

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini

Keterampilan atau kemampuan dalam bahasa inggris adalah *ability*. Aspek intelektual yang ada dalam diri seseorang disebut juga keterampilan atau merupakan suatu kemampuan (potensial dan nyata) dalam mengenal, memahami, menganalisis, menilai dan memecahkan masalah-masalah dengan menggunakan rasio atau pemikiran. Kemampuan di bedakan dalam dua hal yaitu kecakapan potensial merupakan kecakapan yang masih tersembunyi dan kecakapan nyata merupakan kecakapan yang sudah terbuka.¹ Jadi dapat di simpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Suriasumantri mengungkapkan tentang pengertian matematika, bahwa matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di pakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang kesemuanya itu tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hlm. 91.

meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²

Firman Allah SWT dalam Al-Quran juga berbicara tentang operasi hitung dasar pada bilangan yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, dalam Al-Quran surat Al-Kahf ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٥﴾ (الكهف : ٢٥)

Artinya: “dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi)”. (QS. Al-Kahf: 25)³

Ayat tersebut menjelaskan bahwa mereka dalam gua selama 300 tahun di tambah lagi sembilan tahun. Maka untuk menentukan berapa lama mereka di dalam gua, seseorang dapat melakukan dengan cara menghitung yaitu selama $300 + 9 = 309$. Setelah mengetahui bahwa Al-Quran terdapat operasi hitung, maka orang muslim harus dapat berhitung, terutama untuk anak harus di ajarkan berhitung mulai usia dini, karena belajar di waktu kecil (sejak dini) bagaikan mengukir di atas batu sedangkan belajar di masa tua bagaikan mengukir di atas air. Tidak di ragukan lagi bahwa Al-Quran sebenarnya berbicara tentang matematika.

a. Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak(TK).

1) Tingkat perkembangan mental anak

Jean Peaget menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis.

2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2011, hlm.98.

³ Al-Quran surat Kahf ayat 25, Firman Allah SWT dalam Al-Quran tentang operasi penjumlahan, *Op. Cit.*, hlm. 297.

tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Hurlock menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman aktif dengan Menggunakan benda- benda di sekitarnya.⁴

b. Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi berhitung

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
- 3) Anak mulai membanding-bandingkan benda- benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- 4) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda- benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.⁵

Program pengembangan peningkatan berhitung permulaan di Tk atau Ra bertujuan untuk memperkenalkan dalam menggunakan hitungan. Teori perkembangan struktur intelektual yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa anak yang berusia 2-7 tahun mengalami struktur intelektual pada tahap yang di sebut tahap

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak, Jakarta, 2000, hlm. 5-6.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Ciri-ciri anak sudah mulai menyenangi berhitung yaitu membandingkan benda, mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman dan mulai menjumlah- jumlahkan atau mengurangi angka dan benda- benda yang ada di sekitarnya, *Ibid.*, hlm. 11.

praoperasional. Pada tahap anak di dalam berpikirnya tidak di dasarkan pada keputusan yang logis melainkan hanya di lihat seketika, perilaku yang dapat di amati pada perkembangan anak dalam usia ini, antara lain anak menggunakan kata-kata untuk menyatakan suatu benda, menghitung secara sederhana, anak secara konkret dapat melakukan perbandingan lebih tinggi dan lebih banyak, pada tahap permulaan praoperasional, anak masih sukar melihat hubungan dan mengambil kesimpulan secara konsisten.

Sesuai dengan petunjuk depdiknas, setiap pengelola pendidik taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak, khususnya pada anak 4-6 tahun, yaitu:

- a) Membentuk permainan secara sederhana
- b) Menyebut dan membilang 1-20
- c) Memahami lambang bilangan
- d) Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan
- e) Memahami penjumlahan dengan benda-benda
- f) Memahami waktu dengan menggunakan jam
- g) Menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan.⁶

c. Tahapan-tahapan Penguasaan Berhitung di Jalur Matematika

Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Jean piaget tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional yaitu:

a. Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, Teori perkembangan struktur intelektual yang di kemukakan oleh Jean Piaget bahwa anak yang berusia 2-7 tahun mengalami struktur intelektual pada tahap yang di sebut tahap praoperasional, *Ibid.*, hlm. 106.

b. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya, lambang 7 menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

d. Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan

- a. Berhitung diberikan secara bertahap di berikan secara bertahap diadali dengan menghitung benda- benda.
- b. Berhitung dimulai dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit.
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
- d. Suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak, untuk itu di perlukan alat peraga yang sesuai tujuan, menarik dan bervariasi, mudah di gunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh- contoh.
- f. Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya.
- g. Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.⁷

⁷Departemen Pendidikan Nasional, Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan, *Op. Cit.*, hlm. 7-9.

e. Konsep kemampuan atau keterampilan

Kepribadian individu merupakan satu kesatuan tetapi secara garis besar dapat dibedakan dalam beberapa aspek, yaitu aspek intelektual, fisik motorik, sosiaal dan emosional. Setiap aspek memiliki kekuatan yang berbeda dari yang sangat kuat sampai yang yang paling lemah. Aspek-aspek tertentu seperti intelektual sisi kekuatannya yang lebih menonjol sedang aspek yang lain seperti emosional karakteristiknya lebih tampak. Aspek intelektual disebut juga kecakapan (*ability*) merupakan suatu kemampuan (potensial dan nyata) dalam mengenal, memahami, menganalisis, menilai dan memecahkan masalah- masalah dengan menggunakan rasio atau pemikiran.⁸

Aspek sosial merupakan kemampuan dan karakteristik untuk membina hubungan dan kerja sama dengan orang lain, penguasaan kemampuan ini berkaitan dan didukung oleh kemampuan berbahasa, baik tulisan, lisan, maupun bahasa gerak dan lambang. Aspek emosional dan moral berkenaan dengan kondisi dan cara individual mengenal, memahami, menerima, menghayati, dan kemampuan individual menyatakan kekuatan, menyatakan suasana batin dan nilai-nilai. Aspek fisik motorik berkenaan dengan kondisi dan kemampuan berbagai bentuk keterampilan. Kecakapan (*ability*) dibedakan dalam dua hal yaitu kecakapan potensial atau potensial *ability* disebut juga kapasitas atau *capacity* dan kecakapan nyata atau *actual ability* atau disebut *achievement*.⁹

Kecakapan potensial merupakan kecakapan yang masih bersembunyi, masih cukup termanifestasikan, dan merupakan kecakapan- kecakapan yang dibawa dari kelahirannya. Kecakapan nyata merupakan kemampuan yang sudah terbuka, sudah termanifestasikan

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, Kecakapan merupakan suatu kemampuan dalam mengenal, memahami, menganalisis, menilai dan memecahkan masalah-masalah dengan menggunakan pemikiran, *Loc. Cit.*, hlm. 91.

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, Kecakapan dibedakan dalam dua hal yaitu kecakapan potensial disebut kapasitas dan kecakapan nyata disebut achievement, *Ibid.*, hlm. 91- 92.

dalam berbagai aspek kehidupan dan perilaku, serta terpangkal pada kecakapan potensial. Kemampuan ini sudah banyak mendapat pengaruh dari lingkungan dan dapat dilihat perilaku kusus ataupun perilaku sehari. Kecakapan potensial ada dua macam yaitu kapasi umum yang sering dikenal dengan sebutan intelegensi dan kapasitas kusus disebut dengan bakat, Jadi intelegensi maupun bakat masih bersifat potensial, tersembunyi akan terbuka dalam bentuk kecakapan- kecakapan nyata.¹⁰

2. Penerapan Metode Bermain Balok

Pembelajaran dan pengajaran merupakan dua istilah yang mirip. Meskipun begitu, keduanya memiliki perbedaan dan persamaan dalam beberapa aspek. Perbedaan pertama tentu saja terletak pada aspek etimologinya. Pembelajaran berakar dari kata " belajar " dan pengajaran dari kata " ajar ". Pembelajaran Dalam bahasa inggris disebut *learning*, sedangkan pengajaran disebut dengan *teaching*. Teaching dapat diartikan sebagai upaya memberikan pengawasan kognitif pada siswa sebagai bagian dari upaya membangun wawasan tentang sesuatu, dalam rangka menumbuhkan kemampuan efektif dan psikomotorik, Dengan demikian pembelajaran lebih ditekankan pada usaha perbaikan kepribadian seseorang, sedangkan pengajaran lebih menekankan pada peningkatan kualitas kemampuan seseorang.

Istilah pengajaran dan pembelajaran digunakan sesuai konteks saat digunakan. Jika hubungan antara guru dan siswa berlangsung dalam situasi dan kondisi yang mengarah pada peningkatan kualitas serta kemampuan kognitif, wawasan dan kemampuan, maka hal tersebut cenderung merupakan pengajaran. Jika hubungan guru dan siswa berada dalam usaha perbaikan kepribadian, diluar maupun dalam kelas, maka bisa disebut dengan pembelajaran.¹¹ Dapat di simpulkan bahwa pengajaran adalah

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, Intelegensi maupun bakat masih bersifat potensial, tersembunyi akan terbuka dalam bentuk kecakapan- kecakapan nyata, *Ibid.*, hlm. 92.

¹¹Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, hlm. 23-25.

dimana guru berbagi informasi dengan peserta didik untuk memungkinkan mereka menyelesaikan sesuatu tugas yang tidak bisa di selesaikan sendiri, pengajaran melibatkan guru, sedangkan pembelajaran selain melibatkan guru juga melibatkan peserta didik.

Di dalam Al- Qur'an yang berkaitan dengan metode pengajaran dan pembelajaran adalah surat An- Nahl ayat: 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾ (النحل: ١٢٥)

Artinya: “ serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS. An-Nahl: 125)¹²

Surat An-Nahl ayat 125 bahwa nabi di perintahkan untuk mengajak kepada umat manusia dengan cara-cara yang telah menjadi tuntutan Al-Qur'an yaitu dengan cara al hikmah yang berarti mengajak kepada jalan Allah dengan cara keadilan dan kebijaksanaan , mauidhoh hasanah berarti pengajaran yang baik dan muadalah berarti diskusi dengan cara lemah lembut.

Pengajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Komponen- komponen tersebut meliputi:

a. Tujuan pendidikan dan pengajaran

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. Tujuan merupakan fokus utama dari kegiatan belajar mengajar.

¹²Al-Quran surat An- Nahl ayat: 125, Al- Qur'an yang berkaitan dengan metode pengajaran dan pembelajaran, *Op. Cit.*, hlm.282.

b. Peserta didik atau siswa

Siswa sebagai Peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran.

c. Tenaga kependidikan khususnya guru

Guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama yaitu, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peran guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah dicapai tujuan yang telah ditetapkan.

d. Perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum

Perencanaan pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan dapat tercapai.

e. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran juga berperan penting dalam proses belajar mengajar, oleh karena itu seorang guru harus berinovatif dalam menentukan strategi yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.

f. Media pengajaran

Untuk menunjang keberhasilan dalam belajar mengajar dibutuhkan beberapa alat diantaranya yaitu media. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik. Pendidik harus profesional mengolah media agar bisa maksimal pada kegiatan belajar mengajar.

g. Evaluasi pengajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran.¹³

¹³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 77.

Di tinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui” dan *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan term *method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahasa Arab, metode diungkapkan dalam berbagai kata, seperti *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (sistem) dan *al-wasilah* (mediator atau perantara). Dengan demikian, kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al-thariqoh*.

Menurut Djamiluddin dan Abdullah Aly dalam *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, metode berasal dari kata “*meta*” berarti melalui dan “*hados*” berarti jalan. Jadi, Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹⁴ Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan, Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan.¹⁵ Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶ Metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.

Dunia anak adalah bermain, Gordon dkk, berpendapat bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Menurut Bruner (1972), bermain memotivasi anak melakukan kegiatan dalam memecahkan masalah melalui penemuannya sendiri. Bermain mendorong anak-anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui penemuan. Menurut Hildebran bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk menransformasi

¹⁴Mastur Faizi, Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan, *Op. Cit.*, hlm. 12-13.

¹⁵Moeslichatun, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 7.

¹⁶Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm. 2.

secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.¹⁷ Dapat di simpulkan bahwa bermain adalah sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksplorasi dan merekayasa yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk memperoleh kesenangan, mengembangkan daya imajinasi dan informasi.

Permainan merupakan wahana belajar yang sangat penting bagi anak sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas. Bagi anak bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa harus dihukum atau terkena teguran. Misalnya: bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia yang belum dikenali hingga yang diketahui, dari yang tidak pernah dapat diperbuat sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Cohen (1993) menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar.¹⁸

Bermain balok memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan keterampilan hubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan geometri, pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan.¹⁹ Mitchell dalam Nento mengungkapkan bahwa balok adalah potongan-potongan kayu yang polos, sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Menurut mulyadi bermain

¹⁷ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*, PT Indeks, Jakarta, 2010, hlm. 31-32.

¹⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 26-28.

¹⁹ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, 2013, hlm. 221.

balok adalah jenis yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media balok adalah alat permainan dari potongan-potongan kayu dengan berbagai konstruksi guna melatih kerja sama mata, serta koordinasi fisik.²⁰ Konsep dasar bermain yang digagas Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Menurut Montessori bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak.²¹

Menurut Herbart Spencer bahwa anak bermain karena anak memiliki energi yang berlebihan. Teori ini dikenal dengan teori surplus energi yang menyatakan bahwa anak bermain merupakan manifestasi dari energi yang ada dalam diri anak. Bermain menurut Spencer bertujuan untuk mengisi kembali energi seseorang anak yang telah melemah. Menurut Gross, awalnya kegiatan bermain tidak memiliki tujuan namun kemudian memiliki tujuan dan sangat berguna untuk memperoleh dan melatih keterampilan tertentu dan sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat dewasa kelak. Contohnya: bayi yang menggerak-gerakkan tangan jari, kaki, menceloteh merupakan kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan fungsi motorik dan bahasa agar dapat digunakan dimasa datang.²²

Peneliti menyimpulkan bahwa Metode pembelajaran merupakan usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang di harapkan, salah satunya metode yang di gunakan peneliti adalah menggunakan metode bermain balok. Bermain yaitu aktivitas untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat- alat atau

²⁰Putri Mulia Lestari, “ *Pengaruh Penggunaan Media Blok Terhadap Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun TK Kusuma Segalaminder Bandar Lampung*”, Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016, di akses pada tanggal 6 juli 2017.

²¹ Suyadi, Bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak, *Op. Cit.*, hlm.183.

²² Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islami*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 13-14.

tidak, yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Bermain balok artinya anak-anak menggunakan alat permainan balok atau potongan-potongan kayu yang berbentuk balok untuk mempermudah berhitung.

Beberapa kegiatan permainan balok pada anak usia dini yaitu:

1) Mengenalkan angka-angka

Anak usia dini adalah anak mulai usia dilahirkan 0 tahun hingga usia 6 tahun. Alat indra anak pada saat dilahirkan sudah berfungsi, tetapi belum semuanya dapat digunakan secara sempurna. Untuk itu memerlukan waktu hingga usia matang perkembangannya. Demikian pula dengan mengenalkan angka-angka pada anak usia dini.

Melalui indra pendengaran dan penglihatan usia 3 tahun anak sudah mampu menangkap kata-kata, dengan demikian anak sudah mulai mengetahui angka-angka, minimal angka 1 dan 2. Usia 3- 4/5 tahun ada anak yang sudah masuk dalam kelompok bermain. Ketersediaan media angka yang dibuat dengan ukuran yang cukup besar serta ditambah warna yang beragam dapat membantu pengenalan angka kepada anak. Usia 6-7 tahun anak sudah cukup memiliki kemampuan selain menghafal angka juga belajar menulis dengan media yang sudah siap digunakan.

2) Belajar menghitung sederhana dan menghafal rumus

Selain menulis angka, anak usia TK/ RA ini sudah mulai dapat diajarkan menghitung sederhana. Menghitung berarti didalamnya ada kegiatan menjumlahkan dan mengurangi dan itu semua tentu dalam interval angka yang dapat dijangkau anak usia dini. Otak anak usia dini sangat peka untuk mendapatkan informasi dan menghafalnya. Dengan demikian, pendidik dapat memberikan hafalan rumus-rumus yang mudah, misalnya: “ Jika kita merasa lapar, maka harus segera makan; Jika sakit, maka harus berobat dan istirahat.

3) Membedakan bentuk

Media atau alat bantu belajar akan lebih membantu anak untuk menghafal dan mengingat. Media atau alat permainan edukatif untuk belajar matematika seperti bentuk- bentuk dari suatu benda. Bentuk- bentuk yang umum di jumpai di antaranya: segitiga, kubus, persegi panjang dan bulat. Dengan menghafal beragam bentuk anak akan dapat membedakan satu bentuk dengan bentuk yang lainnya.

4) Menganalisis data

Kemampuan menganalisis dalam konteks pendidikan anak usia dini tentu berbeda dengan kemampuan menganalisis bagi anak yang sudah dapat menggunakan akal nya secara sempurna apalagi orang dewasa. Walaupun demikian anak dapat diajari menganalisis benda- benda yang ada di sekitarnya. Misalnya: bagaimana anak akan memilih suatu makanan yang ada di meja, akankah ia memilih yang besar atau yang kecil. Anak juga secara alamiah sudah mampu menunjukkan kemampuan memilih dan menentukan keinginan suatu benda.

5) Bermain dengan benda- benda

Bermain dengan benda dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematika. Benda- benda di sekitar kita tentu ada yang dapat dihitung (meja, kursi, bola) ada juga yang tidak (pasir, gula, garam) tidak dapat dihitung secara satuan.

6) Belajar mengemukakan alasan

Orang tua atau pendidik pasti akan selalu jumpai anak selalu bertanya, karena anak pada usia ini berada dalam masa kritis atau masa potensial untuk mencari dan menambah informasi.²³

a) Tahap-tahap Bermain Balok

Tahap-tahap yang dilalui anak dalam bermain balok yaitu:

- (1) Tahap pertama, anak sambil berjalan membawa balok di tangannya.

²³ Helmawati, *Pendidik Sebagai Model*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2016, hlm. 122-126.

- (2) Tahap kedua, balok akan di letakkan dalam susunan keatas seperti menara, kadang mereka menyusun balok secara memanjang, balok-balok tersebut di letakkan saling berdampingan atau berjejer.
- (3) Tahap ketiga, anak akan mulai membuat jembatan yaitu dengan meletakkan dua balok secara sedikit terpisah, kemudian meletakkan satu balok lagi di antara kedua balok tersebut.
- (4) Tahap keempat, anak-anak mulai mampu menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat pola, mereka belajar menyusun balok-balok dengan keseimbangan yang baik, sehingga hasil bangunannya tidak roboh.
- (5) Tahap kelima, anak anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas seperti: bangunan sekolah, kota dengan jalan-jalan dan bangunan lain yang pernah di lihatnya.²⁴

Pelaksanaan permainan balok di TK dapat di laksanakan melalui:

- (a) Mengenal dan menyusun pola

Anak di harapkan dapat mengenal dan menyusun pola-pola yang terdapat di sekitarnya secara berurutan, setelah melihat dua sampai tiga pola yang di tunjukkan oleh guru, anak mampu membuat urutan pola sendiri sesuai dengan kreatifitasnya.

- (b) Mengklasifikasi atau mengelompokkan

Anak di harapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya sesuai yang di contohkan dan tugas yang di berikan guru.

²⁴ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 115.

(c) Mengenal konsep ukuran

Anak di harapkan dapat mengenal konsep ukuran standar yang bersifat informal atau alamiah, seperti panjang, besar dan tinggi.

(d) Mengenal dan menyebutkan bentuk geometri

Anak di harapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada di sekitar anak.

(e) Mengenal perbandingan (statistika).

Anak di harapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek.²⁵

b) Manfaat Metode Bermain Balok

- (1) Kegiatan bermain balok anak belajar melakukan aktivitas dengan prosedur dan tahapan kerja, sistematis berfikir anak tentang bangun dan ruang anak terbentuk dengan lebih cepat dan lebih baik.
- (2) Anak dapat belajar dan memiliki kemampuan untuk menyatukan sebuah perencanaan.
- (3) Anak dapat terdorong dengan positif untuk bekerja dalam sebuah struktur bersama.
- (4) Kemampuan anak melakukan pemetaan mendorong tumbuhnya kemampuan berfikir simbolik sehingga, mengembangkan kemampuan berbahasa anak akan menjadi lebih meningkat dan semakin terstruktur.
- (5) Meningkatkan kemampuan anak dalam penyusunan pola, ini terjadi ketika anak dapat mengungkapkan berbagai jenis perbedaan pola-pola balok yang dibuat.

²⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Pelaksanaan permainan balok di TK dapat di laksanakan melalui mengenal dan menyusun pola, mengelompokkan, mengenal konsep ukuran, menyebutkan bentuk geometri dan statistika, *Op. Cit.*, hlm. 15.

- (6) Meningkatkan kemampuan kerjasama dan proses sosial ketika anak bersama-sama bekerja dalam satu tim untuk menyusun balok tersebut.
- (7) Meningkatkan dan mempertajam kemampuan konsentrasi anak pada setiap kegiatan dan tugas yang dilakukannya.
- (8) Mengembangkan kemampuan motorik halus anak pada tingkatan yang semakin baik, anak dapat mempergunakan hampir semua anggota tubuhnya ketika menyusun sebuah pola, bentuk dan ruangan yang sulit dalam rangkaian penyusunan balok yang lebih rumit.²⁶

Beberapa psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Ada banyak faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu:

(a) Kesehatan

Anak- anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak- anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

(b) Intelegensi

Anak- anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan yang bersifat intelektual.

(c) Jenis Kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan energi dibanding anak laki-laki, karena anggapan bahwa anak perempuan anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

²⁶Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak- kanak*, Diva Press, Jogjakarta, 2009, hlm. 254-255.

(d) Lingkungan

Anak yang dibesarkan dilingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

(e) Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.²⁷

Penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan dan merupakan kebutuhan anak yang harus di penuhi. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain. Kegiatan bermain balok ini sangat penting, karena dengan bermain balok anak akan menyenangi berhitung, selain itu balok banyak di gunakan di sekolah-sekolah karna mudah di dapatkan dan awet.

3. Pengaruh Penerapan Metode Bermain Balok Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal ke hidupnya di masa depan ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai dan

²⁷ Imam Musbikin, Faktor yang mempengaruhi permainan anak yaitu kesehatan, intelegensi, jenis Kelamin, lingkungan dan status sosial ekonomi, *Op. Cit.*, hlm. 86-87.

bahkan menyenangkan matematika.²⁸ Suasana yang kondusif dalam belajar berhitung merupakan hal yang penting agar tercipta kondisi yang relaks dan suasana yang tidak ada tekanan atau paksaan di dalamnya.

Seperti Al-Quran surat Al Baqarah ayat 256:

لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ قَدْ تَبَيَّنَ الرُّشْدُ مِنَ الْغَيِّ فَمَنْ يَكْفُرْ بِالطَّاغُوتِ وَيُؤْمِرْ بِاللَّهِ فَقَدْ
 اسْتَمْسَكَ بِالْعُرْوَةِ الْوُثْقَىٰ لَا انفِصَامَ لَهَا وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ (البقرة: ٢٥٦)

Artinya: “ tidak ada paksaan untuk (memasuki) agama (Islam); Sesungguhnya telah jelas jalan yang benar daripada jalan yang sesat. karena itu Barangsiapa yang ingkar kepada Thaghut dan beriman kepada Allah, Maka Sesungguhnya ia telah berpegang kepada buhul tali yang Amat kuat yang tidak akan putus dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui. (QS.Al Baqarah :256)²⁹

Ayat ini telah memberikan inspirasi bahwa pembelajaran yang berlangsung tidaklah merupakan sebuah paksaan, sehingga siswa akan secara sadar dan ikhlas dalam melakukan proses pembelajarannya. Perlulah kiranya menumbuhkan motivasi yang ada dalam diri siswa untuk mau belajar, yang nantinya akan membuahkan hasil bagi diri mereka sendiri.

Pembelajaran pada anak usia dini akan terasa lebih bermakna apabila dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak. Tujuan dari pendidikan usia dini salah satunya yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak di bidang kognitif. Aspek kognitif meliputi hal- hal seperti mengenal lambang bilangan, mengenal warna, memasang lambang dan konsep bilangan, membedakan ukuran panjang, pendek, berat, tinggi.

Pendidikan anak usia dini perlu mengetahui prinsip dasar pendidikan anak usia dini, yaitu dengan cara menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Pada dasarnya, bermain memiliki tujuan yaitu mendorong perkembangan dan pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang

²⁸ Ahmad Susanto, Kemampuan berhitung perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat, *Op. Cit.*, hlm. 97.

²⁹ Al-Quran surat Al Baqarah ayat 256, Suasana yang kondusif dalam belajar berhitung merupakan hal yang penting agar tercipta kondisi yang relaks dan suasana yang tidak ada tekanan atau paksaan di dalamnya, *Op. Cit.*, hlm. 43.

kreatif, interaktif dan edukatif. Oleh karena itu cara belajar anak usia dini hendaknya dilaksanakan melalui permainan yang lebih variatif dan edukatif untuk mengembangkan kognitif anak terutama dalam mengenalkan berhitung. Belajar berhitung merupakan salah satu pelajaran yang harus diberikan kepada anak usia dini karena memberikan pengaruh pada pendidikan selanjutnya terutama dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika. Menurut Rohmitawati kecerdasan matematika dan kecerdasan spasial yang dimiliki oleh anak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.³⁰ Salah satu prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif. Melalui bermain yang menyenangkan maka proses belajar berhitung permulaan akan mudah.

Kesukaan terhadap matematika harus dimunculkan sejak usia dini. Pembelajaran matematika sambil bermain balok akan memberikan kenikmatan bagi anak usia dini dalam mengenal matematika. Pembelajaran yang sederhana, menggunakan benda konkret dan sesuai dengan usia anak dapat menstimulasi anak dalam belajar matematika. Optimalisasi perkembangan anak memerlukan pengkondisian yang kondusif, guru memfasilitasi anak agar dapat berkembang dengan baik. Untuk memenuhi kebutuhan dan masa peka anak berhitung permulaan perlu dibuat dan dikembangkan suatu bentuk kegiatan bermain, yaitu bermain balok. Bermain balok merupakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan dan menarik bagi anak namun dapat memberikan dorongan dan rangsangan dalam meningkatkan berhitung anak. Bermain balok anak dapat mempelajari konsep bilangan, konsep bentuk dan ukuran serta aneka ragam warna.

Balok merupakan alat permainan yang terdiri dari berbagai bentuk. Bentuk segitiga, segi empat, lingkaran yang diwarnai dengan warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok

³⁰ Siti Mahmudah, "Pengaruh Penggunaan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak", Jurnal program study PG-PAUD, Universitas Negeri Surabaya, di akses pada tanggal 13 september 2017.

dengan teman-temannya.³¹ Pembelajaran berhitung akan lebih mudah menggunakan benda yang konkrit seperti balok. Salah satu strategi untuk mendorong munculnya anak menyenangi berhitung adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kondusif dan nyaman.

Bermain membangun balok- balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak, mendapatkan kesempatan melatih kerja sama mata dan tangan, serta koordinasi fisik. Selain itu anak akan belajar berbagai konsep matematika, melalui keseimbangan yang di perlukan dalam membangun gedung yang di susun. Melalui bermain, anak akan mengenal balok yang sama atau yang dua kali lebih panjang dari balok lain dan berbagai ukuran lain.³² Melalui bermain balok anak mudah mengenal konsep bilangan, perbandingan dan dapat melatih motorik kasar. Dari pernyataan tersebut dapat kita pahami bahwa metode bermain balok mempunyai pengaruh terhadap berhitung permulaan anak.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh citra aini yang berjudul *“Pengaruh Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk- A Ikhlasiah Medan”*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Populasinya seluruh siswa kelompok B TK-A Ikhlasiah Medan berjumlah 40 anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan yaitu: 1) hasil observasi kecerdasan logika matematika anak kelas eksperimen memiliki rata-rata 67,59 tergolong kategori yang sangat baik, sedangkan observasi kecerdasan logika matematika anak di kelas kontrol memiliki rata- rata 48 tergolong kategori cukup. Dapat diartikan bahwa ada pengaruh bermain balok terhadap

³¹ citra aini, *“Pengaruh Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk- A Ikhlasiah Medan”*, Di akses pada tanggal 17 juli 2017.

³² Soemiarti Patmonodewo, Bermain membangun balok-balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak, *Op. Cit.*, hlm. 116.

kecerdasan logika matematika anak; 2) Hasil uji hipotesis terbukti bahwa $r_{hitung} 9,328 > r_{tabel} 1,7074$. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika anak di TK-A ikhlasih medan.³³

Adapun persamaan dengan penelitian ini dengan peneliti yaitu pada variabel bebas. Melalui bermain balok anak dapat mengenal bentuk geometri secara langsung, anak mengenal warna, serta ukuran yang tidak dapat di temukan pada alat permainan yang lain. Selain itu kecerdasan logika juga sama dengan konsep berhitung permulaan. Perbedaan dari penulisan skripsi tersebut adalah Pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Citra aini menggunakan penelitian eksperimen dan sampel yang digunakan seluruh anak yang berjumlah 40 anak.

2. Berdasarkan penelitian terdahulu yang di teliti oleh Yuniar Dwi Nilam Palasari program study PG-PAUD Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Kereta Bernomor Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kebomas Gresik*”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif . Sampel penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 25 anak. Peneliti melakukan observasi langsung di TK Dharma Wanita Persatuan Keboma Gresik, yakni untuk memperoleh data yang konkret tentang pengaruh penggunaan media kereta bernomor terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B. Hasil penelitian tersebut dinyatakan adanya pengaruh permainan kereta bernomor terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Kebomas Gresik.³⁴

³³ citra aini, *Op. Cit.*

³⁴Yuniar Dwi Nilam Palasari “*Pengaruh Penggunaan Media Kereta Bernomor Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kebomas Gresik*”. Jurnal program study PG-PAUD Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Di akses pada tanggal 28 juli 2017.

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang kemampuan berhitung permulaan. Media yang di gunakan berbeda yaitu dengan media kereta bernomor, meskipun berbeda media yang di gunakan yaitu penelitian ini menggunakan media kereta bernomor sedangkan peneliti dengan bermain balok keduanya sama- sama mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan, mengurutkan bilangan dan menghubungkan bilangan dengan benda-benda yang sesuai dengan bilangan. Perbedaan dari penulisan skripsi tersebut adalah Pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Yuniar Dwi Nilam Palasari menggunakan media kereta bernomor sedangkan peneliti menggunakan metode bermain balok. Selain itu sampel yang digunakan berjumlah 25 anak.

3. Berdasarkan penelitian terdahulu yang di teliti oleh Andiatul Aminah Program Study PG – PAUD, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak”*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan balok angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Bimasakti Kedinding Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain Quasy Experimental Design jenis Nonequivalent Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $R_{hitung} \leq R_{tabel} (5 \leq 114)$, dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian hipotesisnya menyatakan ada pengaruh penggunaan balok angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Bimasakti Kedinding Surabaya³⁵

Adapun persamaan dengan penenlitan ini adalah meneliti tentang kemampuan mengenalkan konsep bilangan anak dan media yang di gunakan juga sama-sama balok. Sedangkan peneliti tentang berhitung permulaan yang salah satunya juga mengenalkan konsep bilangan. Sampel

³⁵ Andiatul Aminah, *“Pengaruh Penggunaan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak”*, Jurnal program study PG-PAUD, Universitas Negeri Surabaya, di akses pada tanggal 27 agustus 2017.

yang di gunakan juga sama yaitu berjumlah 30 anak. Perbedaan dari penulisan skripsi tersebut adalah Pada penelitian yang diteliti oleh Andiatul Aminah menggunakan penelitian *purposive sampling* dengan teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *field research* (penelitian lapangan) dan teknik yang digunakan peneliti berupa angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

C. Kerangka Berfikir

Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan anak untuk melakukan kegiatan. Metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan terhadap efektivitas belajar mengajar di dalam kelas. Berbagai metode dapat dipilih oleh guru untuk melangsungkan proses belajar mengajar bersama para siswa dengan lebih efisien dan mengena. Metode pembelajaran yang tidak tepat berakibat pada terhambatnya proses belajar siswa, bahkan gagalnya para siswa dalam menangkap substansi ilmu yang diajarkan. metode adalah cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep- konsep secara sistematis.

Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini prasekolah sangat direkomendasikan untuk dilakukan. Di samping memberi kepuasan dan kesenangan psikologis, metode bermain atau permainan dapat membantu proses belajar anak pada masa tumbuh kembangnya. Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Anak usia dini pada umumnya selalu aktif bergerak, mempunyai dorongan yang kuat untuk mengetahui sesuatu, selalu ingin mencoba dan senang bereksperimen. Upaya-upaya pendidikan yang di berikan oleh pendidik adalah menciptakan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi, bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Bermain sangat penting bagi anak usia dini, karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya

dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Bermain salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan bermain, Bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang, sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Motivasi intrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak ditujukan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksplorasi dan merakayasa yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasinya. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas lain seperti belajar. Walaupun sebenarnya dengan bermain, anak lebih menemukan pembelajaran yang hakiki karena melalui bermain juga telah melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan. Bermain anak-anak dapat menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar menggunakan keahlian tersebut pada saat yang tepat, serta dapat memenuhi segala yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognisi dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Bermain balok adalah bermain dengan menggunakan objek langsung dengan menggunakan alat media balok-balok dengan berbagai ukuran dan bentuk geometri agar anak mampu menciptakan ide-ide baru. Bermain balok tidak hanya dapat mengembangkan imajinasi anak, belajar mengenal konsep, konsep matematika dan geometri, mengembangkan pemikiran simbolik, belajar melatih kesabaran, akan tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berhubungan, kemampuan sosial, rasa percaya diri dan kemampuan bekerjasama pada anak.

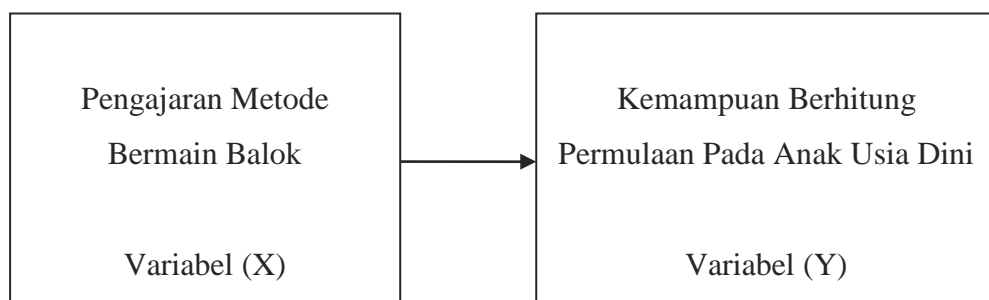
Kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan

atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Berhitung merupakan salah satu kegiatan matematika dan menjadi dasar bagi kegiatan matematika selanjutnya. Berhitung juga erat kaitannya dengan aktivitas kehidupan sehari-hari yang akan dijalani anak, karenanya berhitung ini perlu diajarkan sedini mungkin dengan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tujuan berhitung permulaan anak usia dini adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjangselanjutnya yang lebih kompleks.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kerangka yang terbentuk adalah berhitung lebih cepat diterapkan pada kegiatan bermain dan bermain, dengan bermain anak akan lebih menikmati belajarnya sesuai dengan suasana hatinya. Suasana hati yang santai, gembira akan memaksimalkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan diserap dan terima anak dengan baik. Berhitung bukan pembelajaran yang mudah, tetapi perlu trik- trik dan metode yang untuk melakukannya. Kemampuan berhitung ditanamkan sejak usia dini agar anak dapat memaksimalkan kecerdasan berhitung menjelang dan menuju jenjang kesekolah ketingkat yang lebih tinggi. Hal tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Dengan masalah yang telah dipilih dan ditentukan dari timbangan pustaka, seorang peneliti merumuskan suatu pernyataan yang berupa generalisasi tentatif atau hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang ditentukan.³⁶ Sedangkan menurut Masrukin, hipotesis berasal dari dua penggalan kata yaitu “*hypo*” yang artinya “dibawah” dan “*Thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³⁷

Terdapat dua macam hipotesis dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0), dimana hipotesis alternatif dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan kalimat negatif. Dengan adanya permasalahan yang ada di rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis yang akan diajukan adalah:

1. Hipotesis pertama

Penerapan metode bermain balok di Ra Nurul Huda Rejosari Gajah-Demak dalam kategori baik.

2. Hipotesis ke dua

Kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di Ra Nurul Huda Rejosari Gajah-Demak dalam kategori tinggi.

3. Hipotesis ke tiga

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain balok terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di Ra Nurul Huda Rejosari Gajah-Demak.

³⁶Syamsudin dan Vismaia S. Damaiani, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 64.

³⁷Masrukin, *Statistik Inferensial*, Media Ilmu Press, Kudus, 2008, hlm. 34.