



## Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

**Pascalian Hadi Pradana**

IKIP PGRI JEMBER

Pascalian10@gmail.com

### **Abstract**

*This study aimed to investigate the effect of beam numbers game against the ability to know the numbers emblem. This research is a quantitative research, the sample is early childhood, which amounted to 38 children. These samples were selected by purposive area has been chosen based on objective and specific considerations, namely the ability to know the numbers are still minimal emblem. The technique of collecting data through observation, interviews, and documentation. In analyzing this data, as the independent variable (variable  $x$ ) is playing blocks of numbers, while the dependent variable (variable  $y$ ) is the ability to know the numbers emblem, used its product moment correlation when the influence of beam numbers game against the ability to know the extent emblem bilangan. Use significant 5%, then the price of table  $r = 0.320$ . Whereas, its product moment correlation was 0.487. Furthermore, comparing the count  $r$  with  $r$  table. It turned out that after the count is greater than  $r$  of the  $r$  table, then the consequences  $H_0$  rejected and  $H_a$  diterima. Thus can be seen that the working hypothesis is accepted that There Effect Tile Games Score Against Know Your Ability Symbol Numbers.*

**Keywords:** *Beams ploy Numbers, Know Your Ability Symbol Numbers*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan sampel penelitian adalah anak usia dini yang berjumlah 38 anak. Sampel ini dipilih dengan cara *purposive area*, sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu, yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan yang masih minim. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisa data ini, sebagai variabel bebasnya (variabel  $x$ ) adalah bermain balok angka, sedangkan variabel tergantungnya (variabel  $y$ ) adalah kemampuan mengenal lambang bilangan, digunakan korelasi *product moment*-nya apabila pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan menggunakan taraf signifikan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar  $= 0,320$ . Sedangkan besar korelasi *product moment*-nya adalah 0,487. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja diterima yaitu Ada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

**Kata Kunci :** Permainan Balok Angka, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini adalah memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Pendidikan anak usia dini yang dilakukan orang tua berikan bagi anak merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi perkembangannya di masa yang akan datang. Sekarang ini telah banyak berbagai sekolah taman kanak-kanak memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak tersebut.

Pembelajaran yang paling efektif untuk TK adalah melalui kegiatan bermain. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui sosialisasi dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal. Dengan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitif sendirinya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya, dengan bermain akan dapat mengembangkan kekreatifitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa fungsi bermain menjadi sangat penting karena lewat sarana bermain anak-anak belajar mengenal segala pernik-perniknya kehidupan.

Menurut Montolalu (2012) pembelajaran melalui bermain dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan anak mendapat banyak latihan dalam

mengamati sendiri, membandingkan, sehingga anak dapat menemukan cara dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang di hadapi. Kegiatan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik sesuai dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan media balok angka. Bagi anak bermain merupakan salah satu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain mempunyai arti penting bagi anak, yaitu: a) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang apa adanya, b) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku, d) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, e) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mandalam lagi.

Pada masa kemajuan di bidang teknologi memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan rutinitas juga dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering kita temui adalah media pembelajaran dalam bentuk audio visual, audio visual, cetak, dan berbasis computer. Namun sebenarnya ada juga media pembelajaran dalam bentuk permainan media balok angka. Bagi anak TK media pembelajaran permainan media balok angka akan sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Menurut Santoso (2012) bermain bagi anak adalah mutlak di perlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi,

perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan secara optimal aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Dari beberapa aspek perkembangan anak di atas, kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 kemampuan kognitif anak dikelompokkan lagi menjadi beberapa aspek yaitu "Pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, dan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf." Diantara beberapa aspek tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang kemampuan mengenal lambang bilangan.

Menurut Aditiya (2013) balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu berbentuk persegi terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang berbeda setiap balok mewakili jumlah 1 balok, balok angka mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Terdapat tahapan – tahapan dalam menggunakan balok – balok angka untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Essa (dalam Kartika Mayasari: 2015) adalah *one-to-the one correspondences*, *rote counting* dan *rational counting*.

1. *one-to-the one correspondences* (korespondensi satu-satu) cara dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item lain. Pada tahap ini anak menyebutkan 1 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya satu, menyebutkan 2 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya dua, dan terus menerus sampai balok ke 10.
2. *rote counting* (menghafal bilangan) merupakan kemampuan mengulang angka-angka (membilang) yang akan membantu

pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

*Rational counting* (menghitung rasioanal) di mana anak secara akurat menempel nama angka untuk serangkaian objek yang di hitung sehingga anak mengerti makna angka dan pengenalannya.

Tata cara bermain permainan balok-balok angka dalam penelitian ini adalah guru menyiapkan balok-balok persegi di mana tiap-tiap balok bertuliskan satu angka, angka 1–10 dan ditengahnya terdapat lubang kecil yang nantinya akan dimasukkan ke dalam sebuah kayu berbentuk balok persegi panjang dimana balok tersebut terdapat 2 kayu berbentuk lingkaran memanjang keatas nantinya anak akan disuruh menyusun kedalam balok-balok persegi panjang tersebut secara berurutan angka 1–10. Anak akan berlomba dengan beberapa teman untuk menyusun balok-balok angka tersebut dengan cepat dan benar.

Tujuan dari permainan ini adalah: 1) mengenal lambang bilangan, 2) mengerti aturan permainan, 3) dapat menyusun angka dengan benar, 4) sportifitas dalam bermain, 5) percaya diri dan berani berlomba. Alat dan bahan yang harus disediakan guru adalah balok-balok yang bertuliskan angka 1–10 dan balok persegi panjang yang terdapat 2 lingkaran kecil yang memanjang. Di sini guru akan menyiapkan beberapa pasang balok-balok angka karena akan digunakan anak untuk berlomba.

Langkah-langkah guru yang harus ditempuh dalam permainan ini adalah: a) guru menyiapkan alat-alat, b) guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan anak-anak, c) guru memanggil beberapa anak untuk mengikuti permainan yang sudah dijelaskan secara bergiliran, d) anak berlomba menyusun balok-balok, e) guru mencari pemenang anak yang paling cepat dan tepat menyusun balok-balok angka tersebut, f) demikian seterusnya sampai semua anak mengikuti permainan tersebut.

Penataan lingkungan dalam bermain balok harus menyenangkan dan memberi rasa

aman pada anak. Oleh karena itu, pengaturan lingkungan bermain balok didesain bervariasi sehingga membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak serta membuat anak merasa nyaman. Apabila anak merasa aman dengan lingkungan disekitarnya mereka akan mampu berperan lebih baik dalam pencapaian program kemampuan bermain balok. Dengan menggunakan balok-balok dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang kemampuan kognitif anak yaitu mengenal lambang bilangan. karena dengan adanya kegiatan dengan menggunakan media balok angka yang di gunakan oleh guru pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan bisa tercapai.

Kebutuhan bermain sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orangtua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain.

Agar anak-anak dalam belajar merasa senang tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain permainan balok, alat yang digunakan harus bermacam-macam dan aktivitas yang bervariasi diharapkan pelaksanaan permainan balok dengan metode bermain akan membantu anak cepat mengenal dan memahami berbagai bentuk, warna, dan ukuran. Permainan menggunakan balok memiliki peranan langsung dalam pengembangan kecerdasan anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki kegiatan yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak.

Kegiatan yang dapat dijadikan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan bermanfaat untuk meningkatkan

daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktivitas mengenalkan lambang bilangan juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa. Pengenalan lambang bilangan merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media (Pramita, 2010). Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Bermain masih sangat menyenangkan bagi anak, karena melalui aktivitas bermain guru akan lebih mudah mentransfer pemahaman tentang mengenal lambang bilangan dasar dan anak terinspirasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan apa dan mengapa.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan balok angka Terhadap kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Adakah pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan media balok angka dan variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Selanjutnya proses pelaksanaan penelitian yang penulis rencanakan ada empat tahapan yaitu:

Tabel 1. Proses Pelaksanaan Penelitian

No	Tahapan	Ket
1	Tahap pertama	Menentukan kelas yang akan di jadikan penelitian, menentukan rumusan masalah, dan judul. Menyusun matrik dan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dan terakhir membuat proposal penelitian.
2	Tahap kedua	Mengumpulkan data tentang bermain permainan media balok angka dan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan media balok angka yang di nilai dari subjek penelitian yang sudah ditentukan.
3	Tahap Ketiga	Menganalisis data yang sudah diperoleh dengan rumus yang sesuai.
4	Tahap keempat,	menyimpulkan tentang besar kecilnya korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Sehubungan dengan uraian tersebut diatas dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian di RA AL BADRI Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. Karena jumlah subjek penelitian yang sedikit, maka peneliti menggunakan teknik populasi yaitu mengambil seluruh siswa di RA AL BADRI Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember, sejumlah 38 anak.

Metode pengumpulan data tidak dapat dipisahkan dari penelitian dan merupakan suatu hal yang harus ada dalam penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

Penulis menggunakan analisa data kuantitatif atau statistik yaitu jenis metode yang mengukur secara langsung atau lebih tepatnya menghitung data, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang penulis kemukakan dalam perumusan masalah.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut di analisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan

perhitungan statistik yaitu dengan rumus korelasi product moment. Rumusan korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(x^2)(y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi Product Moment

$x$  = Perlakuan

$y$  = Hasil

(Sugiyono, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode populasi, yaitu dengan mengambil seluruh anak yang berjumlah 38 siswa untuk dijadikan responden penelitian. Dalam penelitian ini analisa datanya menggunakan metode analisa statistik, karena datanya berupa angka-angka. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang permainan media balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan yang diperoleh melalui tes. Adapun nilai hasil tes penulis tetapkan dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika kuisisioner dapat menyebutkan dan mengurut balok sesuai angka dengan baik maka peneliti akan memberikan nilai 3 (A)
- Jika kuisisioner cukup menyebutkan dan mengurutkan balok sesuai angka dengan baik maka peneliti memberikan nilai 2 (B)
- Jika kuisisioner tidak mau menyebutkan dan cukup mengurutkan balok sesuai angka dengan baik maka peneliti memberikan nilai 1 (C)

Hasil nilai yang diperoleh dari kuisisioner, kemudian dijumlah dan dicari rata-ratanya, sehingga penulis dapat memberikan kriteria baik (A), Cukup (B) dan kurang (C).

Standar Penilaian (*Mean*)

Salah satu cara untuk mengetahui standar penilaian, maka penulis menggunakan standar mean (M) dengan perincian sebagai berikut.

- Nilai sama atau diatas mean menunjukkan kriteria baik (B)

2. Nilai di bawah mean menunjukkan pada kriteria kurang (K)

Pengelolaan kriteria tersebut adalah atas dasar nilai mean (nilai rata-rata) dari seluruh kuisioner yang diperoleh dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

X = Jumlah nilai

N = Jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan, maka standar penilaian kegiatan bermain balok angka adalah :

$$M = \frac{676}{38} = 17,78 \text{ dibulatkan menjadi } 18$$

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata hasil kegiatan bermain balok angka diketahui 18 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

1. Jika nilai kuisioner sebesar 18 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
2. Jika nilai kuisioner kurang dari 18 dapat dikategorikan kurang (K)

Berdasarkan hasil perhitungan pada, maka standar penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah :

$$M = \frac{685}{38} = 18,03 \text{ dibulatkan menjadi } 18$$

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata hasil kemampuan mengenal lambang bilangan diketahui 18 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

1. Jika nilai kuisioner sebesar 18 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
2. Jika nilai kuisioner kurang dari 18 dapat dikategorikan kurang (K)

Sebelum menghitung korelasi *product moment*, dimisalkan terlebih dahulu. Misalkan permainan  $x$  adalah perlakuan/ permainan media balok dan  $y$  adalah hasil/ kemampuan mengenal bilangan. Maka langkah pertama adalah mencari jumlah dari perkalian antara  $x$  dan  $y$ . Untuk langkah kedua adalah mencari

jumlah kuadrat dari  $x$  dan jumlah kuadrat dari  $y$ . Langkah terakhir adalah menghitung seberapa besar korelasinya dan membandingkan hasil korelasi tersebut dengan  $r$  tabel. Dengan ketentuan jika  $r$  hitung lebih kecil dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Tetapi sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besar korelasi product moment-nya adalah 0,487. Hasil ini termasuk pada kategori kuat. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara permainan media balok dan kemampuan mengenal bilangan. Selanjutnya untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh permainan dakonmedia balok terhadap kemampuan mengenal bilangan dilakukan uji signifikansi korelasi product moment dengan cara membandingkan hasil korelasi product moment dengan  $r$  tabel.

Untuk mengetahui besaran  $r$  tabel dapat dilihat dari banyaknya responden. Dalam penelitian ini jumlah respondennya adalah 38 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar = 0,320. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi product moment di atas, dapat diketahui bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara permainan media balok terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin sering bermain menggunakan media balok, maka semakin baik pula kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Dalam bermain diperlukan adanya media pembelajaran atau alat permainan Edukatif. Karena alat permainan Edukatif atau media pembelajaran khususnya permainan dakon lebih konkrit dan lebih jelas pengaruhnya pada proses pelaksanaan pendidikan atau proses pembelajaran dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam

mengenalkan permainan media balok angka pada anak.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain balok angkaberpengaruh positif dan signifikan. Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam bermain balok angka untuk lebih fokus dan bisa lebih terampil dalam kegiatan mengenal lambing bilangan di luar kelas sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dan hasil analisis membuktikan bahwa bermain balok angka adalah bagian dari kemampuan mengenal lambang bilangan di TK yang sangatlah tepat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak sehingga berkembang secara optimal sesuai dengan tugas dalam tahap-tahap perkembangannya.

Copley (dalam Saridingningsih 2013) mengungkapkan bahwa terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan operasi bilangan, diantaranya:

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

Dari uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa lambang abstrak, sedangkan lambang bilangan adalah simbol

yang di gunakan untuk menuliskan bilangan. Angka merupakan simbol/ lambang dari suatu bilangan dapat di katakan bahwa angka adalah lambang bilangan. Menurut Montolalu (2012) pembelajaran melalui bermain dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan anak mendapat banyak latihan dalam mengamati sendiri, membandingkan, sehingga anak dapat menemukan cara dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang di hadapi. Kegiatan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik sesuai dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan media balok angka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dimana data-data yang terkumpul dianalisa dan disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan media balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di RA Al Badri Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. jumlah respondennya adalah 38 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar  $= 0,320$ . Sedangkan besar korelasi *product moment*-nya adalah 0,487. Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima..

Dengan diterimanya hipotesis kerja tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain permainan balok angka berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Aditya,Warman, A. D.(2013). "Makalah Tentang Balok".Jakarta: Perpustakaan Upi Edu.

- Aisyah. Siti, dkk. (2012). *"Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini"*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *"Manajemen Penelitian"*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *"Prosedur Penelitian Penelitian"*. Jakarta : Rineka Cipta
- Masitoh, dkk. (2012). *"Materi Pokok Strategi Pembelajaran TK"*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2012). *"Bermain dan Permainan Anak"*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pramita, M. S. (2010). *Bermain, Mainan, Dan Permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif*. Jakarta: Penerbit Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Saridiningsih .(2013). *"Pembelajaran Terpadu Untuk Anak Usia Dini"*. Bandung: Pustaka sebelas.
- Sanstoso, Soegeng. (2012). *"Dasar Dasar Pendidikan TK"* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sobachman, A. (2013). *"Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini"*. Jogjakarta: Cv Andi.
- Sumiharsono, Rudy. (2009). *"Metodelogi Penelitian"*. Jember: IKIP PGRI.
- Sugiono. (2011). *"Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D"*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tursina. Haris. MM, (2013), *"Metode Pengembangan Kognitif"*. Jember : Universitas Terbuka
- Yulianti, Dwi. (2010). *"Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak"*. Jakarta: PT. Indeks.