

ABSTRAK

Inti Rundani, 2023, *Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok Cruissenaire Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Dosen Pembimbing Danang Prastyo, M.Pd.

Kata Kunci:Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire*, Mengenal Bilangan.

Konteks penelitian ini berdasarkan observasi awal yang dilakukan, diketahui kemampuan anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis dalam mengenal bilangan bisa dikatakan cukup baik yang mana dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan di Kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Tujuan dari penelitian ini yakni: 1. Untuk mendeskripsikan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis. 2. Untuk mendeskripsikan implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di kelas A RA Al-Khadijah Galis. 3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor pendukung dalam implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di kelas A RA Al-Khadijah Galis.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru kelas. Prosedur pengumpulan data yang digunakan yakni dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis bisa dikatakan sangat baik, hal ini dapat diketahui pada saat proses belajar-mengajar berlangsung dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dimana anak sudah mampu dalam berhitung dari angka 1 sampai 10, anak dapat mengenal lambang bilangan dari angka 1 sampai 10, anak dapat menyebutkan angka dan mencocokkan potongan angka ke dalam balok sesuai dengan bentuk dari potongan angka yang diambil.