalah agar anak-anak merasa lebih rileks saat berpartisipasi dalam kegiatan. Pada siklus II ini anak-anak diajak untuk melakukan permainan

### **Tahap Pengamatan**

Pada tahap ini, peneliti mengobservasi jalannya permainan yang sedang dimainkan oleh anak-anak. Setiap kemampuan berhitung anak-anak diamati secara cermat sehingga tidak ada kemampuan anak yang terlewatkan. Peneliti melakukan obesrvasi kemampuan berhitung anak menggunakan instrumen lembar observasi. Berikut adalah grafik hasil pengamatan kemampuan berhitung anak-anak pada siklus II:



**Grafik 3.** Siklus II Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa seluruh indikator kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan balok angka. Rata-rata peningkatan berkisar antara 68% hingga 88%, menunjukkan adanya perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan berhitung anak pada siklus II mencapai 75% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, mengindikasikan bahwa permainan balok angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir, Kecamatan Bantan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan 13 dari 15 anak mencapai tingkat kemampuan berhitung yang diharapkan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Khotimah, 2023) yang menunjukkan bahwa Permainan balok angka berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung angka 1–10 anak usia 4–5 tahun serta anak menjadi lebih tertarik dan mudah memahami

konsep angka melalui media balok angka yang menarik dan interaktif.

Peningkatan keterampilan berhitung anak pada dua siklus terlihat dari hasil analisis data kualitatif yang diperoleh melalui observasi sebelum dan sesudah penerapan metode permainan balok angka.

Salah satu aspek dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan berhitung. Keterampilan ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak sejak dini. Melalui aktivitas berhitung, proses belajar dapat dibuat lebih menyenangkan, sehingga anak lebih siap dan memiliki dasar yang kuat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut (Ahmad Susanto, 2011) kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan potensinya. Perkembangan kemampuan ini dimulai dari lingkungan terdekat anak. Seiring dengan pertumbuhan mereka, pemahaman terhadap konsep jumlah juga meningkat, termasuk keterampilan dalam penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan ini juga dapat diartikan sebagai keterampilan dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu kebudayaan (Yurda, 2020).

Permainan balok angka termasuk salah satu permainan edukatif yang berperan dalam melatih kemampuan kognitif anak serta membantu perkembangan otot-otot kecil agar sesuai dengan tahapan usianya. Penggunaan permainan ini secara optimal dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Melalui permainan yang tepat, anak dapat meningkatkan keterampilan berhitungnya, sehingga seiring dengan pertumbuhan usia, kemampuan berhitung mereka juga berkembang lebih baik.



Permainan balok angka dapat membantu meningkatkan keterampilan berhitung pada anak. Hal ini terbukti dengan meningkatnya minat anak dalam belajar berhitung melalui permainan tersebut. Media balok angka juga mempermudah anak dalam mengenal angka 1 hingga 10, karena adanya variasi warna yang menarik. Warna-warna berbeda pada setiap angka membantu anak lebih mudah mengingat dan menyusun angka secara berurutan.

Bermain dengan balok dapat merangsang perkembangan berpikir anak, termasuk eksplorasi, imajinasi, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah. Saat menyusun balok, anak belajar mengenali berbagai bentuk, warna, ukuran, berat, posisi, dan keseimbangan, yang semuanya berperan dalam meningkatkan keterampilan anak ke tingkat yang lebih kompleks (Faeruz et al., 2022).

Bermain balok berperan dalam mendukung perkembangan fisik dan motorik anak, baik dalam aspek motorik kasar maupun halus. Misalnya, saat bermain balok, anak melatih koordinasi antara mata dan tangan melalui aktivitas mengambil, mengangkat, serta memindahkan balok, yang secara tidak langsung memperkuat otot tangan, jari, dan kaki mereka. Selain itu, permainan ini membantu anak meningkatkan konsentrasi dan fokus ketika menyusun balok serta mengembangkan pemahaman terhadap ruang dan posisi. Selain itu, bermain balok juga menjadi wadah bagi anak untuk menerapkan nilai-nilai moral dan agama saat berinteraksi serta bekerja sama dengan teman-temannya dalam permainan (Rinakit, 2020).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara optimal melalui peran aktif orang dewasa. Upaya ini mencakup stimulasi di berbagai

aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, keterampilan psikomotorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Dengan memberikan stimulasi yang tepat, anak akan mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga siap melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, baik melalui jalur formal, nonformal, maupun informal (Fadillah, 2019).

## SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir menunjukkan hasil yang sangat positif. Baik aktivitas guru, keterlibatan anak, maupun kemampuan berhitung mereka mengalami peningkatan pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II. Penerapan metode ini terbukti efektif dalam membantu anak mengembangkan keterampilan berhitung. Pada siklus I, hasil penilaian menunjukkan peningkatan sebesar 48% dengan kategori "mulai berkembang". Sementara itu, pada siklus II, peningkatan lebih lanjut terjadi hingga mencapai 75%, yang termasuk dalam kategori "berkembang sesuai harapan".

Penelitian mengenai penggunaan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Anaknda Pesisir menunjukkan hasil yang sangat positif. Melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep angka, mengenal simbol bilangan, serta mengembangkan keterampilan berhitung dasar.

Selain itu, penggunaan balok angka juga berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi, keterampilan motorik halus, serta kemampuan kognitif anak secara

- keseluruhan. Hasil yang diperoleh dari implementasi metode ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung, yang terlihat dari ketepatan dan kecepatan mereka dalam menyelesaikan berbagai aktivitas berhitung. Dengan demikian, permainan balok angka dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*.

Agustin, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Dadu Papan Angka Berkelok. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p23-30>

Ahmad Susanto, M. P. (2011). Buku Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. In *Kencana*.

Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Ratnasari. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(1), 32–45.

de Chambrier, A. F., Baye, A., Tinnes-Vigne, M., Tazouti, Y., Vlassis, J., Poncelet, D., Giaque, N., Fagnant, A., Luxembourger, C., Auquier, A., Kerger, S., & Dierendonck, C. (2021). Enhancing children's numerical skills through a play-based intervention at kindergarten and at home: a quasi-experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 54, 164–178. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.09.003>

Dr. Mu'alimin M.Pd.I. Rahmat Arofah Hari Cahyadi M. Pd.I. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Issue January).

Fadillah, M. (2019). Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Prenadamedia Group*. Prenada Media. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Bermain\\_Permainan\\_Anak\\_Usia\\_Di/fja2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=egrang+batok+kelapa&pg=PA105&printsec=fro ntcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Bermain_Permainan_Anak_Usia_Di/fja2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=egrang+batok+kelapa&pg=PA105&printsec=fro ntcover)

Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*.

Hastiana, D., & Daliman, D. (2023). Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4136–4141. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1750>

Hidayat, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 1, 288–297. <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/137>

- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan*, 53(9), 1–11.  
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014)
- Khadijah, & Amelia, N. (2021). *Gambar sampul Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*.
- KHOTIMAH, P. K. (2023). *Terhadap kemampuan berhitung angka 1-10*.
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357–366. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Raudatul, Z., Wening, R., & Rizawati. (2024). Permainan Memancing Angka Pada Anak Usia. *Yaa Bunayya*, 8(2), 119–129. <https://doi.org/10.24853/yby.8.2.119-129>
- Rinakit, W. S. & K. (2020). *Media Pembelajaran PAUD, Sumber Belajar, Media Pembelajaran dan APE*.
- Sari, A. N., Mardeli, M., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10, 336.
- Siti Munawarah; Arika. (2023). Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan Membatik Ecoprint Anak Usia 5-6 Tahun Arika, Siti Munawarah. *Journal of Early Childhood Education*, 6(2).
- Sugiyono. (2010). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D  
Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R. (2010). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Widarini, W. (2023). *Penerapan Permainan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di Tk Plus Anak*. 1(1), 1–8.
- Yurda, Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharmawanita Pasar Usang. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 79–91. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.509>