

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

Teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini meliputi hakikat bermain, hakikat balok angka, hakikat perkembangan kognitif, hakikat kemampuan, dan hakikat berhitung.

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹

Menurut Engkoswara dan Entang media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi, yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran.² Sedangkan menurut Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

¹ Nidha Fauzia, *Kemampuan Motorik Halus Anak Dan Pemanfaatan Media Bahan Bekas Di Paud AL Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung*, (<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8464/>), diakses. 15-10-2018

² *Ibid*,

komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar anak.

2. Hakikat Bermain

a) Pengertian Bermain

Secara bahasa, bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya. Pada saat yang sama anak memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge*).⁴

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya,

³ *Ibid*,

⁴ Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Premadamedia Group.2014), hal.77-78.

dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban... Anak bermain dengan menggunakan mainan yang kongkrit. Dengan mainan tersebut anak akan belajar hal seperti warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga akan belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar tersebut akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain maupun saat mereka beres-beres setelah bermain.⁵

Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson bermain bagi anak sebagai alat atau sarana yang penting untuk mengembangkan sosial-emosional, fisik motorik, kognitif dan bahasa anak.⁶ Sarana atau prasarana yang dapat digunakan untuk mendukung bereksplorasi dengan mainannya guru perlu memerhatikan densitas dan intensitas main. Densitas adalah berbagai macam cara setiap permainan yang disediakan untuk pengalaman anak. Adapun intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam bermain.

Menurut Mc Conkey dan Hewson karakteristik bermain pada anak usia dini yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu:

- 1) Bermain muncul dari diri anak

⁵ *Ibid.*

⁶ Montulalu B.E.F, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Modul 1-12, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.2010), hal. 1.8-1.9.

Keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri, itu artinya bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari siapapun.

2) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain, anak melakukan aktivitas nyata seperti pada saat anak bermain balok angka, anak melakukan aktivitas dengan menggunakan permainan balok angka dan anak mengenal fungsi permainan balok angka dalam bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

3) Bermain harus difokuskan proses dari pada hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses bukan hasil yang diciptakan anak. Dalam bermain anak mengetahui apa yang dia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang dia mainkan.

4) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Anak sebagai pemain harus bertujuan langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.⁷

b) Manfaat Bermain

⁷ Yuliani Nuryani Sujiono, dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 30

Metode bermain berupaya membangun aspek psikis anak sehingga lebih cepat menangkap apa yang muncul dihadapannya. Bermain juga membuat anak terdorong dalam mempelajari dan mengembangkan apa saja yang mestinya mereka ketahui sejak dini.⁸

Dalam kegiatan bermain, anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan, saat bermain pula anak seperti berpetualang pada imajinasinya dan belajar mengeksplorasi lingkungan. Bermain memberikan manfaat bagi anak sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan hiburan
- 2) Mengembangkan kecerdasan intelektual
- 3) Mengembangkan fisik motorik anak
- 4) Mengembangkan sosial-emosional anak
- 5) Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah
- 6) Mengembangkan kemampuan mengalah
- 7) Mengembangkan imajinasi anak
- 8) Menjadi media anak untuk berinteraksi dengan lingkungan

3. Hakikat Balok Angka

a) Pengertian Balok Angka

⁸ Arini Yuli Astuti, Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif, (Yogyakarta: Pustaka Anggrek, 2012), hlm. 11

Balok angka ini merupakan media yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909.⁹ Balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kertas karton atau kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Merujuk potensi yang di munculkan dalam bermain balok angka diantaranya mengandung pengembangan unsur pengukuran, pengembangan ketepatan, pengembangan berhitung, pengembangan kecerdasan logika matematika anak.

Media balok angka ini terbuat dari kertas karton bisa juga terbuat dari kayu dengan di bentuk persegi, dan terdiri dari 20 unit balok. Balok terdiri dari angka 1-20 setiap angka berwarna hitam. Dalam bermain balok angka ini bisa dibentuk beberapa kelompok dan anak diajak untuk berlomba-lomba menyusun angka 1-20 atau bersama-sama menyelesaikan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Ketika anak bermain balok angka dapat membantu anak untuk mengetahui angka sesuai yang mereka susun. Ketika anak bermain balok angka dapat membantu anak untuk mengidentifikasi jumlah angka sesuai yang mereka hitung.

b) Manfaat Balok Angka

Manfaat pada permainan balok angka ini diantaranya yaitu:¹⁰

- 1) Mengembangkan aspek kemampuan berhitung anak usia dini

⁹ Elizabet B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Alhi Bahasa Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih,2008), hal. 48

¹⁰ Arini Yuli Astuti, *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*, (Yogyakarta: Pustaka Anggrek, 2012), hlm. 11

- 2) Mengembangkan keaktifan dan kreativitas anak
- 3) Mengembangkan kemampuan emosional anak
- 4) Mengembangkan kemampuan bahasa anak
- 5) Membangkitkan rasa keingin tahuan anak pada hal baru
- 6) Mengembangkan imajinasi anak
- 7) Mengembangkan motorik halus anak

4. Hakikat Perkembangan Kognitif

a) Pengertian Perkembangan

Menurut Monks dkk, mengartikan perkembangan sebagai “suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali.” Perkembangan juga dapat diartikan sebagai “proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.”¹¹ Perkembangan juga berkaitan dengan belajar khususnya mengenai isi proses perkembangan apa yang berkembang berkaitan dengan perilaku belajar.

Menurut C.P. Chaplin pertumbuhan sebagai satu pertambahan atau kenaikan dalam ukuran bagian-bagian tubuh dari organisme sebagian suatu keseluruhan.¹² Pertumbuhan dan perkembangan itu

¹¹ FJ. Monks A.M.P Knoers, *Ontwikkings Psychology*, terj. Siti Rahayu Haditono, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press,1994), hal. 17

¹² James P Chaplin, *Dictionary of Psychology*, ter. Kartini Kartono, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2002), hal. 9

pada umumnya berjalan selaras dan pada tahap-tahap tertentu menghasilkan kematangan fisik dan kematangan mental.

b) Pengertian Kognitif

Piaget dalam Suyadi berpendapat bahwa anak pada usia dini masuk dalam kategori berfikir pra-operasional kongkrit. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi obyek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Pemikiran pra-operasional kongkrit ialah awal kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan didalam perilaku.¹³ Anak-anak mengembangkan daya pikir mereka dengan memfungsikan daya imajinasinya dan penuh dengan khayalan, dari khayalan dan imajinasinya anak dapat menjelaskan pengetahuannya. Dengan memanfaatkan perkembangan ini maka anak harus dirangsang untuk menyampaikan hasil imajinasinya dan khayalannya secara maksimal sehingga dapat ditemukan hasil sebuah imajinatif yang inovatif.

Anak usia dini berfikir melalui simbolis, namun kemampuan berfikir tersebut masih mengalami keterbatasan. Keterbatasan yang menandai ataumenjadi karakteristik periode pra-sekolah sebagai berikut:¹⁴

1) Egosentris

¹³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi,2010), hal.

¹⁴ *Ibid*,

Egosentris yang dimaksud ialah anak cenderung mempunyai persepsi tersendiri, memahami, dan menafsirkan sesuatu berdasarkan sudut pandang sendiri. Anak meyakini apa yang dilihatnya hanya terfokus pada satu dimensi mengenai objek (seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran) maupun peristiwa dalam waktu yang sama.

2) Kaku dalam berfikir

Cara berfikir anak bersifat memusat, masih kaku dan tidak fleksibel. Selain itu anak terfokus pada keadaan awal dan akhir dari suatu keadaan.

3) Semilogical reasoning

Anak-anak mencoba untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam yang misterius, yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemecahannya dalam peristiwa tersebut dianalogikan dengan tingkah laku manusia.

Perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional yang artinya masa dimana anak mampu berpikir menggunakan simbol, cara berpikir masih dibatasi oleh persepsi, bersifat memusat, masih kaku dan tidak fleksibel serta anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna, bentuk. Proses berpikir anak selalu dikaitkan dengan yang ditangkap oleh pancaindera seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pertanyaan “mengapa?”. Secara

natural pembelajaran terbaik anak adalah pembelajaran secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan. Sehingga konsep sedapat mungkin diajarkan dengan dilihat, dipegang, dimainkan, digambarkan, dan diucapkan lalu ditulis. Pengalaman melakukan secara nyata inilah yang akan membantu anak dalam memahami matematika (berhitung).

c) Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Pembagian tahap perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu:¹⁵

- 1) Tahap Sensorimotor yang terjadi pada usia 0-2 tahun
- 2) Tahap Praoperasioal yang terjadi pada usia 2-6 tahun
- 3) Tahap Operasional Konkrit yang terjadi pada usia 6-12 tahun
- 4) Tahap Operasional Formal yang terjadi pada usia 12 – dewasa

Ciri-ciri perkembangan kognitif pada tahap praoperasional yaitu:

- 1) Anak belum mampu melakukan pemikiran operasional
- 2) Anak bersifat egosentris
- 3) Anak mengembangkan kemampuannya menggunakan simbol
- 4) Anak mampu mengingat angka 1-20
- 5) Anak sudah bisa membaca kata-kata singkat seperti 4-6 huruf

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hal. 3.6-3.7

- 6) Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran, dan fungsinya secara sederhana.

Tahap Praoperasional anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol. Seperti ketika anak bermain balok angka saat itu juga anak sedang melakukan pembelajaran yang menyenangkan yang mungkin tanpa disadari oleh anak bahwa ia sedang belajar mengenal angka. Saat usia 4-6 tahun anak semakin bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru. Dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan anak sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. Pada umumnya daya imajinasi anak mulai berkembang seiring dengan apa yang anak ketahui.

5. Hakikat Kemampuan Berhitung

a) Pengertian Kemampuan

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang. Kemampuan menurut Ahmad Susanto ialah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai dari pembawaan dan latihan. Dan menurut Munandar menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.¹⁶ Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan, kemampuan adalah potensi

¹⁶ Andari, A., *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire*, (http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0603952_chapter4.pdf), diakses. 03-10-2018.

atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Kemampuan anak usia dini, disebut dengan kemampuan permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki anak untuk mengembangkan karakteristik perkembangan yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan anak, anak pula dapat meningkatkan kemampuan mengenal penjumlahan dan pengurangan. Dalam kaitannya, salah satu cabang dari matematika ialah berhitung.

b) Pengertian Berhitung

Berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, matematika juga didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur oprasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut Hasan Alwi berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung, menjumlah, mengurangi, membagi, mengalikan, dan sebagainya.¹⁷ Lalu, menurut Nyimas Aisyah berhitung dalam artian yang lebih luas merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan

¹⁷ Hasan Alwi, *Pengertian Menulis*, (<http://www.hasanalwi.pengertian-menulis-halaman-140>), diakses. 10-10-2018.

sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan dalam berhitung.¹⁸

Berdasarkan dua pendapat yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan. Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal berikutnya. Bilangan dengan angka menyatakan konsep yang berbeda, bilangan berkeaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai melainkan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.

Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis matematik, operasi bilangan termasuk dalam hubungan matematis, setelah anak berhitung, anak akan menyampaikan secara matematis. Operasi bilangan diperkenalkan pada anak setelah anak memahami betul bilangan dan angka. Anak usia dini dapat memahami berhitung dengan cara yang sangat sederhana. Matematika bukan pembelajaran ingatan bagi anak melainkan

¹⁸ Nyimas Aisyah, *Kemampuan Berhitung*, (<http://www.aisy.com/kemampuan-berhitung-siswa>), diakses 10-10-2018.

pengembangan kemampuan berpikir. Pada anak usia dini kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya:¹⁹

- a) Mengenali atau membilang angka
- b) Menyebutkan urutan bilangan
- c) Menghitung benda
- d) Menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda
- e) Memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda
- f) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep konkret.

Berhitung bagi anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Menurut Piaget, pembelajaran berhitung anak usia dini sebagai pembelajaran berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.²⁰ Jadi menurut beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group.2011), hal. 62

²⁰ *Ibid.*

sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagia anak.

c) **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik pengembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.²¹

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal matematika seperti mengurutkan bilangan dan menjumlah untuk menumbuhkan kemampuan berhitung anak.

6. Pengertian Dampak

Dampak ialah pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Menurut Hikmah Arif dampak secara umum adalah segala seesuatu yang timbul akibat adanya sesuatu. Dari penjabaran diatas dapat dilihat ada dua pembagian pada dampak yaitu:

²¹ *Ibid*,

a) Dampak Positif

Dampak positif adalah dimana suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjenuhkan, kegembiraan dari pada kesedihan, dan optimism dari pada pesimisme.

b) Dampak Negatif

Dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain untuk mendukung hal yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatife maupun positif. Begitu pula pada permainan balok angka ini, dimana ada dampak positif dan negatif pada penerapan kegiatan bermain balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

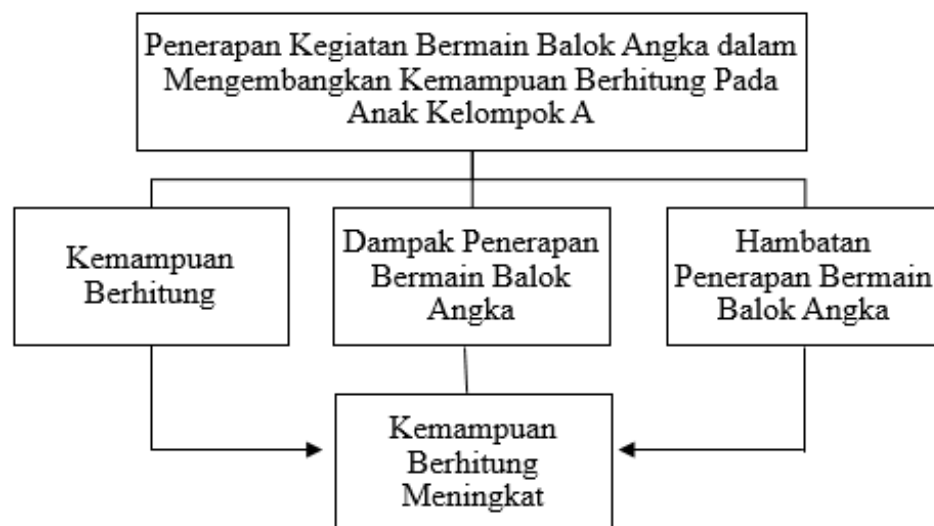
7. Pengertian Hambatan

Hambatan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), hambat merupakan kata dasar dari penghambat berarti membuat sesuatu mejadi lambat atau tidak lancar. Hambatan merupakan keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan terganggu. Begitupula dengan penerapan kegiatan bermain balok angka, dimana hambatan saat melakukan kegiatan tersebut sudah biasa terjadi.

B. Kerangka Berpikir

Memperjelas alur pikiran tentang kegiatan bermain balok angka daalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la kemampuan behitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal matematika. Kemampuan berhitung anak dapat distimulasi dengan kegiatan bermain balok angka, kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan uraian diatas dapat diduga apabila guru TK Rofi'ul A'la dapat melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain balok angka degan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema saat pembelajaran berlangsung, maka diduga kemampuan berhitung anak di TK Rofi'ul A'la meningkat. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

C. Penelitian Terdahulu

Penulisan pada skripsi ini akan mendeskripsikan beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan judul penulis yang antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Vitri Purwanti dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik TK Kelompok B. disarankan guru dapat mengembangkan media balok angka lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.²²
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Novianti dengan judul skripsi “Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok angka dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 dikarenakan, guru merencanakan kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam

²² Vitri Purwanti, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal*, (Skripsi: 2013)

bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas anak secara optimal.²³

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Apriyana Cahyaningrum dengan judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Pada Anak Kelompok B di TK Guworejo 2 Karang Malang Sragen Tahun Ajaran 2013-2014”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dari sejumlah anak didik yang pada kondisi awal hanya 1 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB) dalam berhitung, dan yang lain belum berkembang (BB) pada siklus I ada 6 anak didik, siklus II ada 8 anak didik, siklus III menjadi 17 anak yang kemampuan berhitungnya meningkat dengan baik.²⁴
4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Lukiyana Alfianti dengan judul skripsi “Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Eduktif Balok Angka Pada Kelompok A di Roudlotul Athfal Masyayitoh Nglondong Parakan Temanggung Tahun Ajaran

²³ Novianti, *Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Wi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi: 2017)

²⁴ Apriyana Cahyaningrum, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Pada Anak Kelompok B di TK Guworejo 2 Karang Malang Sragen Tahun Ajaran 2013-2014*, (Skripsi: 2013)

2017-2018”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. Adapun hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus di peroleh kesimpulan bahwa dengan metode berhitung dengan balok angka dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan baik.²⁵

5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Zuhrina Irma A'taina dengan judul skripsi “Pengaruh Bermain Balok Angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Kelas 4 di SDLB/C Aditama Surabaya”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan intervensi didapatkan anak retardasi mental mengalami peningkatan dalam berhitung sebanyak 12 anak, dan 4 anak belum mengalami peningkatan. Hasil yang didapatkan dari Uji Wilcoxon Sign Rank Test $\rho = 0,01 < \alpha = 0,05$. Yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh tentang metode pembelajaran dengan bermain balok angka pada anak retardasi mental di SDLB/C Aditama Surabaya.²⁶
6. Penelitian yang telah dilakukan oleh Murnitasari dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Balok Angka Pada Anak Kelompok B TK 03 Sepanjang Tawangmangu Karanganyar Tahun Ajaran 2012-2013”. Penelitian ini menggunakan

²⁵ Lukiyana Alfianti, *Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Eduktif Balok Angka Pada Kelompok A di Roudlotul Athfal Masyayitoh Nglondong Parakan Temanggung Tahun Ajaran 2017-2018*, (Skripsi: 2017)

²⁶ Zuhrina Irma A'taina, *Pengaruh Bermain Balok Angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Kelas 4 di SDLB/C Aditama Surabaya*, (Skripsi: 2016)

metode penelitian PTK. Adapun hasil dari analisis tindakan penelitian menunjukkan bahwa media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada siklus I mencapai ketuntasan sebesar 60%, siklus II sebesar 73,3%, dan pada siklus III mencapai 86,6%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok B TK 03 Sepanjang tahun ajaran 2012/2013.²⁷

7. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nisa Purnamasari dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Membilang Menggunakan Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok A TK Sunan Kalijaga Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan balok *cuisenair* dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Peningkatan rata-rata hasil dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 26,09%, kemudian peningkatan hasil rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 33,15%.²⁸
8. Penelitian yang telah dilakukan oleh Martha Sulistyningtyas dengan judul skripsi “Hubungan Antara Aktivitas Bermain Balok Dengan Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak

²⁷ Murnitasari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Balok Angka Pada Anak Kelompok B TK 03 Sepanjang Tawangmangu Karanganyar Tahun Ajaran 2012-2013*, (Skripsi: 2013)

²⁸ Nisa Purnamasari, *Peningkatan Kemampuan Membilang Menggunakan Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok A TK Sunan Kalijaga Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman*, (Skripsi: 2013)

Usia 4-5 Tahun di TK Cendekiawan Lampung Timur”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang erat antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan yang ditunjukkan dari indeks korelasi sebesar 0,806. Dapat disimpulkan terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Cendekia Lampung Timur, oleh sebab itu perlu lebih ditingkatkan aktivitas bermain balok untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.²⁹

9. Penelitian yang telah dilakukan oleh Priyanti dengan judul skripsi “Upaya Kemampuan Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Balok Susun di Kelompok B TK Dharmawanita Semawung Tahun Ajaran 2011-2012”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak didik di kelompok B TK Dharmawanita Semawung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan kognitif anak sebelum tindakan adalah 40%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media balok susun pada siklus I hasil kemampuan kognitif meningkat menjadi 50,20%, sedangkan pada siklus II hasil

²⁹ Martha Sulistyningtyas, *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Balok Dengan Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cendekiawan Lampung Timur*, (Skripsi: 2016)

kemampuan kognitif meningkat menjadi 70% dan pada siklus III kemampuan kognitif meningkat menjadi 86,3%.³⁰

10. Penelitian yang telah dilakukan oleh Leli Fertiliana Dea dengan judul skripsi “Penerapan Media Balok dan Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, Penerapan media balok di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung berhasil. Menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Guru menyiapkan alat, (b) Guru mengabsen anak-anak yang hadir, (c) Guru menerangkan cara bermain balok, (d) Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasinya. *Kedua*, Penerapan bermain peran di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung berhasil. Dengan penerapan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan, (b) Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan. *Ketiga*, Keberhasilan penerapan media balok dan metode bermain peran dalam pengembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini dibuktikan dengan anak berkembang sesuai harapan.³¹

³⁰ Priyanti, *Upaya Kemampuan Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Balok Susun di Kelompok B TK Dharmawanita Semawung Tahun Ajaran 2011-2012*, (Skripsi: 2012)

³¹ Leli Fertiliana Dea, *Penerapan Media Balok dan Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung*, (Skripsi:2016)

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| No. | Penelitian, Judul, Tahun | Relevansi | |
|-----|--|--|---|
| | | Persamaan | Perbedaan |
| 1. | Vitri Purwanti, Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal, 2013 | 1) Metode permainan 2) Meningkatkan kemampuan berhitung | 1) Waktu dan tempat penelitian 2) Metodologi penelitian yang digunakan kuantitatif |
| 2. | Novianti, Permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung, 2017 | 1) Metodologi penelitian kualitatif | 1) Mengembangkan kreativitas anak 2) Waktu dan tempat penelitian 3) Metode permainan balok |
| 3. | Apriyana Cahyaningrum, Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media balok pada anak kelompok B di TK Guworejo 2 Karang Malang Sragen tahun ajaran 2013-2014, 2013 | 1) Meningkatkan kemampuan berhitung | 1) Metodologi penelitian yang menggunakan PTK 2) Waktu dan tempat penelitian |
| 4. | Lukiyana Alfianti, Pengembangan kemampuan berhitung menggunakan alat permainan edukatif balok angka pada kelompok A di Roudlotul Athfal Masyayitoh Nglondong Parakan Temanggung tahun ajaran 2017-2018, 2017 | 1) Metode permainan 2) Meningkatkan kemampuan berhitung | 1) Metodologi penelitian yang digunakan PTK 2) Waktu dan tempat penelitian |
| 5. | Zuhrina Irma A'tiana, Pengaruh bermain balok angka terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak retardasi mental kelas 4 di SDLB/C Aditama Surabaya, 2016 | 1) Metode permainan 2) Meningkatkan kemampuan berhitung | 1) Waktu dan tempat penelitian 2) Penelitian teruntuk anak berkebutuhan khusus kelas 4 SDLB 3) Metodologi penelitian yang |

| | | | |
|-----|--|---|--|
| | | | digunakan kuantitatif |
| 6. | Murnitasari, Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media balok angka pada anak kelompok B TK 03 Sepanjang Tawangmangu Karanganyar tahun ajaran 2012-2013, 2013 | 1) Aspek yang dikembangkan perkembangan kognitif | 1) Waktu dan tempat penelitian 2) Metodologi penelitian yang digunakan PTK |
| 7. | Nisa Purnamasari, Peningkatan kemampuan membilang menggunakan balok Cuisenaire pada anak kelompok A TK Sunan Kalijogo Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman, 2013 | 1) Penelitian tertuju untuk anak usia dini | 1) Metodologi penelitian yang digunakan PTK 2) Waktu dan tempat penelitian |
| 8. | Martha Sulistyningtyas, Hubungan antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Cendekia Lampung Timur, 2016 | 1) Metode permainan | 1) Waktu dan tempat penelitian 2) Metodologi penelitian yang digunakan kuantitatif |
| 9. | Priyanti, Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media balok susun di kelompok B TK Dharma Wanita Semawung tahun ajaran 2011-2012, 2012 | 1) Mengembangkan kemampuan kognitif | 1) Metodologi penelitian yang digunakan PTK 2) Media yang digunakan 3) Waktu dan tempat penelitian |
| 10. | Leli Fertiliانا Dea, Penerapan media balok dan bermain peran dalam pengembangan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak usia dini di TK Kuntum Mekar 2 Bandar Lampung, 2016 | 1) Mengembangkan kemampuan kognitif 2) Metodologi penelitian yang digunakan kualitatif | 1) Mengembangkan kemampuan sosial emosional 2) Mengembangkan dua aspek perkembangan 3) Waktu dan tempat penelitian |

Penelitian diatas adalah penelitian kualitatif. Perbedaan pertama berada pada tiga penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dan persamaan pada metode permainan yang digunakan serta menekankan pada kemampuan berhitung. Perbedaan kedua berada pada lima penelitian menggunakan metode penelitian PTK dan persamaan terletak pada mengembangkan kemampuan berhitung. Dua penelitian menggunakan metode yang sama yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif, namun terdapat perbedaan dimana penelitian saya menekankan pada kemampuan berhitung serta metode permainan dan dua penelitian lainnya menekankan pada pengembangan kemampuan sosial-emosional dan kreativitas anak.