

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN BLOK ANGKA BERGAMBAR DI RA AL-QUR'AN
DINA PADANG MATINGGI**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

OLEH:

**Roma Diana
NIM. 20030032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN
BLOK ANGKA BERGAMBAR DI RA AL-QUR'AN
DINA PADANG MATINGGI**



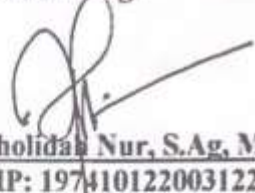
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

OLEH:

Roma Diana
NIM. 20030032

Pembimbing I


Kholidah Nur, S.Ag, M.A
NIP: 197410122003122005

Pembimbing II


H. Ali Masran Daulay
NIP: 196109101986031006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

LEMBAR NOTA DINAS

Panyabungan, Agustus 2024

Lamp : 5 (lima) exp
Hal : Skripsi
a.n Roma Diana

Kepada Yth:
Bapak Ketua STAIN Madina
di-
Panyabungan

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi atas nama Roma Diana NIM: 20030032 dengan judul skripsi "**Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok Angka Bergambar Di Ra Al-Qur'an Dina Padang Matinggi**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Untuk itu dalam waktu tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang *munaqasyah*. Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama dari Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Assalamualaikum wr. wb.

Pembimbing I


Kholida Nur, S.Ag, M.A
NIP: 197410122003122005

Pembimbing II


H. Ali Masran Daulay
NIP: 196109101986031006

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Roma Diana NIM: 20-03-0032. Dengan judul "Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan blok angka bergambar di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi". Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2024

Pembimbing I



Kholida Nur, S.Ag, M.A
NIP: 197410122003122005

Pembimbing II

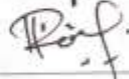


H. Ali Masran Daulay
NIP: 196109101986031006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **"Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok Angka Bergambar di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi "** Atas nama Roma Diana, NIM. 20030032, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal Pada Tanggal 21 Agustus 2024.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperuhnya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji I		7 Sept 2024
2	Annisa Wahyuni, M.Pd. NIP. 199204102019082001	Penguji II		02- September 2024.
3	Kholidah Nur, M.A. NIP. 197410122003122005	Penguji III		20/09/2024
4	Sartika Dewi Harahap, M.Hum. NIP. 199108122019082001	Penguji IV		9/09/2024

Mandailing Natal, Agustus 2024
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. Sartika Dewi Harahap, M.Ag
NIP. 199108122019082001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Roma Diana

Nim : 20030032

Tempat/Tgl. Lahir : Hutabargot Dolok, 30 Maret 2002

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Hutabargot Dolok, Kec. Hutabargot Kab. Mandailing
Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul
"Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok
Angka Bergambar Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi" adalah benar
karya asli saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kelasahan dan kekeliruan di dalamnya, maka sepenuhnya
menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2024
Yang membuat pernyataan



Roma Diana
NIM. 20030032

MOTTO

*“There are no full stops in success. There are just commas.
Success is not a destination. Success is a journey”.*

“Tidak ada kata berhenti dalam kesuksesan. Hanya ada koma. Kesuksesan bukanlah sebuah tujuan. Sukses adalah sebuah perjalanan”.

(Maharshi)

ABSTRAK

Roma Diana, 20030032. Penelitian ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok Angka Bergambar di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi melalui penggunaan permainan blok angka bergambar. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama: (1) bagaimana kemampuan mengenal angka anak sebelum menggunakan permainan blok angka bergambar; (2) apakah penggunaan media blok angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak; dan (3) seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal angka anak setelah menggunakan permainan blok angka bergambar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan siklus yang melibatkan beberapa tahap intervensi. Hasil penelitian pada siklus pertama, pertemuan pertama menunjukkan hasil sebagai berikut: dari 32 anak yang menjadi subjek penelitian, 12 anak (37,5%) berada pada kategori berkembang sangat baik, 7 anak (21,87%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 9 anak (28,12%) mulai berkembang, dan 4 anak (12,5%) belum berkembang. Pada pertemuan kedua dalam siklus pertama, terdapat sedikit peningkatan dengan 12 anak (37,5%) berada pada kategori berkembang sangat baik, 8 anak (25%) berkembang sesuai harapan, 8 anak (25%) mulai berkembang, dan 4 anak (12,5%) masih belum berkembang. Pada siklus kedua, pertemuan pertama menunjukkan peningkatan lebih lanjut: 14 anak (43,75%) berada pada kategori berkembang sangat baik, 10 anak (31,25%) berkembang sesuai harapan, 6 anak (18,75%) mulai berkembang, dan 2 anak (6,25%) belum berkembang. Pertemuan kedua pada siklus kedua menunjukkan hasil yang sangat signifikan: 24 anak (75%) berada pada kategori berkembang sangat baik, 6 anak (18,75%) berkembang sesuai harapan, 1 anak (3,12%) mulai berkembang, dan 1 anak (3,12%) belum berkembang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan blok angka bergambar secara bertahap meningkatkan kemampuan mengenal angka anak, terutama setelah pelaksanaan siklus kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan blok angka bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi.

Kata kunci: Mengenal angka, Blok angka bergambar, Anak usia dini

ABSTRACT

Roma Diana, 20030032. This research is entitled "Improving the Ability to Recognize Numbers Through Picture Number Block Games at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi". This research aims to improve the ability to recognize numbers in early childhood at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi through the use of picture number block games. The problem formulation in this research includes three main aspects: (1) how children's ability to recognize numbers is before using the picture number block game; (2) whether the use of illustrated number block media can improve children's ability to recognize numbers; and (3) how much the child's ability to recognize numbers increases after using the picture number block game. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with a cyclical approach involving several intervention stages. The results of the research in the first cycle, the first meeting showed the following results: of the 32 children who were research subjects, 12 children (37.5%) were in the very well developing category, 7 children (21.87%) were in the developing according to expectations category, 9 children (28.12%) began to develop, and 4 children (12.5%) had not yet developed. At the second meeting in the first cycle, there was a slight improvement with 12 children (37.5%) in the very well developing category, 8 children (25%) developing as expected, 8 children (25%) starting to develop, and 4 children (12.5%) is still not developed. In the second cycle, the first meeting showed further improvement: 14 children (43.75%) were in the very well developed category, 10 children (31.25%) developed as expected, 6 children (18.75%) began to develop, and 2 children (6.25%) have not yet developed. The second meeting in the second cycle showed very significant results: 24 children (75%) were in the very well developed category, 6 children (18.75%) developed as expected, 1 child (3.12%) began to develop, and 1 child (3.12%) has not developed. These results indicate that the use of picture number block games gradually increases children's number recognition abilities, especially after the implementation of the second cycle. Thus, it can be concluded that the picture number block game is effective in improving the ability to recognize numbers in early childhood at RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi.

Keywords: Recognizing numbers, picture number blocks, early childhood

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok Angka Bergambar di RA Al-Qur’an Dina Padang Matinggi”** ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal. Dalam proses panjang penyusunan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah memberikan dukunga. Ucapan terima kasih yang tulus dan dalam saya sampaikan kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada keluarga tercinta yang senantiasa menjadi cahaya dalam perjalanan hidup saya. Dengan segala kerendahan hati, izinkan saya menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Ketua STAIN Mandailing Natal
2. Bapak Dr. Dedisyah Putra, Lc, MA selaku Wakil Ketua I STAIN Mandailing Natal
3. Bapak Dr. H. Kasman, MA selaku Wakil Ketua II STAIN Mandailing Natal
4. Ibu Dr. Irma Suryani Siregar, MA selaku Wakil Ketua III STAIN Mandailing Natal
5. Ibu Kholidah Nur, S.Ag, MA Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal
6. Ibu Sartika Dewi Harahap, M.Hum Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal
7. Ibu Kholidah Nur, S.Ag, MA Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi kepada penulis. Terima kasih telah menjadi mentor dan pendorong dalam perjalanan akademik saya Ibu

8. Bapak Ali Masran Daulay, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
9. Ibu Hj. Puja Kesuma, S.Pd Selaku Ketua Yayasan RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Hj. Saudani Hsb S.Ag, M.M Selaku Ibu Kepala RA RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi, atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Bantuan, bimbingan, dan fasilitas yang disediakan serta para guru sangat berharga dan berperan penting dalam kelancaran serta kesuksesan penelitian ini
11. Seluruh Bapak/Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mengajar/mendidik penulis mulai dari semester awal sampai akhir.
12. Kepada teman seangkatan prodi PIAUD, kita telah melalui banyak tantangan bersama, berbagi ilmu, dan saling mendukung dalam setiap langkah. Keberadaan kalian telah membuat perjalanan ini menjadi lebih berarti dan penuh warna. Semoga pertemanan dan kenangan yang kita bangun selama ini terus menjadi sumber inspirasi dan kekuatan di masa depan. Terima kasih atas segala dukungan dan kebersamaan yang telah membuat setiap pencapaian ini lebih istimewa.

Panyabungan, Agustus 2024

Penulis,



Roma Diana

NIM : 20030032

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
G. Sistematika Penulisan	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
b. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
c. Faktor-faktor Perkembangan	12
2. Konsep Mengenal Angka Anak Usia Dini.....	14
a. Pengertian Mengenal Angka	14
b. Tujuan Pengenalan Angka	17
c. Tahapan Pengenalan Angka	18
d. Macam-Macam Pengenalan Angka	19
e. Indikator-Indikator Pengenalan Angka	20
3. Alat Permainan Edukatif (APE)	22

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)	22
b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)	23
c. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)	24
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Blok Angka Bergambar	25
B. Hasil Penelitian Yang Terdahulu	19
C. Kerangka berpikir.....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Metode Penelitian Dan Rancangan Siklus Penelitian	29
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian.....	34
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	34
F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan	34
G. Data dan Sumber Data	35
H. Instrumen Pengumpulan Data	35
I. Teknik Pengumpulan Data	36
J. Analisis Data dan Interpretasi Data.....	36
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	39
1. Lokasi Penelitian	39
a. Sejarah Berdirinya RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	39
b. Sarana Prasarana RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	39
c. Visi dan Misi RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi.....	40
d. Jumlah Guru RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi.....	41
e. Jumlah Siswa RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	42
2. Jadwal Harian.....	42
B. Analisis Data	43
1. Kemampuan Mengenal Angka Melalui Alat Permainan Edukatif Blok Angka Bergambar.....	43
2. Tindakan Siklus 1.....	45
3. Tindakan Siklus 2.....	53

C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
--------------------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
---------------------	----

B. Saran.....	66
---------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmiz and Me Taggat	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Keberhasilan Kemampuan Berhitung	29
Tabel 3.2 Kategori Persentase Keberhasilan Kemampuan Berhitung	30
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana	32
Tabel 4.2 Jumlah Guru RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	33
Tabel 4.3 Jumlah Siswa RA Al-Qur'an Dina Tahun Ajaran 2023-2024	34
Tabel 4.4 Jadwal Kegiatan Harian RA Al-Qur'an Dina	35
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Prasiklus Mengenal Angka Pada Anak RA Al-Qur'an Dina	37
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Siklus I Pertemuan I di RA Al-Qur'an Dina	41
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Siklus I Pertemuan II di RA Al-Qur'an Dina	43
Tabel 4.8 Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus I di RA Al-Qur'an Dina	44
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Siklus II Pertemuan I di RA Al-Qur'an Dina	49
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Siklus II Pertemuan II di RA Al-Qur'an Dina.	51
Tabel 4.11 Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus II di RA Al-Qur'an Dina	52
Tabel 4.12 Prasiklus Mengenal Angka Pada Anak RA Al-Qur'an Dina	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPPH RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi	71
Lampiran 2. Lembar Observasi Aktivitas Guru	85
Lampiran 3. Pedoman Lembar Observasi Permainan Blok Angka	93
Bergambar	
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase yang unik dan berada pada proses perubahan, pertumbuhan, perkembangan, pematangan serta penyempurnaan yang berlangsung seumur hidup yang bertahap serta berkesinambungan. Dalam pembelajaran yang tepat, akan meningkatkan potensi anak dengan baik, seperti menyediakan sumber belajar sebagai bahan dalam pembelajaran dikelas, agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Karena dengan pembelajaran yang dapat menarik minat anak akan menimbulkan minat anak untuk belajar (Cahyati, 2023)

Salah satu aspek yang harus dikembangkan guru TK atau RA sebagai pendidik di sekolah pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 4 – 5 tahun terbagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik untuk anak usia 4 – 5 tahun yaitu anak mampu menyebutkan bilangan benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan (Ockti Syafitri, 2018).

Pengetahuan tentang mengenal angka penting bagi anak usia dini dalam kehidupannya karena mereka dapat berintegrasi menyesuaikan diri dengan lingkungan. Salah satu materi pembelajaran mengenal angka yang wajib diberikan pada anak usia dini yaitu pemahaman angka. Pengenalan dan pemahaman angka penting bagi anak usia dini sebab angka merupakan ide abstrak yang digunakan

untuk mengklasifikasikan objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh sehingga peserta didik mengerti sesuatu dengan jelas (Usti, 2013). Melihat pentingnya mengenal angka pada anak usia dini, maka guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dengan demikian, guru perlu mengetahui karakteristik layanan pendidikan anak usia dini di mana dalam pembelajaran sebagai guru harus dapat memahami prinsip-prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini (Solfiah, 2021).

Prinsip yang harus dilakukan oleh seorang guru pada anak usia dini adalah mengetahui bagaimana proses pembelajaran terutama untuk pengenalan angka. Salah satunya adalah unsur yang ada di dalam angka adalah kemampuan mengenal angka dan bilangan yang ada pada angka. Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (representasi) yang saling berkaitan diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, simbol (angka atau kata). Dalam pembelajaran matematika mengenal konsep bilangan tidak hanya tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan (Rakimahwati, 2017)

Pengenalan angka pada anak usia dini penting untuk ditingkatkan karena setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak. Pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan tidak hanya tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan gambar. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak usia dini memahami secara langsung sehingga diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka (Yuliarti, 2018).

Dalam Pembelajarannya anak akan lebih senang jika menggunakan media atau sumber belajar yang langsung dapat digunakan oleh anak. Tidak semua pembelajaran yang diberikan anak dapat langsung menyerap, karena bisa saja anak kurang berminat terhadap pembelajaran yang disajikan. Salah satunya adalah pembelajaran pengenalan angka dimana mereka akan cepat bosan. Alat peraga atau alat permainan edukatif pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk anak agar anak dapat menyukai pembelajaran yang disajikan. Hal tersebut akan memunculkan motivasi atau semangat anak. Motivasi ini akan menggerakkan daya cipta yang didorong oleh potensi yang sudah ada pada diri anak (Cahyati, 2023)

Permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dan perkembangan anak, sehingga permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaan. Melalui kegiatan bersama-sama seperti kegiatan bermain dengan orang lain. Dapat digaris bawahi perbedaan dengan alat permainan dengan alat edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan bisa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut (Widayati & Supriyati, 2021).

RA Al-Qur'an Dina adalah salah satu RA yang terletak di Padang Matinggi, dimana para guru disana juga menggunakan APE dalam proses pembelajaran seperti mengenal huruf, abjad & huruf hijaiyah. Namun tidak pada pembelajaran mengenal angka bagi anak usia dini, sebagaimana hasil observasi awal peneliti guru hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dengan media papan tulis. Belum ada APE yang digunakan oleh guru ketika mengenalkan angka pada peserta didik di RA tersebut.

Berdasarkan hal ini peneliti tertarik untuk membuat sesuatu yang baru berupa permainan blok angka bergambar yang merupakan bagian dari Alat Permainan Edukatif (APE), sebagaimana yang dikatakan oleh Widiawati (dalam Hildayani et al., 2014) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan, menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran mengenal angka melalui penggunaan blok angka. Respons anak terhadap materi pembelajaran mengenal angka menjadi lebih antusias dan aktif, hal ini karena sambil bermain blok angka

bergambar, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran matematika.

Alasan pemilihan permainan blok angka bergambar angka ini adalah karena anak suka dan senang dalam melakukan kegiatan yaitu bermain pancing angka. Bermain yang membuat hubungan antara si anak dan angka di kehidupan sehari-hari. Bermain ini akan membantu anak untuk mengenal angka-angka dengan menggunakan blok angka bergambar sebagai media bermain yang akan digunakan. Dan alasan lainnya adalah ditemukan adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada pengenalan angka belum mampu menciptakan pemahaman anak secara besar tentang konsep mengenal angka khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini yang menjadi permasalahan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun belum tercapai optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan, serta masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi

Alat permainan edukasi dengan blok angka bergambar merupakan salah satu teknik yang diterapkan untuk melatih daya ingat otak kanan dan kognitif pada anak. Media ini sangat baik diterapkan pada anak dengan pertimbangan pentingnya mengembangkan fungsi otak kanan dan kognitif anak. Memperkenalkan angka pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan konsep bilangan dan lambang bilangan itu sendiri. Betapa rumit dan sederhananya sebuah lambang, ia tidak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung tidak tercerna anak. Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak hingga mereka menghafal huruf dan angka dari 1 hingga 10. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan pemahaman mereka tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa yang telah mereka pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks perkembangan dan pengalaman anak (Gandana et al, 2017).

Melalui permainan menggunakan media blok angka bergambar akan mampu meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak dalam berhitung. Media merupakan salah satu langkah mudah untuk menunjang proses mengajar peserta didik di kelas untuk memberikan rangsangan- rangsangan terhadap anak melalui media seperti media balok angka bergambar. Oleh karena itu, menerapkan kemampuan berhitung menggunakan media balok angka bergambar peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran berhitung dengan maksimal sehingga pembelajaran menjadi kreatif dan aktif.

Dari beberapa uraian teori dan masalah yang telah diuraikan peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Blok Angka Bergambar Di RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan kemampuan mengenal angka di RA A-Junaidiyah belum maksimal dalam pembelajaran.
2. Masih terdapat 60% anak yang belum bisa berhitung angka 1 sampai 20.
3. Media yang digunakan guru kurang menarik hanya berupa gerakan tangan
4. Penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan berhitung masih minim

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini berisi tentang pengenalan adalah angka melalui permainan blok angka pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-qur'an Dina Padang Matinggi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis mengemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka anak sebelum menggunakan permainan blok angka bergambar di Di RA Al-Qur'an Dina ?
2. Apakah penggunaan media Balok Angka Bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di Di RA Al-Qur'an Dina ?
3. Seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal angka anak sesudah menggunakan permainan blok angka bergambar di Di RA Al-Qur'an Dina?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak sebelum menggunakan permainan blok angka bergambar di RA Al-Qur'an Dina ?
2. Untuk mengetahui penggunaan media Blok Angka Bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di RA Al-Qur'an Dina ?
3. Untuk Mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal angka anak sesudah menggunakan permainan blok angka bergambar di Di RA Al-Qur'an Dina?

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bagi anak
 - a. Bagi anak dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap kemampuan berhitung dengan permainan balok angka bergambar
 - b. Dengan adanya balok angka bergambar akan menjadi lebih menarik bagi anak sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi guru

- a. Bagi guru sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung dan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.
- b. Menambah metode mengajar guru sambil bermain yang lebih bervariasi sehingga anak tidak akan merasa cepat bosan.
- c. Memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

3. Bagi sekolah

- a. Dapat menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran yang terjadi di Sekolah/RA.
- b. Dapat mengembangkan kreativitas dan juga kinerja guru dalam pelaksanaan proses mengajar, sehingga dapat mengembangkan kualitas serta kuantitas pendidikan

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bermaksud untuk memberi informasi secara rinci mengenai pembahasan yang terdapat pada tiap bab. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian awal yang menerangkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Fokus Penelitian, Perumusan Masalah Penelitian, Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Ini Berisi Landasan Teori, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Konsep Berhitung Anak Usia Dini, Media Balok Angka Bergambar, Hasil Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berpikir, Hipotesis Tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab Ini Berisi, Tempat Dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian Dan Rancangan Siklus Penelitian, Subjek Penelitian, Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian, Tahapan Intervensi Tindakan, Hasil Intervensi Tindakan Yang Di Harapkan, Data Dan Sumber Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengembangan Perencanaan Tindakan