

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Sejarah RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

RA Perwanida Brawijaya Pamekasan mulai beroperasi pada tahun 2012 tepatnya pada tanggal 31 Juli 2012 yang diprakarsai oleh Bapak H. Nurmaluddin, SE, M.Pd selaku kepada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pamekasan. RA Perwanida Pamekasan diresmikan pada tanggal 21 September 2012 oleh Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Propinsi Jawa Timur yang pada saat itu yang menjabat Bapak Drs.H. Sujak. Dengan jumlah murid 22 siswa dan jumlah guru 10 dan yang ditunjuk menjadi Kepala RA adalah Ibu Nurhasunah, S.Ag. guru MTsN Parteker.

Pada tahun pembelajaran 2013-2014 di RA Perwanida dapat memiliki 6 rombongan belajar, dalam jumlah guru 18 ditambah satu tenaga kependidikan. Sedangkan kepala RA Perwanida Pamekasan saat itu Ibu Subhanatun S.Pd.I. Beliau menjabat Kepala RA Perwanida Pamekasan hingga akhir tahun pembelajaran 2014-2015 karena pada bulan Juli 2015 yang bersangkutan dipindah tugaskan sebagai guru agama pada SDN Panempan 1, dan beberapa bulan kemudian menjadi pengawas PAIS di lingkungan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pamekasan. Sementara guru yang ditunjuk sebagai pelaksana tugas (Plt). Kepala RA Perwanida Pamekasan adalah Bapak Aliwafa, S.Pd.I. dari Tahun Pembelajaran 2015-2016 sampai 31 maret 2018, karena beliau telah dilantik dan dikukuhkan sebagai pengawas RA kecamatan proppo, dan sejak tanggal 01 April 2018 yayasan perwanida telah mengangkat Hanawiyatul Laily, S.Pdi sebagai kepala RA Perwanida Brawijaya Pamekasan.

Alhamdulillah selama kurun waktu 5 tahun mulai Tahun Pembelajaran 2012-2013 hingga Tahun Pembelajaran 2016-2017, RA Perwanida sudah terakreditasi dengan peringkat B.

Hal ini bisa terlaksana tiada lain karena kerjasama yang baik antara Pengurus Yayasan Perwanida Pamekasan, Kepala RA Perwanida Pamekasan dan semangat yang tinggi dari Pendidik dan Tenaga Kependidikan serta para Wali Murid RA Perwanida Pamekasan yang tergabung dalam organisasi Persatuan Orang Tua Murid (POM). Dengan demikian aktifnya organisasi POM RA Perwanida Pamekasan merupakan motor penggerak RA Perwanida Pamekasan saat ini dan yang akan datang.

## **2. Visi dan Misi RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

### **a. Visi RA Perwanida Pamekasan**

Terwujudnya generasi yang beriman, bertaqwa, berakhla qulkarimah, cerdas dan terampil.

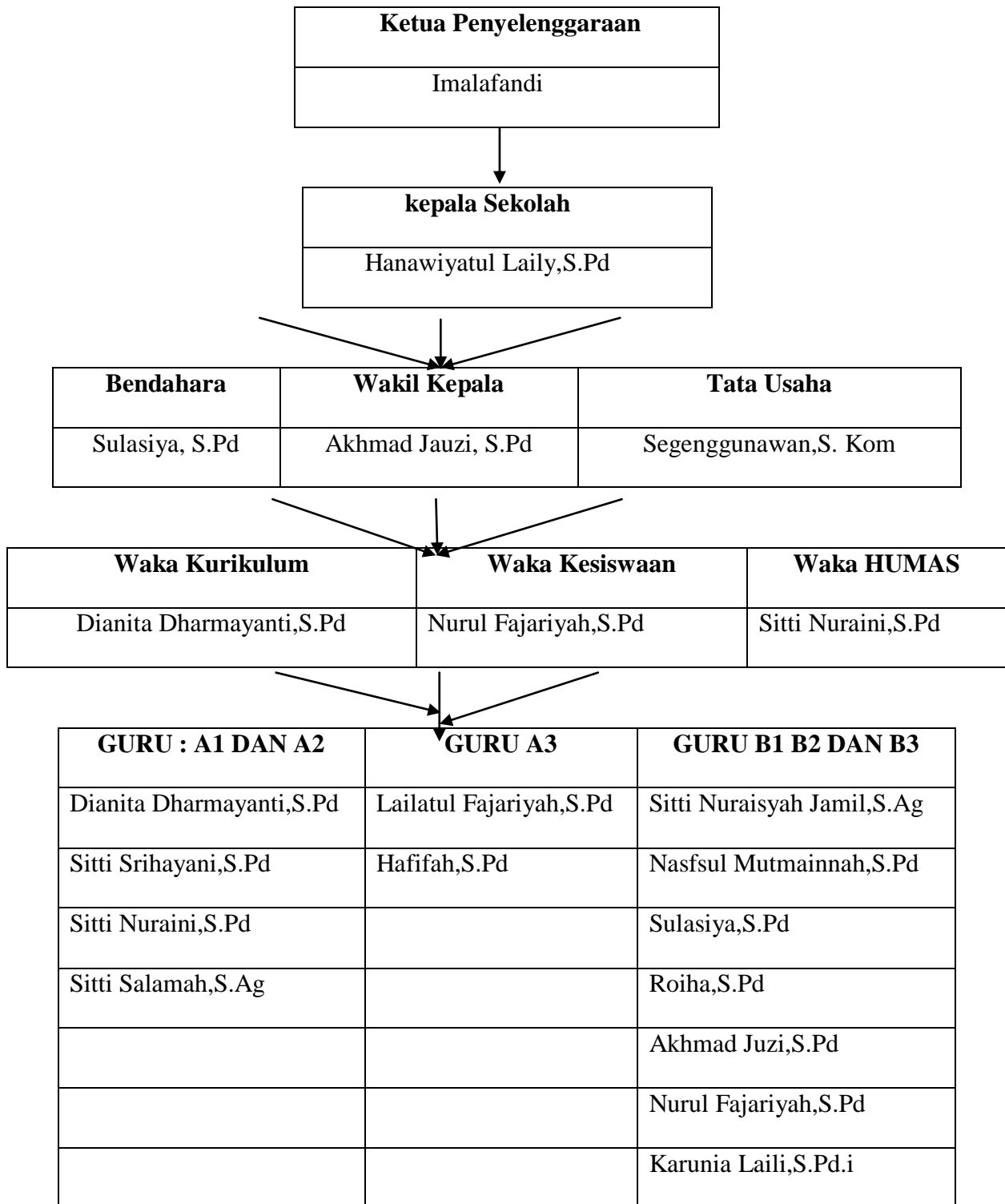
### **b. Misi RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

- 1) Berupaya menanamkan nilai-nilai keimanan kepada anak didik melalui pengembangan agama Islam.
- 2) Berupaya menanamkan nilai-nilai ketaqwaan kepada seorang anak didik melalui pengembangan agama islam.
- 3) Memberikan bimbingan dan arahan dalam mempersiapkan insan yang *berakhlaqul karimah* melalui pembiasaan dan suri tauladan dari segenap guru.
- 4) Untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum serta memperhatikan tumbuh kembang dan kemampuan anak.
- 5) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan anak.

**c. Tujuan RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

- a) Tertanamnya nilai keimanan pada diri anak usia dini untuk mengamalkan ajaran agama islam.
- b) Tertanamnya nilai ketaqwaan pada diri anak untuk mengamalkan ajaran agama islam.
- c) Untuk menjadikan seorang anak yang berakhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Untuk menjadikan seorang anak yang mampu berkembang sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhannya.

### 3. Struktur Organisasi RA Perwanida Brawijaya Pamekasan



#### 4. Peserta Didik

NO	KELAS	P	L	JUMLAH	WALI KELAS
1	A1	7	8	15	Dianita Dharmayanti,S.Pd Sitti Srihayani,S.Pd
2	A2	7	8	15	Sitti Nuraini,S.Pd Sitti Salamah,S.Ag
3	A3	6	9	15	Lailatul fajariyah,S.Pd Hafifah,S.Pd
4	B1	3	12	15	Sitti Nuraisyah Jamil,S.Ag Nafsul Mutmainnah,S.Pd
5	B2	8	7	15	Sulasiya,S.Pd Roiha,S.Pd
6	B3	7	8	15	Karunia laili,S.Pd.I Akhmad Jauzi,S.Pd

#### 5. Program dan Kegiatan RA Perwanida Brawijaya Pamekasan

Program Pembelajaran di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan sebagai berikut :

- a. Pengkondisikan anak meliputi :
  - 1) Penanaman akhlak yang berdasarkan agama islam
  - 2) Untuk mengembangkan aspek sosial emosional atau kemandirian
- b. Pengembangan dan penguasaan kemampuan dasar meliputi :
  - 1) Kecakapan membaca dan menulis al-Qur'an
  - 2) Afektif
  - 3) Kognitif
  - 4) Psikomotorik

Adapun pembentukan melalui pembiasaan dalam kegiatan-kegiatan di RA Perwanida

Brawijaya Pamekasan sebagai berikut :

a. Kegiatan Rutin

- 1) Baris-Berbaris
- 2) Berdo'a Bersama Untuk Memperoleh Rahmat
- 3) Berdo'a Masuk Ruangan
- 4) Berdo'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
- 5) Berdo'a Sebelum Dan Sesudah Kamar Mandi
- 6) Berdo'a Keluar Rumah
- 7) Berdo'a Naik Kendaraan
- 8) Berdo'a Anak Sholeh
- 9) Berdo'a Selamat Dunia Akhirat
- 10) Membaca Shalawat Nariyah
- 11) Membaca Asmaul Husna
- 12) Do'a Tutup Majelis
- 13) Mengucapkan Rasa Terima Kasih Kepada Allah , Guru dan Teman-Teman

b. Kegiatan Terprogram

- 1) Lomba kegiatan tengah dan akhir semester
- 2) Lomba olahraga dan seni dari tingkat kecamatan ketingkat kabupaten
- 3) Peringatan hari-hari besar nasional
- 4) Peringatan hari-hari besar islam
- 5) Makan bersama
- 6) Lepas pisah dan wisuda akhir tahun

c. kegiatan keteladanan

- 1) Memeri dan menjawab salam

- 2) Membaca do'a setelah bersin dan menjawab orang bersin
- 3) Membuang sampah pada tempatnya
- 4) Sabar menunggu giliran
- 5) Membantu teman yang terkena musibah
- 6) Berpakaian rapi dan bersih
- 7) Berbicara sopan
- 8) Tepat waktu dalam segala hal
- 9) Penampilan sederhana<sup>1</sup>

## **6. Kurikulum RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Kurikulum yang digunakan di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan menggunakan kurikulum 2013 yang biasanya menggunakan sentra tetapi di RA ini tetap menggunakan kelompok karena mengacu pada RPPH yang masih berbentuk kelompok dengan program tahunan yang akan disusun oleh lembaga RA Perwanida Pamekasan yang berisi tentang rencana pada kegiatan yang akan dilaksanakan selama setahun ajaran. Kegiatan tersebut terdiri dari kegiatan yang terkait sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kurikulum
  - 1) Pemulaan tahun ajaran
  - 2) Kegiatan puncak tema
  - 3) Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tiap bulan
  - 4) Hari-hari libur
  - 5) Waktu belajar efektif
- b. Kegiatan khusus
  - 1) Kegiatan mendatangkan narasumber
  - 2) Mengunjungi tempat yang terkait dengan tema

---

<sup>1</sup>Ibid

- 3) Kegiatan bazar anak
- 4) Pentas seni bagi anak usia dini
- 5) Perayaan hari besar atau lainnya

c. Kegiatan pendukung

- 1) Pertemuan bagi orang tua siswa
- 2) Open haouse
- 3) Hari keluarga dan sebagainya

**a. Program Semester ( Prosem )**

Untuk dapat menentukan KD pada setiap tema dalam mencangkup enam program pengembangan (Nilai agama dan moral, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni). Dalam menyusun suatu perencanaan program semester, lembaga diberikan keleluasan dalam menentukan suatu format untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu rencana pelaksanaan pembelajaran minggu (RPPM), lembaga RA harus menyusun cakupan materi pembelajaran setiap KD yang akan disampaikan kepadaanak selama setahun melalui kegiatan bermain.

**b. RPP**

a. Rencana pelaksanaan program minggu (RPPM)

Dapat disusun untuk pembelajaran selama satu minggu RPPM dijabatan dari program semester yang berisi sebagai berikut :

- 1) Identitas program dalam kegiatan pembelajaran
- 2) KD yang akan dipilih
- 3) Materi dalam pembelajaran anak
- 4) Rencana kegiatan pembelajaran

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

- 1) Identitas program kegiatan pembelajaran



- 2) Materi pembelajaran anak
- 3) Alat dan bahan pembelajaran
- 4) Kegiatan pembukaan pembelajaran
- 5) Kegiatan inti
- 6) Kegiatan penutup
- 7) Rencana penilaian

Adapun paparan data yang didapat dari wawancara, observasi dan dokumentasi tentang Implementasi permainan menara angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan :

### **1. Penerapan Permainan Menara Angka untuk Merangsang Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

#### **a. Permainan Menara Angka**

Permainan adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orang tua, permainan haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Menara angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung.

Penerapan permainan menara angka dengan menggunakan balok angka di RA Perwanida dapat dikatakan secara optimal hal itu dapat terlihat jelas ketika saya melakukan observasi dan wawancara langsung. Sebagaimana dikatakan oleh beberapa guru dan kepala sekolah. Permainan menara angka merupakan suatu bentuk alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berbentuk balok yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran di RA tersebut.

Permainan menara angka sangat penting untuk diterapkan, karena kebanyakan anak hanya mampu mengucapkan angka-angka 1-10, akan tetapi tidak tahu dalam menyusun angka

tersebut. Dan juga walaupun anak bisa menulis belum tentu anak dapat menuliskan dengan benar saat guru melihat prosesnya.

Sebagaimana disampaikan oleh ibu Siti Salamah yang mengatakan bahwa:

“Media ini pada dalam permainan menara angka pada anak kelompok A2 hanya dari 1-10 seperti yang disampaikan oleh ibu Sitti Salamah” Kami Para guru tidak hanyamelihat hasilnya tapi harus tahu proses saat anak menyusun angka apakah sudah tepat dan benar. Dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran tentang menara angka anak menjadi lebih atusias dalam mengenal angka-angka, sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka menjadi lebih cepat dan anak juga tahu cara menulis angka dengan baik.<sup>2</sup>

Hal ini dikuatkan oleh pendapat ibu Nur yang mengatakan bahwa:

“Dimana menara angka memang penting dikenalkan pada sedini mungkin dan dengan penggunaan permainan menara angka tersebut, dalam proses pembelajaran permainan menara angka menjadi lebih menyenangkan pada anak”.<sup>3</sup>

Menara angka penting sekali dikenalkan pada anak sedini mungkin, dimana dalam tahap perkembangannya pada anak usia dini anak lebih mudah menangkap ilmu pengetahuan yang diajarkan. Dengan diterapkannya permainan menara angka suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengasyikkan bagi anak dan dalam penerapannya dapat berjalan secara optimal dan baik. Sehingga tidak memberi rasa bosan dan anak lebih mudah dalam memperingat pembelajaran.

Sedangkan menurut Ibu Yanti, yang mengatakan bahwa:

“Menara angka dalam kemampuan berhitung memang harus dikenalkan pada anak karena masuk dalam kompetensi dasar. Menara angka dalam kemampuan berhitung

---

<sup>2</sup>Sitti Salamah, Guru Kelas A2 RA Perwnida Pamekasan, Wawancara Langsung, (12 Oktober 2020, Pukul 10.17)

<sup>3</sup>Sitti Nuraini, Guru Kelas A2 RA Perwanida Pamekasan, Wawancara Langsung (13 Oktober 2020, Pukul 09.02)

memang harus dikenalkan pada anak, seperti yang tercantum dalam kompetensi dasar yang terdapat pada rekap penilaian bulanan anak”.<sup>4</sup>

Menara angka ini dilakukan oleh guru dimana pembelajaran ini memang harus dikenalkan karena masuk dalam kompetensi dasar. Menara angka dengan kemampuan berhitung diterapkan karena ketidaktahuan anak pada simbol-simbol bilangan atau angka-angka. anak hanya mampu membilang dan mengucapkan angka sesuai urutannya sehingga muncullah suatu ide dari pihak guru untuk lebih memvariasikan cara pembelajaran supaya anak lebih memahami dan tahu cara menyusun yang benar serta mengetahui angka yang diucapkan.

Hal ini juga dikuatkan oleh hasil observasi lapangan bahwa:

“Anak usia dini lebih mudah memahami permainan menara angka dengan metode mengajar yang diterapkan oleh guru dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik”.<sup>5</sup>

Setelah dilihat dari dokumentasi hasil belajar anak di RA Perwanida Pamekasa:

“Pada rekap penilaian mingguan kelompok A2 yang diambil dari lembar kerja anak selama di RA Perwanida Pamekasan, dari minggu keninggu nilai anak meningkat. Pada awalnya kebanyakan anak-anak masih mendapatkan nilai belum berembang (BB) dan masih berkembang (MB), tetapi semakin lama hasil belajar anak semakin meningkat dan hasil belajar anak mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH)”.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Dianita Dhamayanti, Guru Kelompok A dan Bagian Kurikulum RA Perwanida Pamekasan, Wawancara langsung (14 Oktober 2020, Pukul 10.02)

<sup>5</sup>Observasi Lapangan Ruang Kelas Kelompok A2 RA Perwanida Pamekasan (Lihat Lampiran 3)

<sup>6</sup>Dokumentasi Rekapitulasi Penilaian Mingguan Kelompok A2 RA Perwanida Pamekasan (Lihat Lampiran 3)

Dari situlah guru bisa mengetahui seberapa besar kemampuan anak dalam menyerap pembelajaran tersebut.

#### b. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung dalam pembelajaran ialah sangat penting, karena pada dasarnya anak memang menyukai hal-hal yang menyenangkan dan salah satunya sambil bermain dan mudah dipahami oleh anak. Hal ini yang disampaikan oleh Ibu Salamah.

Dari situlah guru bisa mengetahui seberapa besar kemampuan anak untuk menyerap pembelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru. Anak bisa dikatakan jika mampu mencapai semua tujuan pembelajaran dalam berhitung, misalkan tujuan pembelajaran di RPPH.

Hal ini dapat dipaparkan oleh Ibu Salamah yang mengatakan:

“Anak dapat meniru cara berhitung dan menyusun angka-angka jika anak bisa baik dalam praktek maupun menerapkannya dalam keseharian sesuai dengan yang kami amati, kami nilai bahwa anak tersebut dapat berkembang sesuai dengan dengan harapan”.<sup>7</sup>

Berbeda dengan pendapat dari Ibu Nur yang mengatakan:

“Mana dalam kemampuanberhitung sebagai metode dalam melancarkan proses anak dengan sambil bermain. Dalam berhitung yang diterapkan oleh guru tersebut juga berkesan mudah diingat dan dipahami oleh anak, sehingga tidak pernah merasa terbebani dalam menghafal dan mengingat angka-angka dari balok yang disusun dengan baik”.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Sitti Salamah, Guru Kelas A2 RA Perwanida Pamekasan, wawancara Langsung (14 Oktober 2020, Pukul 10.17

<sup>8</sup>Sitti Nuraini, Guru Kelompok A di RA Perwanida Pamekasan , wawancara Langsung (15 Oktober 2020, pukul 09.12)

Kemampuan berhitung dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang terdapat untuk melancarkan suatu kegiatan pembelajaran agar anak didik mampu menguasai dan mengingat pembelajaran dengan baik. Kemampuan berhitung merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat digemari oleh anak dengan menggunakan balok-balok angka, anak merasa bahwa kegiatan ini dilaksanakan menjadi lebih menyenangkan dan juga anak lebih mudah untuk merangsang dan memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Dengan menggunakan media dalam mengenalkan angka-angka terlihat saat pembelajaran berlangsung anak sangat antusias dan dapat memahami pembelajaran tentang permainan menara angka dalam kemampuan berhitung yang dapat diterapkan di kelas.

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa:

“Ketika guru memberikan pertanyaan dengan mengacak bilangan dari angka 1-10 dan anak dapat menyusun balok-balok angka dengan tepat dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan menara angka dengan menggunakan balok ini berhasil dan tercapai sesuai dengan harapan”.<sup>9</sup>

Untuk lebih mengetahui seberapa jauh perkembangan belajar anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA) sebagai penugasan.

Hal ini sesuai dengan yang tercantum di dalam inventaris sekolah berupa dokumentasi:

“RPPH yaitu salah satu strategi pembelajaran yakni dengan strategi pemberian tugas dengan (LKA) sehingga dapat diketahui bahwa antara penerapan dan yang tertulis di RPPH sangat sesuai dan baik”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Observasi Lapangan, Ruang Kelas Kelompok A2 RA perwanida Pamekasan (14 Oktober 2020, Pukul 07.30-09.00)

<sup>10</sup>Dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) RA Perwanida Pamekasan

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan oleh kepala sekolah yang mengatakan bahwa: “ya...memang benar apa yang dikatakan kamu dik...bahwa administrasi di sekolah ini dapat dikatakan baik karena guru-guru yang mengajar di sini menggunakan RPP, penugasan (LKH) dan strategi yang diterapkan serta pola pembelajaran sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat siswa”.<sup>11</sup>

## **2. Manfaat Kemampuan Berhitung Menara Angka Terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Kemampuan berhitung ini ialah hal yang membuat anak senang tetapi dalam kemampuan berhitung sangat penting bagi anak dan bermanfaat bagi semua anak. Melalui kemampuan berhitung ini dapat menunjukkan dalam berhitung yang dimilikinya sehingga anak bisa berkembang dengan baik. Padakemampuan ini begitu penting dalam mengembangkan aspek bahasa dalam berhitung di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan.

### **a. Dalam kemampuan berhitung anak menambah perbendaharaan bahasa**

Agar anak mempunyai perbendaharaan bahasa yang cukup luas serta meliputi angka 1-10 dan balok-balok yang ada di lingkungannya sehingga anak berani untuk mengemukakan pendapat yang mereka inginkan nanti.

### **b. Dalam kemampuan berhitung anak mampu memperbaiki dalam berhitung dan tata bahasa yang baik**

Anak-anak pasti mampu mempelajari dengan baik apa yang dilihat dan didengarkan dengan baik. Anak dalam usia dini sudah mampu merangkaikan atau mengurutkan angka-angka yang disediakan menjadi 1,2,3,4,5 dan seterusnya.

---

<sup>11</sup>Hanawiyatul Laily, Kepala sekolah A2 RA perwanida Pamekasan (14 Oktober 2020, Pukul 09.00-09.20)

c. Untuk memiliki bunyi bahasa yang baik

Anak mengeluarkan bunyi yang lantang sehingga teman yang mereka ajak bicara mudah menanggapi bedanya dengan anak yang berbunyi suaranya yang cukup kecil dalam menyebutkan angka 1-10.

Pada manfaat permainan menara angka dalam kemampuan berhitung pada anak. Dengan bermain permainan menara angka pada kemampuan berhitung anak lebih bisa untuk memahami dan bisa mengurutkan sebuah angka dari 1-10 dan bisa menyusun ataupun mengurutkan suatu angka dari angka yang kecil ke angka yang besar atau sebaliknya, untuk mengambil dan mengelompokkan suatu bilangan genap atau ganjil. Akan tetapi tidak hanya permainan menara angka saja dalam mengembangkan kemampuan berhitung di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, guru juga dapat menerapkan pembelajaran dengan suatu tema yaitu dengan alat komunikasi, guru menggunakan sebuah alat peraga yang terbuat dari balok angka yang berisi suatu bentuk dan warna. Sehingga anak dapat menarik dan berminat bagi seorang anak untuk dapat belajar, guru memberikan suatu bantuan pada anak didik yang mengalami kesulitan, dan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan serta memberikan *reward* atau pujian pada anak didik. Seperti yang akan dipaparkan oleh Ibu Elly selaku kepala sekolah:

“Dalam mengembangkan kemampuan berhitung tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan”.

Pada Permainan menara angka yaitu anak tidak hanya melakukan suatu kegiatan dalam berhitung, Namun bagi mereka dapat mengembangkan suatu imajinasinya. Selain itu menambah kemampuan anak. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh Ibu Nur:

“Mengenal dengan permainan menara angka yaitu pada anak didik dalam mengenalkan suatu kegiatan berhitung dalam kemampuan pada anak sehingga dapat

meningkat suatu yang lebih baik. Dikarenakan anak dapat dengan mudah untuk mengidentifikasi angka-angka”.

RA Perwanida Brawijaya Pamekasan dalam permainan ini dilakukan sejak tahun ajaran 2017-2018 seperti yang dipaparkan oleh Ibu Sitti Nur Aini Sejak semester lalu ajaran 2017-2018 dan selain permainan menara angka juga untuk mengembangkan kemampuan pada anak. Pada permainan menara angka ini untuk menentukan metode lain dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan itu sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Elly selaku kepala sekolah sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Iya benar pada penerapan permainan menara angka di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan ini sejak tahun ajaran 2017-2018 semester I dan ketika diterapkan pada hari Sabtu dan dapat meningkatkan kemampuan anak.<sup>12</sup>

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Menara Angka Terhadap Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Adapun faktor pendukung dalam permainan menara angka dengan menggunakan balok adalah sebagai berikut :

#### **a. Guru**

Guru adalah suatu faktor yang utama dalam mendukung suatu kegiatan pembelajaran dalam permainan menara angka seperti halnya yang disampaikan oleh ibu Sitti Nur Aini:

“Faktor pendukung dalam pembelajaran yang pertama guru, yang mana guru harus pintar-pintar dalam menguasai kelas dan memberikan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi anak. Saya juga sebagai guru selalu memberikan motivasi-motivasi kepada anak supaya anak memiliki minat dalam belajar. Saya lebih banyak menggunakan metode bermain dalam pembelajaran seperti halnya dalam pembelajaran

---

<sup>12</sup>Hanawiyatul Laily, Kepala sekolah A2 RA perwanida Pamekasan (14 Oktober 2020, Pukul ( 09.20-9.35)



menara angka ini. Ketika mengabsen menggunakan balok-balok yang bervariasi, bermain sehingga anak tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran”.<sup>13</sup>

Hal ini dikuatkan oleh pendapat dari ibu Sitti Salamah bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh guru:

“Guru menjadi faktor pendukung utama dari kegiatan pembelajaran, karena semangat tidaknya siswa tergantung dengan performa gurunya. Selalu semangat dan berikan motivasi pada anak adalah salah satu cara meningkatkan semangat anak dalam belajar. Saat bermain dalam menara angka juga harus semangat supaya anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran”.<sup>14</sup>

Dilihat dari hasil observasi lapangan, memang dengan kelancaran suatu proses pembelajaran dapat didukung oleh adanya seorang guru yang profesional dalam artian untuk mengetahui metodologi dalam pembelajaran serta dapat mengajar secara profesional seperti yang dapat menyampaikan suatu materi dengan baik dan dapat menciptakan suasana pembelajaran dengan baik, serta dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.<sup>15</sup>

Motivasi siswa dalam menjadi salah satu faktor pendukung apabila suatu siswa dapat memiliki motivasi belajar, maka siswa akan minat untuk belajar, selalu semangat dalam mengikuti suatu pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru. Namun apabila motivasi siswa dalam belajar kurang, maka siswa akan merasa malas dan kesulitan dalam menerima pengetahuan yang akan disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

Pada RPPM terlihat bahwa dalam pembuatan guru tidak asal merancang kegiatan yang akan dilaksanakan selama satu minggu. Namun, setiap kegiatan yang dipilih harus mencakup keenam aspek perkembangan anak. Dari keempat kegiatan yang akan dilaksanakan pada

---

<sup>13</sup>Sitti Nur Aini Guru Kelas A2 RA Perwanid Brawijaya Pamekasan, wawancara langsung, (14 Oktober 2020, pukul 10.30)

<sup>14</sup>Sitti Salamah Guru Kelas A2 RA Perwanid Brawijaya Pamekasan, wawancara langsung, (15 Oktober 2020, pukul 10.00)

<sup>15</sup>Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) RA Perwanida Brawijaya Pamekasan (Lihat lampiran 2).

setiap harinya divariasikan. Apabila hari ini ada kegiatan menarik garis pada lambang bilangan, maka besok tidak akan ada kegiatan tersebut. Bahkan juga ada kegiatan seperti kompetisi, anak diajak untuk berlomba. Sehingga kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tersebut bisa menjadi motivasi belajar bagi anak.

#### b. Sarana Prasarana

Sarana prasarana merupakan penunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Sitti Nur Aini :

“Dan faktor yang kedua yaitu tersedianya pada suatu sarana dan prasarana. Alhamdulillah sarana dan prasarana yang di dalam lembaga ini cukup memadai.”<sup>16</sup>

Dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di lembaga ini, kami para guru membuat lembar kerja anak (LKA) sendiri supaya tidak hanya terpaku pada majalah saja. dengan membuat lembar kerja anak yang bervariasi, anak menjadi semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal yang senada juga disampaikan oleh Ibu Yayan yang mengatakan bahwa:

“Kegiatan pembelajaran dalam permainan menara angka dapat didukung dengan metode dan media yang digunakan oleh guru. Kami menggunakan metode bermain dan media bergambar yang penuh warna”.<sup>17</sup>

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Ibu Sitti Salamah, sarana prasarana menjadi salah satu pendukung dari lancarnya kegiatan pembelajaran.

“Selain guru, yang menjadi faktor pendukung lainnya yaitu sarana prasarana. Apalagi di lembaga ini sarana prasarana sudah hampir lengkap. Dimulai dari gedung, buku-

---

<sup>16</sup>Sitti Nur Aini Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, wawancara langsung,(14 Oktober 2020,pukul 10.17)

<sup>17</sup>Sitti Sriyani, Guru Kelas A RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, Wawancara langsung, (13 Oktober 2020, pukul 09.00).

buku sumber belajar anak dan buku pedoman bagi guru serta alat permainan edukatifnya juga memadai”<sup>18</sup>.

Dari hasil observasi lapangan, bahwa:

“Sarana prasarana yang dapat digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran dalam permainan menara angka pada kemampuan berhitung untuk siswa kelompok A2 berupa penggunaan ruang kelas, papan tulis, kapur tulis, penghapus, meja, kursi, media, alat permainan edukatif”<sup>19</sup>.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menara angka pada kelompok A2, guru sudah menggunakan berbagai sarana prasarana dengan baik, baik sarana yang sudah disediakan ruang kelas ataupun yang sudah disiapkan oleh guru itu sendiri. Dalam pembuatan lembar kerja anak juga sangat bervariasi, gambar-gambar yang dipilih sangat sesuai dengan dunia anak sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil dokumentasi bahwa:

“Di RA Perwanida terdapat lima macam buku inventaris, yaitu inventaris gedung, inventaris perabot, inventaris alat permainan, inventaris buku perpustakaan dan inventaris pedoman. Kelengkapan sarana di RA Perwanida Pamekasan tercatat dalam buku inventaris perabot, dimana pada buku tersebut ditemukan data tentang papan tulis, sepidol, penghapus, meja, kursi, media dan lain-lain”<sup>20</sup>.

Selain itu juga, pada buku inventaris alat permainan, pada buku tersebut ditemukan data tentang alat-alat permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran menara angka atau balok-balok pada anak. Data yang ditemukan terdapat empat permainan yang berhubungan dengan bilangan yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>18</sup>Sitti Salamah Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, wawancara langsung,(14 Oktober 2020,pukul 10.00)

<sup>19</sup>Observasi Lapangan, Ruang Kelas Kelompok A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, (12 Oktober 2020, pukul 07.30-09.40).

<sup>20</sup>DokumenBuku Inventaris RA Perwanida Brawijaya Pamekasan (Lihat lampiran 4).

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan permainan menara angka dengan menggunakan balok adalah sebagai berikut :

a. Usia Siswa

Usia menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran permainan menara angka atau bilangan, apabila usianya masih dibawah 4 tahun. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sitti Nur Aini:

“Ada beberapa anak disini yang usianya belum sampai 4 tahun, sehingga anak tersebut merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran dan itu menjadi penghambat anak dalam belajar, baik pembelajaran menara angka ataupun pembelajaran yang lain. Sehingga dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan yang ekstra dalam mengajari anak-anak tersebut. Walaupun guru sudah menggunakan metode dan media yang sangat menarik, tapi anak yang belum cukup usianya, tetap tidak bisa menangkap pembelajaran dengan baik, sehingga harus dibimbing dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Terkadang juga anak-anak tersebut malah mengganggu teman-temannya yang sedang mengerjakan tugas, sehingga harus selalu diawasi dengan baik”.<sup>21</sup>

Terdapat kesamaan pendapat dari Ibu Sitti Srihayani mengenai faktor penghambat dari pembelajaran menara angka yaitu:

“Umur menjadi faktor penghambat dari kegiatan pembelajaran. Seperti yang Anda ketahui, ada beberapa anak yang kurang bisa menangkap pembelajaran dikarenakan umurnya yang belum saatnya masuk TK, tapi sudah dimasukan ke TK karena kesibukan dari orang tuanya”.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Sitti Nur Aini, Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, Wawancara langsung, (12 Oktober 2020, pukul 10.17).

<sup>22</sup>Sitti Srihayani, Guru Pengganti Kelompok A RA Perwanida Brawiajaya Pamekasan, Wawancara langsung, (13 Oktober 2020, pukul 09.12).

Pendapat tersebut lebih dikuatkan oleh pendapat dari Ibu Sitti Salamah, dimana dalam kematangan usia anak menjadi penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran.

“Usia anak menjadi faktor penghambat pembelajaran, apabila tidak mencapai usia anak. Kematangan usia anak menjadi penentu keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran. Disini ada anak yang usianya belum mencapai usia masuk TK, sehingga dalam menerima pembelajaran jadi terhambat. Oleh sebab itu, guru harus telaten betul dalam mengajarnya. Walau begitu, anak tersebut tetap tidak bisa menangkap pembelajaran secara menyeluruh.”<sup>23</sup>

Dilihat dari hasil observasi lapangan, anak yang usianya masih dibawah 4 tahun akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, dikarenakan usia anak yang belum matang dan emosi anak masih belum stabil sehingga anak masih melekat dengan orang-orang terdekatnya yaitu keluarga dan menjadikan anak merasa tidak nyaman dan kurang aman apabila berada dalam ruangan yang terpisah dengan keluarga. Guru merasa kesulitan dalam mengontrol perilaku anak, dimana anak masih kurang memiliki rasa tanggung jawab dan sikap mandiri.

“Sehingga dalam proses pembelajaran menara angka dalam berhitung, anak akan merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran tersebut walaupun dengan menggunakan permainan balok-balok angka yang ringan dan mudah dipahami anak. Ada anak yang mudah mengingat dan menghafal angka tersebut, akan tetapi setelah ditanya angka 1-10 yang sesuai dengan bilangannya, anak tetap tidak bisa menunjukkannya dan juga anak tidak bisa menuliskan dengan baik, apabila ada kegiatan menuliskan lambang bilangan”.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Sitti Salamah, Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, Wawancara langsung, (14 Oktober 2020, pukul 10.03).

<sup>24</sup>Observasi Lapangan, Ruang Kelas Kelompok A2RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, (12Oktober 2020, pukul 07.00-10.00).

Hal ini juga dibuktikan dengan adanya dokumen bahwa:

“Pada data siswa diketahui bahwa anak yang usianya tidak mencapai 4 tahun pada kelompok A2 ada 2 anak dan anak yang usianya mencapai 4 tahun bahkan lebih ada 13 anak”.<sup>25</sup>

#### b. Kecerdasan Anak

Dalam kecerdasan anak yang selama ini dapat dikenal dari orang tua pada umumnya terbatas hanya saja pada aspek yang itu-itu saja. Misalkan, kecerdasan logika matematika, yakni kemampuan anak mengenal angka dan cakap berhitung dengan cepat.

Setiap anak dapat memiliki kecerdasan yang sangat berbeda-beda. Walau usianya sudah mencapai usia masuk taman kanak-kanak, terkadang masih ada yang belum bisa menangkap pembelajaran dengan baik. Namun mayoritas anak yang usianya cukup, bisa menangkap pembelajaran dengan baik. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sitti Nur Aini.

“Yang menjadi penghambat lagi yaitu tingkat kecerdasan anak. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Walau usianya sudah mencapai usia masuk TK(Taman kanak-kanak), terkadang masih ada yang belum bisa menangkap pembelajaran dengan baik. Namun mayoritas anak yang usianya cukup, bisa menangkap pembelajaran dengan baik. Dan yang usianya tidak sampai, ada juga yang mampu menangkap pembelajaran tapi hanya sebatas mampu menghafal angka 1-10 yang diterapkan, sedangkan untuk mengenal konsep bilangan itu sendiri belum bisa, hanya mampu menyebutkan sesuai urutannya”.<sup>26</sup>

Berbeda dengan pendapat Ibu Sitti Salamah, yang mana kecerdasan menjadi penghambat dikarenakan usianya.

“Penghambat yang lain ya kecerdasan anak. Yang mana kecerdasan anak yang usia kurang dari 4 tahun berbeda dengan anak yang usianya 4 tahun keatas. Memang ada

---

<sup>25</sup>DokumenData Siswa Kelompok A2 PA Perwanida Brawijaya Pamekasan (Lihat lampiran 1).

<sup>26</sup>Sitti Nur Aini, Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, Wawancara via telepon, (28 september 2020, pukul 14.10).

beberapa anak yang usianya sudah 4 tahun lebih tapi tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik, namun seiring berjalannya waktu hasil belajarnya setiap harinya berkembang. Anak tersebut mampu menerima pembelajaran dengan baik. Sedangkan yang dibawah 4 tahun, tetap kesulitan bahkan sampai disemester II ini”<sup>27</sup>.

Dilihat dari hasil belajar anak pada rekap penilaian mingguan anak, memang ada perbedaan dari kecerdasan anak yang usianya tidak sampai 4 tahun dan anak yang usianya sudah mencapai 4 tahun keatas. Dan hasil observasi selama proses pembelajaran dapat dikatakan bahwa:

“Hasil belajarnya menunjukkan bahwa anak yang usianya keatas 4 tahun, memang ada beberapa yang belum bisa berkembang dengan cepat bahkan sampai berjalan selama setengah semester karena kecerdasannya yang kurang. Namun diminggu-minggu terakhir semester I, mereka bisa mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan oleh pendidik. Berbeda dengan hasil belajar anak yang usianya belum mencapai 4 tahun, dikarenakan tingkat kecerdasannya yang belum matang sehingga belum bisa menangkap pembelajaran secara maksimal mengenai konsep-konsep bilangan. Sehingga hasil belajar yang diperoleh hanya berkisar antara belum berkembang (BB) dan masih berkembang (MB)”<sup>28</sup>.

Menurut beberapa pendapat dalam kecerdasan anak yang dikekang dalam rumah dapat menghambat kecerdasan anak dimana anak yang dilarang keluar rumah usai sekolah justru memiliki potensi terhambat kecerdasannya. Ini disebabkan anak tidak memiliki waktu luang untuk melepaskan beban pikiran dari sekolah ke permainan bersama teman-temannya.

---

<sup>27</sup>Sitti Salamah, Guru Kelas A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, Wawancara via telepon (28 September 2020, pukul 14.45).

<sup>28</sup>Dokumen Rekapitulasi Penilaian Mingguan Kelompok A2 RA Perwanida Brawijaya Pamekasan .

## **B. Temuan Penelitian**

Adapun hasil temuan penelitian yang didapat dari lapangan tentang Implementasi permainan menara angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, antara lain:

### **1. Penerapan permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan dapat diterapkan secara optimal dan baik karena didukung dari beberapa faktor salah satunya; kompetensi guru, sarana dan prasarana sekolah yang memadai. Dalam penerapan permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya diawali dengan ketidaktahuan anak akan angka-angka dan cara menulisnya.

Kebanyakan anak-anak mampu menyebutkan sesuai dengan urutannya. anak-anak yang masih kurang dalam pemahaman tentang permainan menara angka, apalagi saat ada kegiatan menuliskan angka 1-10, oleh guru dilakukan observasi dari kelemahan anak tersebut kemudian diberikan motivasi dan diberikan bimbingan dalam berhitung.

Dunia anak adalah dunia bermain dan bernyanyi, sehingga guru terpikirkan ide dalam permainan menara angka dengan menggunakan balok-balok angka. Balok yang dibuat juga ringan dan mudah dipahami bagi anak. Balok mengarah pada pola-pola dari bentuk dan bangun datar dan dapat merangsang kemampuan anak. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru sudah baik dalam mengenalkan menara angka atau bilangan dengan menggunakan balok. Guru menyanyikan lagu tentang angka-angka dengan penguasaan materi yang sangat baik, bentuk-bentuk yang dikenalkan dalam lagu tersebut sehingga membentuk simbol atau angka-angka yang mudah dipahami oleh anak.



Media menara angka terbuat dari kayu dengan berbentuk persegi dan terdiri dari 20 unit balok. Balok terdiri dari angka 1-20 setiap angka berwarna hitam. Dalam bermain menara 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 menara angka dapat membantu anak untuk mengetahui angka sesuai yang mereka susun, ketika anak bermain menara angka dapat membantu anak untuk mengidentifikasi jumlah angka sesuai yang mereka hitung. Bermain balok angka ini bisa dibentuk menjadi beberapa kelompok atau hanya individu dan anak dapat diajak berlomba-lomba dalam menyusun menara angka 1-20.

Dalam menerapkan permainan menara angka ada beberapa langkah-langkah yaitu :

1. Sebelum melaksanakan permainan menara angka anak terlebih dahulu dibagi beberapa kelompok di dalam kelas.
2. Anak diberikan berbagai macam jenis angka mulai dari angka 1-20 ( menara balok angka ini terbuat dari kayu dengan berbentuk persegi dan terdiri dari angka 1-20 unit balok )
3. Anak menyusun balok angka yang telah diberikan oleh guru untuk disusun menjadi sebuah menara bangunan yang berbentuk menara angka yang sesuai dengan keinginannya sendiri atau sesuai instruksi guru.
4. Setelah anak menyusun balok angka menjadi sebuah bangunan menara angka tersebut, guru meminta anak untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
5. Dalam permainan menara angka guru akan membawa balok angka dari salah satu anak untuk dipresentasikan ke depan kelas dan menunjuk salah satu anak untuk berhitung menara angka dari angka 1-20.

6. Guru memberikan apresiasi (reward) bagi anak didik yang dapat menyusun permainan menara angka dengan baik serta menghitung menara angka tersebut dengan benar.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, guru membuat RPPH terlebih dahulu. Perencanaan pembelajaran dalam mengenalkan permainan menara angka dibuat dan dilaksanakan dengan sangat baik, yang isinya meliputi:

- a. Kegiatan sebelum masuk kelas: penyambutan, bermain bebas, *circle time* dan berbaris.
- b. Kegiatan awal: salam, berdo'a, membaca surat-surat pendek, absensi dengan bernyanyi, diskusi tema yang akan diajarkan, diskusi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dan aturan bermainnya.
- c. Kegiatan inti: melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan dan *recalling*.
- d. Kegiatan istirahat: bermain, cuci tangan, berdo'a dan makan bekal.
- e. Kegiatan akhir: menanyakan perasaan anak, diskusi kegiatan yang sudah dilakukan melalui tanya jawab, cerita pendek, bernyanyi dan berhitung, do'a dan salam.

Guru melaksanakan pembelajaran secara rutin dan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Sebelum memasuki suatu kegiatan yang inti, seorang guru dapat menjelaskan terlebih dahulu pada anak dalam suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memberi suatu contoh dan dapat dipaparkan di papan tulis. Guru menuliskan lambang bilangan dari angka 1-10 sembari sambil berhitung dan diikuti oleh anak. Kemudian melakukan tanya jawab, dari bilangan yang guru sebutkan dan anak dapat menunjukkan angka 1-10 dengan tepat.

Dapat terlihat bahwa anak mampu menunjukkan angka dengan benar. dengan bermain anak lebih mudah memahami tentang menara angka dalam kegiatan yang dibuat menjadi lembar kerja anak oleh guru saat penelitian berlangsung, yaitu anak yang diinstruksikan

untuk mewarnai dari jumlah dari gambar balok disetiap kotak pada angka-angka yang sesuai. Pada saat melakukan penelitian tema yang diajarkan yaitu kendaraan dan sub temanya pesawat. Sehingga gambar pada lembar kerja anak yang dibuat yaitu menggunakan gambar pesawat.

Dilihat dari program semester dalam semester 1 diminggu ini, kegiatan pembelajaran memasuki tema kendaraan dengan subtema mobil. Sehingga pada RPPM, kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan berhubungan dengan pesawat. Kemudian RPPM diturunkan pada RPPH. Kegiatan-kegiatan pada RPPH dibuat satu minggu sekali sesuai dengan tema pembelajaran. Sehingga tidak ada kesamaan dari kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama satu minggu ke depan.

Kompetensi dasar (KD) yang dipakai dalam pembelajaran menara angka yaitu KD 3.6-4.6 dengan indikator; mengenal konsep angka (menyebutkan angka 1-10, menggunakan balok angka untuk menghitung dan mencocokkan angka dengan balok angka) dan pada KD 3.12-4.12 dengan indikator menyebutkan angka bila diperlihatkan menara angkanya (mengucapkan bunyi angka)

Guru menjelaskan kegiatan tersebut terlebih dahulu sebelum membagikan lembar kerja pada anak. Setelah anak selesai melaksanakan kegiatan yang ditugaskan, anak langsung mengumpulkan dan diberilah penilaian oleh guru, supaya langsung diketahui sampai mana kemampuan anak dapat menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kebanyakan anak mampu mengenal angka dengan sambil berhitung tersebut. Terbukti dengan nilai-nilai yang didapat anak-anak tersebut yakni berkembang sesuai harapan (BSH).

## **2. Manfaat Kemampuan Berhitung Menara Angka terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Manfaat menara angka dalam kemampuan berhitung anak terdiri dari dua manfaat yaitu :

1. Dalam kemampuan berhitung anak menambah perbendaharaan bahasa yang cukup luas serta meliputi angka 1-10 dan balok-balok yang ada di lingkungannya sehingga anak berani untuk mengemukakan pendapat yang mereka inginkan nanti.
2. Dalam kemampuan berhitung anak mampu memperbaiki cara berhitung dan tata bahasa yang baik. dan anak mampu mempelajari dengan baik apa yang dilihat dan didengarkan dengan baik. Anak dalam usia dini sudah mampu merangkaikan atau mengurutkan angka-angka yang disediakan menjadi 1,2,3,4,5 dan seterusnya.
3. Anak mampu mengucapkan dan mengeluarkan bunyi yang lantang dalam menyebutkan angka sehingga teman yang mereka ajak bicara mudah menanggapi. Pada manfaat permainan menara angka dalam kemampuan berhitung pada anak.

Dengan bermain permainan menara angka pada kemampuan berhitung anak lebih bisa untuk memahami dan bisa mengurutkan sebuah angka dari 1-10 dan bisa menyusun ataupun mengurutkan suatu angka dari angka yang kecil ke angka yang besar atau sebaliknya, untuk mengambil dan mengelompokkan suatu bilangan. Selain itu Manfaat menara angka tidak dapat optimal tanpa didukung adanya faktor guru dalam memfasilitasi dan membimbing dalam permainan menara angka terhadap kemampuan berhitung anak.

Dalam kegiatan pembelajaran menara angka guru memiliki peran yang penting dalam mengenalkan angka. Guru juga jadi peran utama dalam pembelajaran menara angka guru juga mempunyai prinsip atau rencana pembelajaran yang sangat baik untuk anak saat proses pembelajaran guru juga memberikan motivasi dan pembelajaran surat-surat pendek saat diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran berlangsung.

Dalam manfaat menara angka kalah penting dari pembelajaran lainnya di RA Perwanida guru juga memberikan pembelajaran dengan berlahan-lahan. Guru juga memanfaatkan dengan baik APE yang tersedia dilembaga tersebut. Walaupun ruang guru sangat luas lembaga bisa bergerak bebas dengan kemauannya tersedia saran yang dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran akan dicamtungkan dalam RPPH dan semuanya digunakan kebutuhan sekolah

### **3. Faktor Pendukung dalam Implementasi Permainan Menara Angka terhadap Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Terdapat dua faktor pendukung dalam implementasi permainan menara angka terhadap anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan, yaitu:

#### **a. Guru**

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting. Karena guru menjadi peran utama dalam proses pembelajaran. Guru menjadi panutan bagi para siswanya, apalagi guru RA di RA Perwanida Pamekasan, guru-gurunya sudah kompeten dalam mengajar. Dari perencanaan pembelajarannya, tata cara mengajarnya, semuanya tertata dengan rapi dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Saat proses pembelajaran guru juga selalu memberikan motivasi-motivasi pada anak supaya anak bisa giat dalam belajar. Biasanya motivasi-motivasi berupa ucapan diberikan pada saat pembacaan surat-surat pendek, juga saat diskusi kegiatan yang akan dilakukan, saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan di akhir kegiatan.

Motivasi belajar lainnya berupa kegiatan-kegiatan yang bervariasi setiap harinya. Salah satunya pemberian motivasi belajar pada anak usia dini berupa reward yang tidak dapat dilakukan sembarangan, harus dilihat kepada siapa dan kapan reward tersebut diberikan. Selain itu, bentuk dan cara pemberian reward harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Keefektifan pemberian reward tergantung pada berbagai faktor, salah satunya adalah

frekuensi pemberian reward, pemberian reward dapat dilakukan dengan pujian diawalan, kapan dan bagaimana reward tersebut diberikan.

Hadiah atau reward mendorong perubahan perilaku yang dapat diamati. Mereka melayani sebagai reinforcers positif dengan meningkatkan frekuensi perilaku yang menghasilkan keuntungan.<sup>29</sup> Guru diharapkan dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa dan juga membentuk karakter dalam diri siswa, diantaranya adalah dengan memberikan penghargaan atau reward atas hasil prestasi karya peserta didik. Pemberian reward dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, kepercayaan diri siswa dan mengubah perilaku menjadi lebih baik dalam diri siswa.

Dilihat dari observasi lapangan, motivasi belajar berupa pemberian reward yang diberikan oleh guru di RA Perwanida Brawijaya yaitu :

- 1) Reward abstrak yaitu reward yang diberikan dengan kata-kata baik berupa pujian dan penghargaan. Melalui kata-kata tersebut, siswa akan merasa puas dan terdorong lebih aktif dalam belajar. Contoh reward abstrak adalah “bagus!”, “tepat sekali” dll.
- 2) Reward konkrit yaitu reward yang diberikan berupa kegiatan sebagai ganjaran atas keberhasilan yang telah dilakukan. Hal tersebut dilakukan ketika guru akan memberikan hadiah berupa suatu kegiatan kepada anak misalnya: pemberian bola, balok, kertas gambar, pensil warna dll.

Guru tampak memberikan tepuk tangan dan 2 buah bintang kepada 2 orang anak yang mendapatkan nilai baik dan satu lagi merupakan anak yang terbaik saat menyusun permainan menara angka. Selain itu, guru memberikan komentar dengan kata “bagus sekali!” sebanyak 3 kali dan kemudian memberikan tepuk tangan kepada salah satu anak yang berani tampil di depan kelas. Selain guru, anak yang lain juga ikut bertepuk tangan. dan dalam

---

<sup>29</sup>Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta,2012),hlm. 238

kegiatan proses belajar mengajar berlangsung guru memberikan bola, balok perlengkapan untuk permainan menara angka pada anak di dalam kelas.

#### b. Sarana Prasarana

Sarana prasarana adalah suatu faktor yang tidak kalah penting dalam kegiatan pembelajaran.

Sarana prasarana akan menjadi penunjang keberhasilan dari kegiatan pembelajaran. Di RA Perwanida Pamekasan, sudah memiliki sarana prasarana yang memadai serta alat permainan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran sangat lengkap, hal itu dapat dilihat dari berbagai alat permainan di kelas, dibuktikan dengan adanya buku inventaris sekolah. Sarana yang digunakan dalam permainan menara angka terhadap anak dengan menggunakan balok-balok angka terdapat pada buku inventaris perabot dan inventaris alat permainan.

Guru memanfaatkan dengan sangat baik sarana prasarana yang tersedia di lembaga ini. Walaupun ruang kelas yang tersedia seluas dari yang ditentukan oleh pemerintah, namun anak tetap bisa bergerak bebas sesuai kemauannya ketika sedang melakukan kegiatan. Tersedianya sarana prasarana yang dimanfaatkan dengan baik oleh guru menjadi pendukung dari keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan tercantum dalam RPPH. Sarana yang ada dalam RPPH, semuanya digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan permainan menara angka terhadap anak di RA Perwanida Pamekasan sebagai berikut

#### a. Usia Siswa

Normalnya usia siswa RA yaitu berkisar antara 4 sampai 6 tahun, karena pada usia tersebut motorik dan emosi anak sudah stabil dan anak juga mampu mempelajari hal-hal baru di sekelilingnya. Namun yang terjadi di RA Perwanida Pamekasan pada kelompok A2, masih ada beberapa anak yang usianya tidak mencapai 4 tahun. Hal ini dibuktikan dari data

siswa kelompok A2, dimana anak yang usianya belum mencapai 4 tahun ada 3 anak. Sehingga anak tersebut kesulitan dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan di dalam kelas.

Setelah diamati, anak yang usianya kurang dari 4 tahun memang tidak bisa menangkap pembelajaran dengan jelas. Anak tersebut harus selalu dibimbing dan diarahkan. Saat diberikan kegiatan menarik garis pada lembar kerja anak, anak tersebut masih kebingungan. Oleh sebab itu, pentingnya kematangan dalam usia pada anak untuk memasuki pendidikan RA, agar lebih mudah menerima pembelajaran yang akan dikembangkannya.

#### b. Kecerdasan Anak

Tingkat kecerdasan anak juga menjadi penghambat dalam pembelajaran menara angka dengan menggunakan permainan menara angka di RA Perwanida Pamekasan. Dimana kecerdasan setiap anak memang berbeda-beda. Ada yang usianya sudah mencapai 4 tahun bahkan lebih, namun belum bisa menerima pembelajaran dengan baik. Akan tetapi anak tersebut mampu berkembang seiring berjalannya waktu sehingga bisa mengimbangi teman sebayanya. Berbeda dengan anak yang belum mencapai 4 tahun, kecerdasannya masih belum matang, walau mampu menghafal dengan baik angka 1-10 yang diterapkan oleh guru, namun dalam mengenal simbol dari bilangan tetap belum mampu. Anak tersebut hanya mampu menyebutkan sesuai dengan urutannya tapi tidak mampu mengenali. Dapat dilihat juga dari hasil belajarnya, nilai yang didapat berkisar antara belum berkembang (BB) dan masih berkembang (MB).

### **C. PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan, maka tahap selanjutnya akan menganalisis data yang sudah terkumpul dengan teori yang peneliti gunakan dengan deskripsi kualitatif.



## **1. Penerapan permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan.**

Lambang bilangan merupakan suatu simbol yang dapat dipergunakan untuk menulis angka atau suatu bilang yang telah disebut.<sup>30</sup> Menyebutkan bahwa kemampuan berhitung bagi individual merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahap hidup. Karena anak usia dini dapat mengenal angka di berbagai matematis dari dunia anak. Asmawati mengatakan bahwa anak usia dini 4-5 tahun pada kemampuan berhitung mencakup indikator menunjuk angka 1-10, dan mengulangi angka 1-10 dan menempelkan angka dengan benda-benda dari 1-10.<sup>31</sup>

Hal ini dengan berjalannya temuan di lapangan observasi di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan permainan menara angka Pada anak didik dapat dimulai dengan pendidikan dalam jenjang Taman kanak-kanak usia anak 4-5 tahun di kelompok A2 yaitu dari menara angka atau bilangan 1-10 terlebih dahulu. Menara angka dikenalkan pada anak agar bisa mengetahui konsep matematis dan dapat mengesah kognitif anak. Pada kegiatan yang dapat dilakukan di RA Perwanida Pamekasan pada kelompok A2 juga berupa kegiatan dalam menunjuk angka 1-10 dan menempelkan angka atau lambang bilangan dengan benda balok yang berupa kotak dari 1-10 serta menuliskan angka 1-10.

Dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung suka bermain dan hal ini juga bisa bermotivasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran. Maka guru di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan memanfaatkan hal ini untuk mendidik anak dengan cara bermain sambil belajar. Istilah dalam belajar sambil bermain yaitu; disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan anak. Bahkan bermain merupakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan

---

<sup>30</sup>Sumardi, dkk., *peningkatan kemampuan anak*.

<sup>31</sup>*Ibid*

tetapi juga sebagai pembelajaran bagi anak serta membangkitkan motivasi dalam diri anak untuk belajar mempelajari hal-hal yang baru.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain sambil belajar adalah suatu kebutuhan bagi anak, dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang dapat memotivasi pada diri anak, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Permainan menara angka pada anak usia dini masuk dalam KD. 3.6 – 4.6 dengan indikator, mengenal konsep menara angka (menghitung angka 1-10, menggunakan angka 1-10 untuk menghitung dan menempelkan angka) dan pada KD 3.12 – 4.12 dengan indikator menyebutkan angka bilangan dapat di peribatkan dalam angka-angka (mengucapkan bunyi angka). Dalam mengenalkan angka anak usia dini di RA Perwanida dengan menggunakan lagu-lagu. Lagu ialah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan bagi anak usia dini, dalam lagu adalah suatu hal yang sangat penting bagi seorang guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan cara sangat menyenangkan atau gembira bagi anak.<sup>32</sup>

Menurut pendidik kelompok A2 di RA Perwinada Pamekasan dalam menggunakan lagu dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting dan dapat digemari oleh anak didik, karena sangat menyenangkan bagi anak didik dan juga dunianya dalam bermain adalah dunia bernyanyi, Lagu dapat diterapkan dalam permainan menara angka yakni bermain dengan ringan dan mudah di pahami oleh anak.

---

<sup>32</sup>Nina Khayatul Virdyna, *media pembelajaran pendidikan....*, hlm.47

Sejalan dengan teori yang diteliti dapat digunakan untuk salah satu dari karektaristik lagu atau bermain untuk anak usia dini yakni dapatdi usahakan yang digunakan tidak memakai kata-kata yang rumit.<sup>33</sup> Dalam prinsip ini anak usia dini bisa menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan taraf kemampuan anak didik.<sup>34</sup>

Karakteristik dan prinsip tersebut dapat diterapkan pada anak didik kelompok A2 RA Perwanida Pamekasan dalam bermain menggunakan pengenalan menara angka tersebut. Berikut lagu yang diterapkan dalam pembelajaran permainan menara angka

“ Satu jari tangan kanan ku, satu jari tangan kiri ku ku gabung jadi dua ku buat jembatan panjang, dua jari kanan ku, dua jari kiri ku gabung jadiempat kubuat camera cklik, tiga jari tangan kanan ku, tiga jari tangan kiri ku ku gabung jadi enam ku buat menara tinggi, empat jari tangan ku, empat jari tangan kiri ku ku gabung jadi delapan ku buat telinga kelinci, lima jari tangan ku, lima jari tangan kiriku ku gabung jadi sepuluh ku siap berdua”.

Penerapan permainan menara angka dengan menggunakan balok angka di RA Perwinada Pamekasan pada kelompok A2 sudah diterapkan selama kurang lebih 2tahun. Pada saat itu, anak didik kelompok A2 telah terfikirkan dengan metode seperti itu karena kebanyakan anak didik belum mampu mengenal permainan menara atau menghitung angka dengan benar dan baik. Kemampuan anak bisa berkembang karena disebabkanmetodenya menarik pada anak didik dengan sambil bermain.

Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa, pendidikan yang diberikan pada seorang anak dan anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak sendiri ialah belajar sambil bermain, sebab pada masa anak merupakan masa bermain dimana

---

<sup>33</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan...*, hlm.230-231

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm. 234-235.

kita tidak bisa menghilangkan hak anak dalam bermain dengan memberikan pendidikan kepada anak.<sup>35</sup>

Namun dalam pembelajaran saat ini pada kelompok A2 di RA Perwanida Pamekasan sudah sejalan dengan teori yang peneliti gunakan,. Pendidikan yang dapat diterapkan, tidak menghilangkan hak anak dalam bermain. Dalam hal ini menara angka termasuk dalam kategori bermain, sebab anak akan merasa nyaman dan tidak terbebani dengan tugas yang diberikan melalui lagu-lagu terlebih dahulu dalam permainan menara angka.

Di lembaga RA Perwanida Pamekasan, aktivitas pembelajaran di mulai dari jam 07.00 – 09.00 WIB. Sebelum masuk kelas ada kegiatan *circle time* yang dilakukan di halaman RA, yakni melakukan kegiatan fisik motorik seperti permainan tradisisonal khas madura yang dimulai dari jam 07.00 – 07.30 WIB. Pada saat kegiatan *circle time*, anak diajak untuk berekspresi, bersosialisasi, berimajinasi dan mengeksplor kemampuan gerak di depan umum.

Seperti teori yang dikemukakan oleh Sa'id Mursi bahwasanya anak usia dini dapat memiliki ciri khas atau karakteristik yaitu banyak bergerak dan tidak mau diam, suka bermain dan bergembira, dan berpikir khayal.<sup>36</sup> Ciri khas anak usia dini dapat berkembangnya kemampuan anak sehingga memerlukan penyediaan lingkungan yang mendukung aktivitas anak secara menyenangkan sekaligus peran guru dalam mengembangkan kemampuan anak didik.<sup>37</sup>

Kegiatan selanjutnya memasuki kegiatan awal yang dimulai dari jam 07.00 samapai 07.30 WIB. Kegiatan awal berbagi dua tempat, yaitu dimana area bermain dalam *indoor* bagi anak atau didalam kelas. Pada saat salam, untuk pembacaan do'a dan surat-surat pendek yang dilakukan diarea bermain indoor anak. Semua kelompok baik dari kelompok A1,A2 dan A3,B1, B2 dan B3 dikumpulkan dalam satu tempat membaca dan bernyanyi bersama-sama.

---

<sup>35</sup>Mursid, *Pengembangan PAUD...*, hlm.136

<sup>36</sup>Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Hlm.21

<sup>37</sup>*Ibid*, hlm.38

Anak berbaris untuk memasuki kelas dan siap untuk berdoa bersama setelah masuk kelas masing-masing anak mendengarkan perintah oleh guru dan siap berdoa dan pembacaan surat-surat pendek yaitu salah satu guru yang menjadi pemimpin untuk membaca do'a di RA Perwanida Pamekasan.

Guru yang dipilih merupakan guru yang bergiliran membaca dan tepat cara membacanya, sehinggabisa dijadikan motivasi bagi para siswa, maka harus selalu membaca dengan rajin dan benar setelah dalam kegiatan pembacaan do'a atau surat-surat pendek yang telah selesai. Kemudian di dalam kelas, seorang guru dapat mengkondisikan suatu kelas yang terlebih dahulu dan bernyanyi tentang tema yang akan diajarkan, lalu bernyanyi untuk mengabsen para anak didik. Setelah itu bercakap-cakap tentang tema yang masuk dalam pembelajaran.

Tepat pada jam 08.00, seorang guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukannya, dimulai dari kegiatan pertama sampai kegiatan keempat. Satu persatu kegiatan dijelaskan dengan memberi contoh terlebih dahulu, seperti halnya kegiatan menata balok angka dan menempelkan angka ke balok. Guru menjelaskan terlebih dahulu dari angka 1 sampai 10 dengan melakukan praktek angka 1 sampai 10. Guru mengulang-ulang angka dari 1 sampai 10, bagi yang tahu menara angka yang manakah yang dimaksud, anak diminta menunjuknya. Setelah itu dalam mengambil suatu contoh lembar kerja anak yang agak besar, supaya dapat terlihat jelas oleh seorang anak, kemudian mencontohkan dengan meminta anak untuk menghitung dari setiap balok yang ada di dalam kelas lalu menanyakan menara angka mana yang cocok dengan jumlah yang anak sebutkan dan ditempelkan pada balok.

Setelah menjelaskan semua kegiatan yang akan dilakukan, memasuki kegiatan inti yang dimulai jam 8.15 sampai jam 09.00 WIB, guru memberikan lembar kerja anak yang akan dikerjakan dari kegiatan pertama pada anak. Kegiatan pertama yang dilakukan anak yaitu kegiatan bermain menara angka dan menempelkan angka sambil berhitung dalam

mengerjakan kegiatan tersebut. Anak terlihat sambil bernyanyi lagu yang digunakan oleh guru untuk mengingat simbol angka yang ingin diketahui anak. Setelah selesai, anak langsung mengumpulkan dan meminta lembar kerja anak untuk kegiatan belajar tersebut. Apabila masih banyak waktu dan semua anak sudah menyelesaikan kegiatan, maka anak akan diberikan kegiatan pengaman yaitu mainan seperti balok-balok.

RA Perwanida Pamekasan juga melakukan kegiatan mangaji dan membaca. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, anak diberikan kegiatan pengaman sambil menunggu guru memanggil untuk mengaji dan membaca. Kegiatan dilakukan karena permintaan dari para orang tua peserta didik.

Pada jam 09.00 sampai jam 09.15 WIB, guru melakukan *recalling* dengan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan yang dilakukan. Setelah itu, masuk waktu istirahat jam 09.15 sampai jam 09.45 WIB. Istirahat dimulai dari kegiatan cuci tangan ditempat yang sudah disediakan, kemudian kembali ke ruang kelas untuk berdo'a dan makan bekal bersama.

Memasuki suatu kegiatan akhir yang dimulai dari jam 09.45 sampai jam 10.00 WIB. Guru menyanyikan lagu tentang tema yang masuk dalam suatu kegiatan pembelajaran, melakukan tanya jawab sedikit tentang tema dalam pembelajaran, kemudian menanyakan perasaan anak dalam belajar dan kegiatan yang disukai anak maupun yang tidak disukai, dan memberikan pesan-pesan serta menginformasikan kegiatan untuk besok.

Tetap di jam 09.55, seorang guru memimpin pembacaan do'a-do'a sebelum pulang, bernyanyi dan menutup dengan salam. Permainan menara angka bilangan dengan menggunakan balok di RA Perwanida Pamekasan, kelompok A2 diterapkan setidaknya satu minggu sekali, sehingga anak akan lebih cepat memahami angka-angka.

## **2. Manfaat Kemampuan Berhitung Menara Angka terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Kemampuan berhitung pada anak memiliki manfaat agar anak mampu memperbaiki kemampuan berhitung dengan baik dan benar dalam tata bahasa yang baik supaya anak bisa memiliki kemampuan ini anak bisa memahami apa yang sudah diberikan. Contoh: seorang guru memberikan contoh angka yang kecil-besar, dari angka kecil-besar. Anak mampu memahami dan bisa mengelompokkan angka tersebut. Akan tetapi tidak hanya permainan menara angka anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung ini dengan cara diulang-ulang masih banyak untuk mengembangkan pembelajaran lainnya.

Seorang anak didik yang mampu akan menunjukkan minat dan bakat bagi seorang anak pada permainan menara angka dengan sambil berhitung pada umumnya sangat besar. Maka sebab itu dalam kemampuan berhitung pada permainan menara angka dapat dikembangkan, karena dalam lingkungan pada kehidupan seorang anak didik yang terdapat berbagai bentuk-bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimana-dimana. Di samping itu, setiap guru hendaknya dapat menciptakan suatu permainan menara angka atau sambil berhitung untuk menumbuh kembangkan perkembangan dalam berhitung pada anak didik yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Terutama pada konsep permainan menara angka yang merupakan suatu dasar pengembangan dalam kemampuan anak dalam matematis dan berhitung.

Menurut Ibu Siti Nur Aini. Berhitung merupakan suatu landasan pekerjaan anak didik dengan angka dan dapat berhitung dengan baik. Pada umumnya bagi seorang anak usia dini dengan empat tahun yang akan belajar dengan baik namun pada angka atau bilangan akan tetapi tidak akan mampu menilai angka lambang bilangan, Namun pada usia lima tahun anak lebih sering melakukan usahanya untuk menetapkan nilai bilangan atau angka pada benda yang mereka hitung dalam sebuah balok. Pada umumnya manfaat dalam pembelajaran permainan berhitung di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan adalah untuk dapat mengetahui suatu dasar-dasar pembelajaran dalam berhitung pada dasarnya nanti seorang anak didik yang

akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran dalam permainan berhitung pada jenjang berikutnya.

Manfaat kemampuan berhitung dalam permainan menara angka bagi anak usia dini ialah untuk dapat menghindari sebuah ketakutan bagi seorang anak didik yang terhadap dalam pembelajaran matematika, yang akan bertujuan agar dapat mengetahui suatu dasar-dasar permainan menara angka dengan sambil berhitung dalam suatu suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak dapat memiliki kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Manfaat kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Merangsang perkembangan motorik halus.
- b. Belajar mengenal angka.
- c. Belajar mengenal bentuk.
- d. Belajar mengenal warna
- e. Melatih kreatif anak

Manfaat dalam berhitung merupakan suatu kegiatan yang akan mengembangkan kemampuan dasar pada anak di masa tahapan yang awal dalam perkembangannya, yaitu pada kemampuan dasar dalam berhitung, kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan memisahkan dan mengenal konsep angka dan dengan bermain balok angka anak-anak dapat mengenal konsep yang lebih banyak-lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilang seperti menghitung, klasifikasi, gravitasi dan stbilisasi. Orang tua bisa mengenalkan konsep–konsep tersebut saat anak bermain menyusun balok angka.<sup>38</sup>

Oleh karena itu, dalam kemampuan berhitung perlu dikembangkan dalam pembelajaran, karena dalam lingkungan sekitar dalam kehidupan seorang anak terdapat berbagai bentuk angka atau balok yang terbuat bahan kayu yang akan sering dapat

---

<sup>38</sup>Nida Ria, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Menara Angka di TK Tunagrahika, hlm. 268.



menciptakan permainan-permainan menara angka dalam kemampuan berhitung pada anak hal ini dapat mengembangkan ketarampilan berhitung pada anak dan banyak konsep dasar yang akan di pelajari dan dapat diperoleh anak didik dalam kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung jauh lebih mudah dan dapat diperoleh dalam kegiatan bermain. Anak RA dapat perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur tetapi dengan cara permainan menara angka dalam kemampuan berhitung tersebut dapat dilakukan dan sambil bermain maka anak akan merasa senang. Tanpa ia sadari dengan sendirinya anak yang telah belajar berhitung sambil bermain.

Berdasarkan observasi yang akan di dapat dilakukan ditempat peneliti yang khususnya kelas A. Masalah yang akan dapat ditemukan ialah kurangnya suatu pengenalan bagi anak terhadap kemampuan berhitung. Maka bagi anak didik dalam berhitung masih sulit untuk dapat memahami setiap kali guru menjelaskan dan mengajarkan anak didiknya untuk melakukan pembelajaran tentang suatu hal yang berhubungan dengan permainan menara angka dengan sambil berhitung. Anak seakan-akan merasa terbebani, dan merasa bosan dan tidak akan tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Hal ini dapat disimpulkan karena dengan kurangnya suatu media permainan yang sudah tersedia disekolah sertadengan tidak adanya pembaharuan alat permainan menara angka dari waktu kewaktu untuk dapat mengenalkan suatu pembelajaran dalam berhitung dan kemampuan untuk anak dan bagi seorang guru dalam menciptakan media yang sangat menarik dan bagus untuk dapat meningkatkan seorang anak dalam kemampuan berhitung maka untuk dapat mengatasi hal tersebut dalam peniliti dapat merancang sebuah pembelajaran yang melalui dalam permainan yang sangat menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan yaitu dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya dengan bermain, yaitu permainan menara angka, melalui

permainan tersebut anak akan lebih memahami dan akan membantu anak dalam kemampuan berhitung.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Menara Angka terhadap Anak di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan**

Dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk permainan menara angka bilangan dengan menggunakan balok, dalam keberhasilan penerapannya tidak terlepas dari faktor pendukungnya. Faktor pendukung dari implementasi permainan menara angka.

Faktor pendukung yang pertama dan utama yaitu konsisten di dalam dunia pendidikan, yang paling penting yaitu dengan adanya seorang pendidik. Pendidikan memiliki peran utama di dalam proses pembelajaran, karena pendidik yang menyalurkan ilmu pengetahuan. Sehingga pendidik harus pandai dalam menguasai kelas ilmu memberikan suasana yang yaman dan menyenangkan bagi anak. Guru menjadi panutan bagi para siswanya, apa lagi Guru di RA perwanida sudah kompeten dalam mengajar dari perencanaan pembelajarannya, tata cara mengajarnya, semua tertata dengan rapi dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Selaras dengan teori bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogis dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogis adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak, sedangkan kompetensi profesional adalah suatu kemampuan yang penguasaan materi pembelajarannya secara luas dan mendalam.<sup>39</sup>

Kelancaran ialah suatu proses pembelajarandan tentunya dapat didukung oleh adanya seorang guru yang profesional dalam suatu artian yang dapat mengetahui metodologi pembelajaran serta ia dapat mengajar secara profesional seperti yang didapat dan menyampaikan materi dengan sangat baik, dalam menciptakan suasana pembelajaran dengan baik.

---

<sup>39</sup>Suyadi, *manajemen PAUD* (Yogyakarta Belajar, 2014), hlm. 138

Salah satu persyaratan khusus bagi guru harus mampu bernyanyi, bercerita dan bermain.<sup>40</sup> Menurut para ahli psikologis perkembangan metode pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain, bercerita, berkelana dan bernyanyi. Sehingga kompetensi guru RA atau kriteria dalam mutu guru RA harus bisa memiliki empat kemampuan tersebut.<sup>41</sup>

Dalam metode yang digunakan dalam permainan menara angka dengan bermain metode ini bertujuan untuk lebih memudahkan siswa dalam mengenal angka-angka. Sedangkan salah satu strategi yang digunakan yaitu melalui pemberian tugas, sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka-angka dapat diketahui sejauh mana anak mampu mengenal angka tersebut. Dan juga pembuatan lembar kerja anak yang sangat bervariasi oleh guru, sehingga mampu dan menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Motivasi siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor pendukung. Apabila siswa dapat memiliki suatu motivasi belajar, maka siswa akan memiliki minat untuk belajar, selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru. Motivasi-motivasi yang diberikan oleh guru di RA Perwanida kelompok A2 biasanya berupa ujian, komentar dengan kalimat yang positif, menciptakan suasana kompetitif, membantu kegiatan belajar, menggunakan metode dan media bervariasi serta menggunakan kegiatan yang kreatif dan menarik.

Sarana prasarana menjadi faktor pendukung kedua dari pembelajaran permainan menara angka dengan menggunakan balok di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan sarana prasarana menjadi penunjang keberhasilan dari kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Pamekasan, sarana prasarana sudah cukup memadai, sudah memenuhi suatu standar minimal dalam sarana prasarana yang akan ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan adanya buku inventaris. Sarana yang digunakan dalam pengenalan menara angka dengan

---

<sup>40</sup>*Ibid.*

<sup>41</sup>*Ibid.*, hlm. 140

menggunakan balok terdapat pada buku inventaris perabot dan pada inventaris alat permainan.<sup>42</sup>

Dalam pasal 45 ayat 1 UU No 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa “setiap satuan pendidikan formal maupun non formal harus menyediakan sarana prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan perkembangan potensi fisik, kognitif, sosialemosi dan kejiwaan anak didik”.<sup>43</sup>

Guru memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia di lembaga ini dengan sangat baik. Walaupun ruang kelas yang tersedia luas dari yang ditentukan oleh pemerintah, namun anak tetap bisa bergerak bebas sesuai dengan kemauannya ketika sedang melakukan kegiatannya. Tersedianya sarana prasarana yang dimanfaatkan dengan baik oleh guru menjadi pendukung dari keberhasilan anak dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan tercantum dalam RPPH. Sarana yang ada dalam RPPH, semuanya digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Pada sarana prasarana yang akan digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran dalam permainan menara angka melalui balok untuk siswa kelompok A2 berupa penggunaan di ruang kelas, papan tulis, kapur tulis, penghapus, meja, kursi, media, majalah, buku sebagai sumber pembelajaran ada anak dan buku pedoman guru dalam mengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan menara angka pada kelompok A2, guru sudah dapat menggunakan berbagai sarana prasarana baik yang sudah disediakan di ruang kelas dan yang sudah disiapkan oleh guru itu sendiri.

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan permainan menara angka terhadap anak di RA Perwanida Pamekasanyaitu usia siswa. Beberapa anak pada kelompok A2 di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan usianya anak masih belum sampai 4 tahun,hal ini

---

<sup>42</sup>Barnawi &M. Arifin, *MICROTEACHING* Teori dan Praktik Pengajaran yang Efektif dan Kreatif (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 171.

<sup>43</sup>Suryadi, *manajemen PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 21.

dibuktikan dari data siswa kelompok A2, yakni anak yang usianya kurang dari 4 tahun ada 3 anak.

Dalam proses pembelajaran anak tersebut merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran dan itu menjadi penghambat anak dalam belajar, baik pembelajaran permainan menara angka ataupun pembelajaran yang lain. Sehingga dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan bagi guru yang ekstra dalam mengajari anak-anak tersebut. Normalnya usia siswa RA yaitu berkisaran antara 4 sampai 6 tahun, karena pada usia tersebut motorik dan emosi anak sudah stabil dan anak juga mampu dalam mempelajari hal-hal baru di sekelilingnya.

Hal ini dengan sejalanannya teori yang dapat dipakai oleh peneliti bahwa anak yang berusia 4 sampai 6 tahun adalah usia anak di RA yang merupakan masa peka bagi anak-anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka merupakan masa yang terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang akan diberikan oleh lingkungan, masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar yang pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama, atau spriritual.<sup>44</sup>

Namun yang terjadi di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan A2, masih ada beberapa anak yang usianya tidak mencapai 4 tahun. Sehingga kesulitan dalam mengikuti suatu kegiatan yang dapat dilakukan didalam kelas. Setelah diamati, anak yang usianya kurang dari 4 tahun memang tidak bisa menangkap pembelajaran dengan baik.

Walaupun guru sudah menggunakan metode dan media yang sangat mudah dan menarik, tapi anak yang belum cukup usianya tersebut tetap tidak bisa menangkap pembelajaran dengan baik, sehingga harus dibimbing dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Terkadang juga anak-anak tersebut mengganggu teman-temannya yang sedang

---

<sup>44</sup>Mursid, *Pembelajaran Pembelajaran PAUD...*, hlm. 136

mengerjakan tugas, sehingga harus selalu diawasi dengan baik. Saat diberikan kegiatan menebalkan kegiatan pada lembar kerja anak, anak tersebut masih kebingungan, Oleh sebab itu pentingnya kematangan usia pada anak dalam memasuki pendidikan RA agar lebih mudah menerima pembelajaran yang akan diberikannya.

Tingkat kecerdasan anak juga menjadi penghambat dalam pembelajaran permainan menara angka dengan menggunakan balok di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan. Di mana setiap kecerdasan seorang anak memang berbeda-beda. Ada yang usianya sudah mencapai 4 tahun bahkan lebih, namun belum bisa menerima pembelajaran dengan baik. Akan tetapi anak tersebut mampu berkembang seiring berjalannya waktu sehingga bisa mengimbangi teman sebayanya. Berbeda dengan anak yang belum mencapai 4 tahun, kecerdasannya masih kurang, walau mampu menghafal dengan baik angka 1-10 yang diterapkan, namun dalam mengenal simbol angka dari 1-10 tetap belum mampu. Anak tersebut hanya mampu menyebutkan sesuai dengan urutannya tapi tidak mampu mengenali.

Selaras dengan teori bahwa kecerdasan anak dalam perkembangan kognitif anak yang usianya 3-4 tahun yaitu anak yang hanya mampu menyebutkan sesuai urutan yang dihafalkannya, Namun belum mampu mengenali dengan baik. Sedangkan anak yang usianya 4-5 tahun, sudah mampu mengenal konsep baik konsep angka, warna, bentuk dan lain-lain. Anak juga mampu mengingat banyak hal dengan baik.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 38-39.

