



ISBN 978-623-92643-0-7

PROCEEDING

ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON ISLAMIC EDUCATION AND LANGUAGE

November 19-20, 2019

"The Education and 4.0 Industrial Era in Islamic Perspective"



Organized by

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Universitas Islam Negeri
Sultan Maulana Hasanuddin Banten

PROCEEDING ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON ISLAMIC
EDUCATION AND LANGUAGE: THE EDUCATION AND 4.0 INDUSTRIAL ERA
IN ISLAMIC PERSPECTIVE

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Copyright @ 2019
ISBN: 978-623-92643-0-7

Editor:

Dr. H. Abdul Muin M.M.
Dr. Supardi, M.Pd. Ph.D.
Dina Indriana, M.Pd.
H. Saepudin Zuhri, M.Pd.
Khaeroni, M.Si.
Umayah, S.Psi., M.Pd.

Reviewer:

Ilzamuddin, Nana Jumhana, Mansur

Diterbitkan oleh:

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanudin
Jl. Jendral Sudirman No. 30 Cipocok Jaya, Serang, Banten
www.ftk.uinbanten.ac.id

ISBN 978-623-92643-0-7



CONTENT

1.	Syntactical Error Analysis on Students' English Narrative Composition (Survey at Private University in East Jakarta) Andi Santoso, Syahyuri	1
2.	Digital Comics in English Language Teaching Desi Puspasari	7
3.	Analysis of Parts of Speech in Just like butterfly Novel by Claudia Natasia Elyza Martiarini, Eva Nurul Candra	15
4.	Improving the Students' English Speaking Ability through Discovery and Inquiry Learning Method by Using Flash Card Media Endah Yuniartiah	21
5.	Basic Reading Syllabus Revision: A Need Analysis Study Eva Nurul Candra, Agustina Ramadhianti	31
6.	A Pragmatic Analysis of Illocutionary Acts in English Teaching-Learning Process at SMPX 9 Kota Bekasi Ferawaty Puspitorini, Heppy Atmapratiwi	37
7.	Reading Comprehension: Students' Attitude towards Google Classroom and Their Achievement M. Sayid Wijaya	49
8.	The Use of Question and Answer Method By Using Pictures In Memorizing Vocabulary Obay Jambari, Arief Styo Nugroho	59
9.	English Reading and Writing as an Interconnected Skill in Industrial Revolution 4.0 Era: Conceptual Developments and Implications to Its Pedagogy Selnistia Hidayani	63
10.	The Influence of Using Repeated Reading Strategy towards Student's Reading Comprehension Siti Widya Wulan Sari	71
11.	Students' Views on Learning English Trough Social Media Uswatun Hasanah, Nurul Afiyattena	75
12.	Developing Model Test of Reading Comprehension for Islamic Studies Afif Suaidi, M. Nur Arifin, Ahmad Habibi S., Kheryadi, Siti Sa'diah	83

37.	Sistem Pakar Faraidh Birru Muqdamien	399
38.	Implementasi Program Pendidikan Pesantren Modern dalam Menghadapi Era Industri 4.0 (Studi di Pesantren Modern Kulni Cikande Serang) Anis Fauzi, Mochammad Muizudin, Ahmad Sadeli Arief	409
39.	Kemitraan dalam Konteks Evaluasi Pendidikan Agama Islam Umi Kultsum	417
40.	Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Pipitan Walantaka Kota Serang Muafikoh, Malik Mustofa, Hasbullah, Juhji	437
41.	Bias Gender dalam Buku Teks Pendidikan Agama Islam: Suatu Analisis Konten Nurfadhlina, Ahmad Habibi Syahid	441
42.	Reorientasi Pendidikan Agama dan Keagamaan di Era Industri 4.0 Saefudin Zuhri	453
43.	Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Baru Melalui Teknik Akrostik pada Siswa Kelas X MIPA 4 SMAN 1 Pandeglang Darma Jari	467
44.	Analisis Pendidikan Karakter pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah Buku Tematik Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar Di'amah Fitriyah	495
45.	Integrasi Program Tahfizh Al-Qur'an Dengan High Order Thingking Skills (HOTS) Model di Sekolah Dasar Enung Nugraha	509
46.	Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Jamiatul Khair Saihu	521
47.	Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Yulistina Nur DS, Tarpan Suparman, Mutia Istawati	541
48.	Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Game Asmayawati	549
49.	Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pilar Karakter Elah, Umayah, Khaeroni	561

50.	Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Balok Cuiseniare di RA Al-Istiqomah Kota Serang Siti Mintani Maulida Qolbiyah , Umayah, Supardi	569
51.	Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Nina Puspitaloka	579
52.	Tantangan Pendidik Dalam Mendidik Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 Uswatun Hasanah	591
53.	Optimalisasi Kecerdasan Jamak Melalui Kegiatan Bermain dan Permainan Nuryati	603

Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Balok *Cuisenaire* di RA Al-Istiqomah Kota Serang

Siti Mintani Maulida Qolbiyah^{1*}, Umayah², Supardi³

¹UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

²UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

³UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Kata kunci:
Kemampuan Membilang Anak,
Permainan Balok *Cuisenaire*

***:**
Alamat Korespondensi:
Sitimintanimaulidaqolbiyah@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di RA Al-Istiqomah masih ada anak yang kesulitan untuk membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam membilang dengan menunjuk benda, anak kesulitan untuk membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda, anak kesulitan dalam menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam mengenal benda banyak sedikit sama dan tidak sama benda. Anak kesulitan dalam menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan sedikit. Mengajarkan membilang pada anak diperlukan media yang menarik bagi anak, keberhasilan suatu pembelajaran anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan, salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi kemampuan membilang anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini agar merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan media yang tepat, yaitu salah satunya dengan permainan balok *Cuisenaire*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai 1) Mengetahui pembelajaran alat permainan balok *Cuisenaire* dalam membilang di RA Al-Istiqomah kelompok A. 2) Mengetahui kemampuan membilang di RA Al-Istiqomah kelompok A setelah diberikan tindakan alat permainan balok *Cuisenaire*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus. Dari hasil evaluasi, refleksi, dan perbaikan yang dilakukan pada akhir siklus, diperoleh deskripsi penggunaan alat peraga balok *Cuisenaire* yang dapat meningkatkan kemampuan membilang kelompok A mengikuti langkah-langkah sebagai berikut a) Guru menyiapkan balok *Cuisenaire*. b) Guru mengajak anak untuk bermain balok *Cuisenaire* dengan aktivitas pembelajaran yang sudah ditentukan. c) Guru membimbing anak untuk membuat dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak. d) Guru memulai permainan estafet balok *Cuisenaire*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami masa pesat dalam pertumbuhan dan perkembangan yang ada dalam diri. Masa ini disebut pula dengan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini merupakan masa yang paling penting karena pada seluruh aspek perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan pesat dibanding masa-masa sesudahnya. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan

mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK dalam proses pembelajarannya terdapat program yang telah disesuaikan dengan usia anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir dan memperoleh pengetahuan baru dari kegiatan yang dilakukan. Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan

seseorang yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra-operasional. Pada tahap pra-operasional ini anak belajar menggunakan benda-benda kongkrit. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran membilang untuk anak dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Hal ini untuk memberikan kemudahan anak dalam memahami konsep membilang melalui benda-benda kongkrit, pembelajaran akan lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran melalui benda kongkrit dapat memberikan pengalaman yang nyata pada anak. Anak dapat melihat dan menyentuh sendiri dalam membilang benda, tidak hanya melihat pada gambar saja. Perkembangan anak dalam tingkat aspek perkembangan kognitif berupa pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada konsep bilangan, lambang bilangan yaitu: (1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) Membilang banyak benda 1 sampai 10, (3) Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil informasi aktivitas Pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti di RA AL-ISTIQOMAH. Peneliti merasa perlu mengadakan penelitian di kelompok A yaitu pada anak usia 4 sampai 5 tahun karena kemampuan membilang anak rendah. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih ada anak yang kesulitan untuk membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam membilang dengan menunjuk benda, anak kesulitan untuk membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda, anak kesulitan dalam menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam mengenal benda banyak sedikit sama dan tidak sama benda. Anak

kesulitan dalam menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan sedikit.

Kondisi ini dikarenakan pada proses pembelajaran guru hanya menerangkan membilang tanpa menggunakan alat yang membuat anak menjadi kesulitan untuk memahami. Anak hanya mampu menyebutkan angka dengan cara menghafal. Sehingga anak mengalami kesulitan ketika menulis lambang bilangan yang disebutkan guru. Kurangnya pemanfaatan media dengan baik, dalam kegiatan pembelajarannya hanya menggunakan media lembar kerja anak (LKA) sehingga kegiatan pembelajaran membilang yang dilakukan cenderung membuat anak menjadi pasif tidak menarik bagi anak, anak merasa malas dan bosan.

Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan dalam kemampuan membilang anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A di RA AL-ISTIQOMAH. Mengajarkan membilang pada anak diperlukan media yang menarik bagi anak. Keberhasilan suatu pembelajaran anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini berupa alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi kemampuan membilang anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini agar merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan media yang tepat, yaitu salah satunya dengan permainan balok *Cuisenaire*.

Balok *Cuisenaire* adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1 sampai 10, dan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Balok *Cuisenaire*

merupakan balok bertingkat, dari tingkat ke satu sampai tingkat ke sepuluh setiap tingkatannya memiliki warna yang berbeda serta ukuran yang bervariasi. Setiap warna dan ukuran tersebut mewakili lambang bilangan 1 sampai dengan 10, misalnya balok yang berwarna kayu asli sebanyak satu balok sehingga dilambangkan dengan angka 1, dan balok berwarna hijau dengan ukuran yang lebih besar dari balok sebelumnya mewakili angka 2, begitu juga seterusnya. Keaneka ragaman warna dan ukuran yang bervariasi pada media balok *Cuisenaire* dapat memberikan kesenangan dan daya tarik tersendiri pada anak.

Dengan media balok *Cuisenaire* ini anak mendapatkan pengalaman langsung dalam membilang dengan benda sebenarnya. Karena pada masa anak-anak merupakan masa yang peka untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan sesuai dengan usia tahap perkembangan anak. Penggunaan balok *Cuisenaire* ini diharapkan dapat membantu anak dan guru dalam pengoptimalan proses pembelajaran membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A di RA AL-ISTIQQOMAH.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir seorang individu. kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berfikir otak, bagian yang digunakan itu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari kehari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya seperti: (1) belajar tentang orang (2) belajar

tentang sesuatu (3) belajar tentang kemampuan kemampuan baru (4) memperoleh banyak ingatan (5) menambahkan banyak pengalaman. Sepanjang perkembangan pemikiran anak maka anak menjadi lebih cerdas.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun: (a) Memahami konsep berlawanan. (b) Menunjukkan pemahaman di depan/di belakang. (c) Mampu membedakan bentuk geometri. (d) Mengelompokkan benda yang sama. (e) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya. (f) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda. (g) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran. (h) Mengenali dan menghitung angka sampai dengan 10.

Tabel 2.1 Indikator aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A mengenai konsep bilangan, lambang bilangan.

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengenal konsep bilangan	Mengenal konsep bilangan	1. Membilang banyak benda dari 1-10 2. Membilang dengan menunjuk satu per satu benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) dari 1-10.

		3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda 4. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis)
2. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.	Mengetahui konsep banyak dan sedikit.	5. Mengetahui banyak-sedikit, sama tidak sama. 6. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

B. Hakikat Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun

1. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Jadi bilangan dikatakan abstrak jika tidak ada benda karena bilangan merupakan tanda

atau simbol yang menerangkan suatu benda.

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

- a) Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan/membilang.
- b) Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- c) Menjumlah, membandingkan, dan simbol angka.
- d) Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan.

2. Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep. Bilangan juga mengandung unsur simbol yang berupa lambang bilangan untuk mengkongkritkan bilangan tersebut yang bersifat abstrak yaitu berupa lambang serta konsep bilangan yang berguna untuk mengetahui jumlah suatu benda dalam suatu hitungan.

Penguasaan masing-masing kelompok matematika dalam membilang pada anak selalu melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu:

- 1) Tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman

bekerja/bermain dengan benda kongkrit.

- 2) Tingkat menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan, setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang bilangan.
- 3) Kejelasan hubungan antara konsep kongkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting.
- 4) Tingkat lambang bilangan, anak diberi kesempatan untuk menuliskan lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah dipahami oleh anak.

C. Pengertian Bermain

1. Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. bermain adalah kodrat anak. Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.

2. Bermain dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan/ mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga

pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain.

3. Alat Permainan Balok *Cuisenaire*

Penggunaan alat permainan dalam proses pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan, sehingga pada usia ini anak mampu menyerap pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata serta pemahaman yang diberikan melalui benda-benda nyata/konkret. Alat permainan yang digunakan bukan sekedar alat pendukung dalam proses pembelajaran. Namun membuat pembelajaran yang lebih menarik bagi anak sehingga anak akan mudah memahami pembelajaran yang diberikan guru. Anak menjadi aktif serta merasa tidak terbebani dengan pembelajaran karena kegiatan belajar yang disampaikan dengan menggunakan alat pembelajaran edukatif yang menarik dilakukan sambil bermain, sehingga tanpa sadar anak memperoleh pengetahuan tanpa harus memaksa anak untuk mengerti. Salah satunya alat permainan Balok *Cuisenaire*.

Balok *Cuisenaire* yaitu balok sepuluh tingkat, dari tingkat satu hingga sepuluh. Balok *Cuisenaire* diciptakan oleh George *Cuisenaire* dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak. Balok *Cuisenaire* ini banyak dipergunakan diberbagai Negara Eropa dan dibeberapa Negara Australia.

Mengemukakan bahwa George *Cuisenaire* menciptakan Balok

Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok *Cuisenaire* merupakan balok yang terdiri atas balok-balok yang dengan ukuran sebagai berikut: 1 x 1 x 1 cm berwarna kayu asli; 2 x 1 x 1 cm berwarna merah; 3 x 1 x 1 cm berwarna hijau muda; 4 x 1 x 1 cm berwarna merah muda; 5 x 1 x 1 cm berwarna kuning; 6 x 1 x 1 cm berwarna hijau tua; 7 x 1 x 1 cm berwarna hitam; 8 x 1 x 1 cm berwarna coklat; 9 x 1 x 1 cm berwarna biru tua; 10 x 1 x 1 cm berwarna jingga.

Balok *Cuisenaire* diciptakan salah satu jenis Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi dengan warna yang berbeda dan ukuran yang lebih besar.

4. Nilai dan Manfaat Balok *Cuisenaire*

Balok *Cuisenaire* koleksi 10 warna untuk mengembangkan kecakapan matematika. Setiap balok berwarna dibuat dengan Panjang yang berbeda. Balok yang terpendek adalah balok berwarna kayu asli atau berukuran 1 cm dan yang terpanjang berwarna jingga berukuran 10 cm. ketika balok di susun berdasarkan panjangnya, akan membentuk sebuah pola yang biasa disebut tangga rumah dan setiap balok masing-masing berukuran 1 cm. Hal ini dapat membantu guru dan orangtua untuk menentukan nilai sebuah balok, kemudian menentukan nilai sebuah balok kemudian menentukan nilai-nilai balok lain berdasarkan hubungan antara balok-balok tersebut.

Balok *Cuisenaire* dapat merangsang kemampuan berfikir anak, anak lebih kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam mengerjakan tugas anak yang kreatif perkembangan kognitifnya akan berkembang lebih cepat disbanding anak yang kurang kreatif. Media balok *Cuisenaire* dapat mempermudah anak untuk mengenal dan mengingat lambing bilangan 1 -10.

5. Langkah-Langkah

Penggunaan Balok *Cuisenaire* dalam kegiatan membilang

Langkah-langkah penggunaan balok *Cuisenaire* dalam membilang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Guru memperkenalkan balok *Cuisenaire* kepada anak
- 2) Guru mengajak anak menghitung bersama-sama jumlah balok pada masing-masing ruas tersebut dengan cara meletakkan satu persatu di depan anak sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya hingga sepuluh
- 3) Anak diminta untuk menunjukkan dan menghitung jumlah balok sesuai dengan angka yang disebutkan oleh guru.
- 4) Setelah anak mampu menghitung banyak balok, guru memperkenalkan lambang bilangan pada anak.
- 5) Anak diminta untuk mengurutkan balok-balok dari ruas balok satu hingga sepuluh.
- 6) Anak diminta mencari dan menghubungkan banyaknya balok dengan lambang bilangannya.

- 7) Guru memperkenalkan Banyak dan Sedikitnya jumlah balok.

METODE

Penelitian tindakan (action research) merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan untuk peningkatan pembelajaran atau pemecahan masalah pada suatu kelas yang di teliti dan mengamati tingkat keberhasilan dari tindakan yang diberikan, dan kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Alasan peneliti menggunakan metodologi penelitian PTK adalah untuk mengetahui proses penerapan kegiatan bermain Balok Cuisenaire dalam meningkatkan kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di RA Al-Istiqomah Kota Serang setelah diterapkannya kegiatan bermain balok *Cuisenaire*.

Metode yang digunakan penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan desain spiral Model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan dalam beberapa siklus, dimana siklus pertama diberikan 4 kali tindakan dan siklus kedua diberikan 2 kali tindakan, pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart, yaitu: (1) perencanaan (plan), (2) pelaksanaan (act), (3) pengamatan (observe), (4) refleksi (reflect). Pada siklus pertama, apabila kriteria keberhasilan tindakan tercapai, maka tindakan dikatakan berhasil dan tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil

Pada penelitian ini dilakukan dua Siklus, Siklus I terdiri atas empat kali pertemuan dan Siklus II sebanyak dua kali pertemuan. Peneliti melakukan empat kali pertemuan di Siklus I karena proses

Siklus I perlu banyak tindakan yang nanti keberhasilan anak dapat terlihat meningkat atau tidak meningkat, sedangkan Siklus II hanya menjadi tindakan refleksi hasil Siklus I jika perkembangan anak belum meningkat maka tindakan tambahan dilakukan pada Siklus II.

1. Siklus I

a. Deskripsi Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi atas masalah yang terjadi, peneliti bekerjasama dengan kolabolator melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran membilang agar proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi bermakna dengan melakukan kegiatan menggunakan balok *Cuisenaire*. Untuk menentukan hasil peningkatan siswa menggunakan instrumen Kegiatan Pembelajaran Guru, Aktifitas Pembelajaran Siswa dan Peningkatan Kemampuan Membilang Siswa.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I direncanakan dalam 4 (empat pertemuan), pertemuan pertama membahas materi membilang 1-10 menggunakan Balok *Cuisenaire*, pertemuan kedua membahas materi Membilang dengan menunjuk jumlah Balok *Cuisenaire* sesuai angka yang disebutkan guru sebanyak 6 kali, pertemuan ketiga membahas materi membuat urutan bilangan dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan Balok *Cuisenaire*, pertemuan keempat membahas materi menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan Balok *Cuisenaire*.

Pelaksanaan tindakan didasarkan pada rencana yang telah dibuat sebelumnya yaitu:

- 1) Guru memperkenalkan balok *cuisenaire* kepada anak.
- 2) Guru mengajak anak menghitung bersama-sama jumlah balok pada masing-masing ruas tersebut dengan cara meletakkan satu persatu di depan

- anak sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya hingga sepuluh
- 3) Anak diminta untuk menunjukkan dan menghitung jumlah balok sesuai dengan angka yang disebutkan oleh guru.
 - 4) Setelah anak mampu menghitung banyak balok, guru memperkenalkan lambang bilangan pada anak
 - 5) Anak diminta untuk mengurutkan balok-balok dari ruas balok satu hingga sepuluh.
 - 6) Anak diminta mencari dan menghubungkan banyaknya balok dengan lambang bilangannya.
 - 7) Guru memperkenalkan Banyak dan Sedikitnya jumlah balok
 - 8) Guru meminta anak untuk menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
 - 9) Evaluasi

Paparan di atas merupakan proses pembelajaran pada Siklus I sebagaimana yang telah direncanakan. Evaluasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang anak melalui permainan balok *cuisenaire*.

b. Deskripsi Hasil

Tahapan evaluasi Siklus I dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Hasil evaluasi tersebut dapat disajikan melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pertemuan yang telah dilakukan dengan balok *cuisenaire*. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas, yang terdiri dari lembar aktivitas guru dan lembar aktifitas siswa.

Hasil dari *pelaksanaan aktivitas pembelajaran guru pembelajaran pada Siklus I jumlah keseluruhan rata-rata 3,85 kategori (Baik) persentase mencapai 96%. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran siswa pada Siklus I jumlah keseluruhan rata-rata 3,50 kategori (Baik) persentase mencapai 52%.*

kemampuan membilang anak pada Siklus I jumlah keseluruhan rata-rata 3,37 kategori berkembang sesuai harapan (BSH) persentase mencapai 52,61%.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi, terdapat beberapa kelemahan-kelemahan yang terjadi pada Siklus I sebagai berikut:

- a) *Guru dalam menjelaskan penggunaan balok cuisenaire pada kegiatan pembelajaran membilang terlalu cepat. Hal ini menjadikan anak kurang memahami dan ketika pelaksanaannya banyak anak yang masih bingung*
- b) Dalam kegiatan inti hanya dilaksanakan satu kegiatan yaitu membilang dengan balok cuisenaire. Anak yang menunggu giliran maju kedepan tidak ada kegiatan sehingga kelas menjadi ramai dan gaduh.
- c) Ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan guru dalam membilang.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan tindakan untuk Siklus II agar pembelajaran melalui media balok *cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan membilang anak dapat meningkat sehingga tujuan penelitian bisa tercapai secara optimal.

2. Siklus II

a. Deskripsi Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan, pertemuan pertama Mengenal banyak-sedikit, sama dan tidak sama jumlah balok *Cuisenaire* dan pertemuan kedua membahas Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Langkah-langkah penerapan tindakan secara garis besar masih mengikuti langkah-langkah yang dilakukan pada Siklus I.

Setelah mengevaluasi tindakan yang dilakukan pada Siklus I, peneliti menyusun tindakan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul pada siklus I, dengan langkah-langkah perencanaan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan balok *cuisenaire*.
- 2) Guru mengajak anak untuk bermain balok *cuisenaire* dengan aktivitas pembelajaran yang sudah ditentukan sama dengan siklus I bedanya siklus kedua ini dilakukan dengan bermain.
- 3) Guru membimbing anak untuk membuat dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak, dari dua kelompok tersebut anak yang di barisan depan maju kedepan untuk membilang dengan balok *Cuisenaire* sesuai dengan indikator yaitu membilang banyak benda dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis), mengenal banyak-sedikit, sama tidak sama, menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. dan setelah selesai dilanjut dengan barisan belakang.
- 4) Guru memulai permainan estafet balok *cuisenaire*.

Secara umum prosedur pembelajaran pada Siklus II seperti tersebut di atas sama seperti proses pembelajaran pada Siklus I, hanya saja diberi variasi agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

b. Deskripsi Hasil

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II maka peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan balok *cuisenaire*. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar

aktivitas, yang terdiri dari lembar aktivitas guru dan lembar aktifitas siswa.

Hasil dari pelaksanaan aktivitas pembelajaran guru pembelajaran pada Siklus II jumlah keseluruhan rata-rata 3,95 kategori (Baik) persentase mencapai 98,75%. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran siswa pada Siklus II jumlah keseluruhan rata-rata 3,73 kategori (Baik) persentase mencapai 73,25%. Kemampuan membilang anak pada Siklus II jumlah keseluruhan rata-rata 3,95 kategori Berkembang sesuai harapan (BSH) persentase mencapai 95,16%.

c. Refleksi

Dengan melihat hasil dari siklus II dan berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan kolabolator, ternyata kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II meningkat dan menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa balok *cuisenaire* dapat mengembangkan kemampuan membilang anak kelompok a di RA Al-Istiqomah Kota Serang.

SIMPULAN

Aktivitas pembelajaran alat permainan balok *cuisenaire* dalam membilang Di RA Al-Istiqomah Kota Serang adalah : a) *Aktivitas pembelajaran guru Siklus I rata-rata 3,85 kategori (Baik) persentase mencapai 96%. Pada saat Siklus II sudah mencapai target rata-rata 3,95 kategori (Baik) persentase mencapai 98,75%. b) Aktivitas pembelajaran siswa Siklus I rata-rata 3,50 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase mencapai 52%. Pada saat Siklus II mengalami peningkatan rata-rata 3,73 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase mencapai 73,25%.*

Kemampuan Membilang Di RA Al-Istiqomah Kota Serang Siklus I kemampuan membilang anak rata-rata 3,37 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase mencapai 52,61%. Pada saat Siklus II mengalami peningkatan rata-rata 3,95 kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase mencapai 95,16%.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *“Pemilihan Sumber Belajar”*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Fadlillah. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- KW, Lestari. 2011. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2011.
- Nurani Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini* Jakarta:Grasindo.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sri Haryuni, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga”, *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1, No. 1, (2017), 107.