

Penerapan Permainan Media Balok dalam Mengenalkan Angka pada Anak Kelompok B2 di Raodhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu

Application of the Block Media Game in Introducing Numbers at Group B2 Students in Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin, Palu City

¹Nur wahida Gani*, ²Surni kadir, ³Rahmawati

^{1,2,3}Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia

(*)Email Korespondensi: nurida_gani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengaji tentang Penerapan Permainan Media Balok dalam mengenalkan angka pada anak kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu. Pengungkapan data yang akurat dalam penerapan permainan media balok untuk mengenalkan angka pada anak kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data melalui data primer dan data sekunder. Adapun Prosedur pengumpulan data yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta data yang diperoleh melalui buku-buku referensi. Hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Penerapan permainan media balok angka untuk mengenalkan angka pada anak kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin dapat memperkenalkan bermacam bentuk balok pada anak, Memotivasi anak untuk membuat sesuatu dari balok angka, Mengembangkan kreatifitas anak sesuai daya imajinasinya, Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir, khususnya berhitung permulaan yaitu mengenal konsep bilangan dengan mudah; 2) Terdapat peningkatan kemampuan berhitung setelah penerapan permainan balok angka pada anak kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin. Peningkatan kemampuan berhitung terjadi karena penerapan permainan balok angka pada anak meningkatkan pola berpikir logis dan sistimatis anak, melatih keberanian dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dan juga ketika permainan ini diterapkan anak lebih berkonsentrasi dan anak sangat cepat merespon dan menjawab angka yang ada tertera di media balok angka.

Kata Kunci: Penerapan, Balok Angka, Mengenalkan, Kemampuan Berhitung

Abstract

This study examines the application of the Block Media Game in introducing numbers to children in group B2 in Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin, Palu City. Disclosure of accurate data in the application of block media games to introduce numbers to children in group B2 in Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Palu City, the author uses qualitative methods by collecting data through primary and secondary data. The data collection procedure is through observation, interviews, and documentation as well as data obtained through reference books. The results of the study can be described as follows: 1) The application of number block media games to introduce numbers to children in group B2 in Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin can introduce various forms of blocks to children, Motivate children to make things from number blocks, Develop children's creativity according to the power of imagination, Developing children's cognitive abilities in thinking, especially early counting, namely recognizing the concept of numbers easily; 2) There is an increase in numeracy skills after the application of the number block game to the children of group B2 at Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin. The increase in numeracy skills occurs because the application of the number block game in children improves children's logical and systematic thinking patterns, trains courage in answering every question that is asked and also when this game is applied the child concentrates more and the child is very quick to respond and answer the numbers listed on the block media. numbers.

Keywords: Application, Number Blocks, Introduce, Numeracy

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini dan anak pra sekolah Roudhatul Athfal akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia (1).

Pendidikan di Roudhatul Alhfal merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (2). Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifatsifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung di Roudhatul Alhfal salah satunya dengan menggunakan media balok mencakup banyak sekali bangun geometris yang membuat anak akan membangun struktur-struktur yang sangat menarik dengan kreatifitasnya (2).

Oprasionalisasi pendidikan bagi anak usia dini dan anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia (3). bahwa Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika- matematika.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka (4). Selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah dengan logika matematika sangat bermanfaat untuk bagi anak dalam melakukan pemilihan tindakan-tindakan secara rasional. Apabila diberikan sejak usia dini, permainan berhitung akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam.

Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain oleh karenanya penulis mengadakan penelitian melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak membilang angka 1 – 20 melalui permainan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan angka mulai diperkenalkan pada anak. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (5).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (6). Sehingga Alat Permainan Edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak

bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Balok angka sebagai sarana permainan juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dalam memberikan pengetahuan pengenalan dan pemahaman mate-matika pada murid taman kanak-kanak. Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Juwita hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok cuissioner. Respon anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

Raodhatul Athfal Al-Muhajirin adalah salah satu lembaga pendidikan usia dini dibawa naungan Yayasan Al-Muhajirin di Jalan Kenduri Kota Palu, Sulawesi Tengah. RA Al-Muhajirin telah lama berdiri, namun secara resmi memiliki izin operasional pada tahun 2016. Keterbatasan dalam proses pembelajaran berhitung di RA Al Muhajirin adalah kurangnya media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek- praktek *paper-pencil test*.

Berdasarkan latar pemaparan di atas, penulis termotivasi untuk mengukur kemampuan peningkatan mengenal dan memahami angka pada anak usia dini dengan menerapkan permainan balok angka pada anak di kelompok B2 di Raodathul Atfhfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu. Diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, karena penelitian kondisi sekelompok manusia secara langsung. Penelitian ini juga menggunakan deskriptif Kualitatif yaitu cara penelitian dengan mengutamakan pengamatan (observasi) terhadap gejala, peristiwa dan kondisi aktual di Lapangan. Sumber data dalam penelitian adalah RA Al-Muhajirin sebagai lokasi peneitian. Menurut Lofland sumber data utama dalam peneltian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Tahap analisis data menurut Paton adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Penelitian ini adalah termasuk dalam kelompok penelitian kualitatif, maka peneliti mengedapankan sejumlah mekanisme dalam mengadopsi data dengan cara terjun langsung ke lapangan dan menemui sumber-sumber data dan melihat langsung RA Al-Muhajirin Palu. Peneliti melakukan proses analisis setelah data diperoleh dengan melalui tiga tahapan yakni: Epoche yaitu tahap pengabaran sesuai informasi yang diperoleh melalui pembacaan ulang, penelusuran dan refleksi; Reduksi, yaitu penulis menyaring informasi yang didapat sesuai dengan lingkup permasalahan yang digarap; Strukturasi, yaitu mengidentifikasi hubungan komponen yang satu dengan yang lain dalam satuan teksnya sehingga membentuk satuan pemahaman secara sistematik (7).

HASIL DAN PEMBAHASAN

RA al Muhajirin beralamat di jalan Kunduri Kecamatan Palu Barat, didirikan pada tahun 1983 di atas tanah yayasan Al Muhajirin. Visi dan Misi RA Al-Muhajirin, yaitu, Visi: Terciptanya Anak Usia Dini Raudhatul Athfal Al Muhajirin Palu bermoral dan percaya diri, Misi: Memaksimalkan pembelajaran Raudhatul Athfal Al Muhajirin Palu terutama pembelajaran yang berbasis Agama, meliputi keimanan, Aqidah, dan Akhlak serta pengembangan minat dan bakat anak.

Penerapan permainan Media balok angka dalam mengenalkan angka pada anak di kelompok B2 di Raodathul Atfhfal (RA) Al- Muhajirin Palu

Penerapan permainan Media balok angka dalam mengenalkan angka Pada anak di kelompok B di Raodathul Atfhfal (RA) Al- Muhajirin Palu sebagaimana ungkapan ibu kepala sekolah RA Al-Muhajirin Palu: Pembelajaran anak usia dini RA Al- Muhajirin pada hakikatnya anak belajar melalui bermain, oleh karena itu pembelajaran pada pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sambil belajar, artinya anak belajar melalui cara-cara yang menyenangkan,

aktif dan bebas. Bebas artinya tidak didasarkan pada perintah atau target orang lain serta memiliki keleluasaan kapan mulai dan kapan berakhir. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran maka dari itu guru telah mengenalkan permainan media balok.

Selanjutnya ungkapan dari ibu kepala sekolah tentang penerapan permainan balok dalam mengenalkan angka pada anak di RA Al-Muhajirin sebagai berikut: Menyatakan bahwa dalam penerapan permainan balok dapat memperkenalkan anak bermacam bentuk balok, Memotivasi untuk membuat sesuatu dari bentuk balok, Mengembangkan kreatifitas sesuai daya imajinasi anak, Mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal berpikir khususnya dalam berhitung permulaan yaitu mengenal konsep bilangan dengan mudah.

Dari hasil ungkapan saat wawancara kepala sekolah maka hal yang sama disampaikan oleh guru penanggung jawab kelompok B2 bahwa : Disamping itu, saya sebagai guru akan lebih nyaman dan lebih maksimal dalam memfasilitasi, dan memotivasi anak dalam proses pembelajaran dengan permainan balok angka, saya dalam penyampaian materi pembelajaran terasa lebih kongkrit, dan anak-anak mudah menyerap materi tersebut serta bertahan lebih lama memori tersebut di otak anak.

Dalam hal ini bahwa dengan adanya penerapan permainan balok angka dalam mengenalkan angka pada anak di RA Al-Muhajirin lebih memotivasi anak untuk membuat sesuatu dari bentuk balok, mengembangkan kreatifitas sesuai daya imajinasi anak, mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal berpikir khususnya dalam berhitung permulaan dalam mengenal konsep bilangan dengan mudah dan disamping itu guru lebih nyaman dan lebih maksimal dalam memfasilitasi dan memberikan motivasi kepada anak melalui penerapan permainan balok angka di RA Al- Muhajirin.

Dalam hal ini juga Aktivitas bermain di RA Al-Muhajirin guru memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya Selain itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan dengan melalui penerapan permainan balok angka.

Dalam penerapan permainan balok angka anak kelompok B2 di RA Al- Muhajirin sesuai hasil wawancara guru penanggung jawab bahwa: Penerapan balok angka pada perkembangan berhitung permulaan anak, hal ini dapat menstimulasi perkembangan aspek kognitif, memudahkan anak dalam menerima pembelajaran terutama dalam hal berhitung permulaan serta anak mudah mengingat mengenal tentang konsep bilangan dengan mudah. Maka dengan cara ini saya menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung anak khususnya di kelompok B2.

Sesuai hasil wawancara peneliti dengan guru penanggung jawab di kelompok B2 bahwa dengan penerapan permainan media balok angka dapat menstimulasi perkembangan anak dan aspek kognitif anak.

Peningkatan kemampuan berhitung dari penerapan permainan balok angka anak kelompok B di Raodathul Athfal (RA) Al- Muhajirin Palu

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung dari permainan balok angka anak kelompok B2 di Raodathul Athfal (RA) Al-Muhajirin Palu bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di kelompok B2 di RA Al-Muhajirin Palu . Hal ini terbukti dengan adanya hasil Wawancara dengan guru penanggung jawab kelompok B2 sebagai berikut: Dengan melalui penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan perkembangan berhitung permulaan anak yang mana ketika saya menyediakan media permainan balok angka anak semakin antusias dan saat bermain anak cepat mengenal konsep angka melalui permainan balok angka di bandingkan menggunakan media lain.

Dalam hal ini sesuai dari ungkapan salah satu guru penanggung jawab kelompok B2 bahwa melalui penerapan permainan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan dalam berhitung anak di RA Al- Muhajirin Palu.

Selanjutnya sama halnya pendapat guru pendamping kelompok B2 RA Al-Muhajirin Palu juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut: Saya sebagai guru pendamping di kelompok B2 melihat di saat anak bermain dan media yang di gunakan atau di terapkan mereka sangat antusias dan cepat memahami konsep hitungan maupun konsep pengenalan angka melalui permainan media balok angka.

Hal senada juga yang di sampaikan oleh ibu kepala sekolah di RA Al-Muhajirin Palu bahwa di saat guru menggunakan media permainan balok angka di kelompok B2 semua anak sangat antusias sesuai hasil wawancara sebagai berikut: Menyatakan bahwa saya melihat di saat guru menyajikan dan menerapkan bermain balok khususnya balok angka dalam mengenalkan anak konsep hurup maupun kemampuan berhitung yang saya amati anak sangat antusias dalam kegiatan bermain yang menyenangkan ini karena permainan balok angka ini juga bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga hasil belajar anak mengalami peningkatan. Dan selain perkembangan aspek kognitif khususnya berhitung permulaan di kelompok B2 RA Al- muhajirin.

Menurut ungkapan guru penanggung jawab kelompok B2 bahwa sama yang telah di ungkapkan oleh ibu kepala sekolah : didalam menerapkan bermain balok khususnya balok angka dalam mengenalkan anak konsep hurup maupun kemampuan berhitung yang lakukan anak sangat antusias dalam kegiatan bermain yang menyenangkan ini karena permainan balok angka ini juga bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga hasil belajar anak mengalami peningkatan. Dan selain perkembangan aspek kognitif khususnya berhitung permulaan di kelompok B2 RA Al- muhajirin.

Hasil penelitian peneliti dapatkan bahwa dengan penerapan permainan media permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di RA Al-Muhajirin Palu sesuai pengamatan dan hasil wawancara yang peneliti dapatkan bahwa berhitung permulaan yang diterapkan pada anak kelompok B2 melalui permainan balok angka dapat melatih anak untuk berpikir logis dan sistimatis, melatih anak untuk memiliki keberanian dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, melatih anak untuk lebih berkonsentrasi dan teliti dalam menunjukkan bentuk simbol bilangan dalam menyebut simbol angka dan menyebut jumlah benda dalam berhitung hal ini dapat di katakan bahwa dengan adanya penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung khususnya pada kelompok B2.

KESIMPULAN

Penerapan permainan Media balok dalam mengenalkan angka pada anak didik di kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Palu, meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal konsep angka, mengkatkan kemampuan berpikir logis dan sistimatis, meningkatkan konsentrasi anak didik dalam menyebut dan menunjukkan simbol angka, serta meningkatkan kreativitas, daya imajinasi dan kemampuan kognitif anak didik. Kemudian terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Palu, dengan penerapan permainan balok angka. Peningkatan ini ditunjukkan oleh munculnya keberanian anak didik dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dan juga ketika permainan ini diterapkan anak lebih berkonsentrasi dan anak sangat cepat merespon dan menjawab angka yang ada tertera pada setiap media balok tersebut.

SARAN

Rekomendasi saran bagi guru RA agar guru di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Palu dapat mengenalka dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di Taman kanak-kanak. Dan bagi anak didik di Raodathul Atfhal (RA) Al-Muhajirin Palu dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menyenangkan kegiatan berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggia AR. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung; 2019.
2. Alfianti L. Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif

- Balok Angka Pada Anak Kelompok A di Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018. IAIN SALATIGA; 2018.
3. Putri NPLE, Suadnyana IN, Ganing NN. PENERAPAN METODE BERCAKAP-CAKAP BERBANTUAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK TK MAHA WIDYA I BATUAN GIANYAR. *J Pendidik Anak Usia Dini Undiksha*. 2014;2(1).
 4. SUPAMI SRI. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Balok Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen Tahun 2013/2014. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2014.
 5. Muliani BN. Peningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api. *PANDAWA*. 2019;1(1):20–39.
 6. Yumini S, Rakhmawati L. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *J Pendidik Tek Elektro*. 2015;4(3).
 7. Karim RD, Normawati N, Said CM. STUDI KOMPARATIF PEMIKIRAN KH AHMAD DAHLAN DAN KH HASYIM ASY'ARI TENTANG ETIKA GURU DAN MURID DALAM TINJAUAN FILSAFAT PENDIDIKAN. *J Kolaboratif Sains*. 2019;1(1).