

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PAPARAN DATA

1. Identitas RA Al Khadijah Galis

- a. Nama RA : Al Khadijah
- b. Akta RA 101235280062
- c. Akreditasi RA : -
- d. Alamat RA : JL.KH.Hosni Dusun
Galis Dajah Desa Galis
Kecamatan Galis
Kabupaten Pamekasan
- e. NPWP RA/YAYASAN : 73.502.839.1-608.000
- f. Nama Kepala RA : ST.MARYAM,S.Pd.I
- g. No.Telp/HP 087873364578
- h. No. Akta Pendirian Yayasan : RA/28.0062/2017
- i. Kepemilikan Tanah : milik sendiri
- j. Status Bangunan : milik sendiri

2. Visi dan Misi

a. Visi :

Terciptanya generasi yang beriman, Bertaqwa, Sehat dan cerdas,
Terampil, Kreatif dan berakhlakul Karimah.

b. Misi :

- 1) Berupaya menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada anakdidik melalui pengembangan Agama Islam
- 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum serta memperhatikan tumbuh kembang dan kemampuan anak.
- 3) Membina dan mempersiapkan insan yang berakhlakul Karimahmelalui pembiasaan dan suri Teladan Dari segenap Guru.

3. Data pendidik dan tenaga kependidikan RA Al Khadijah

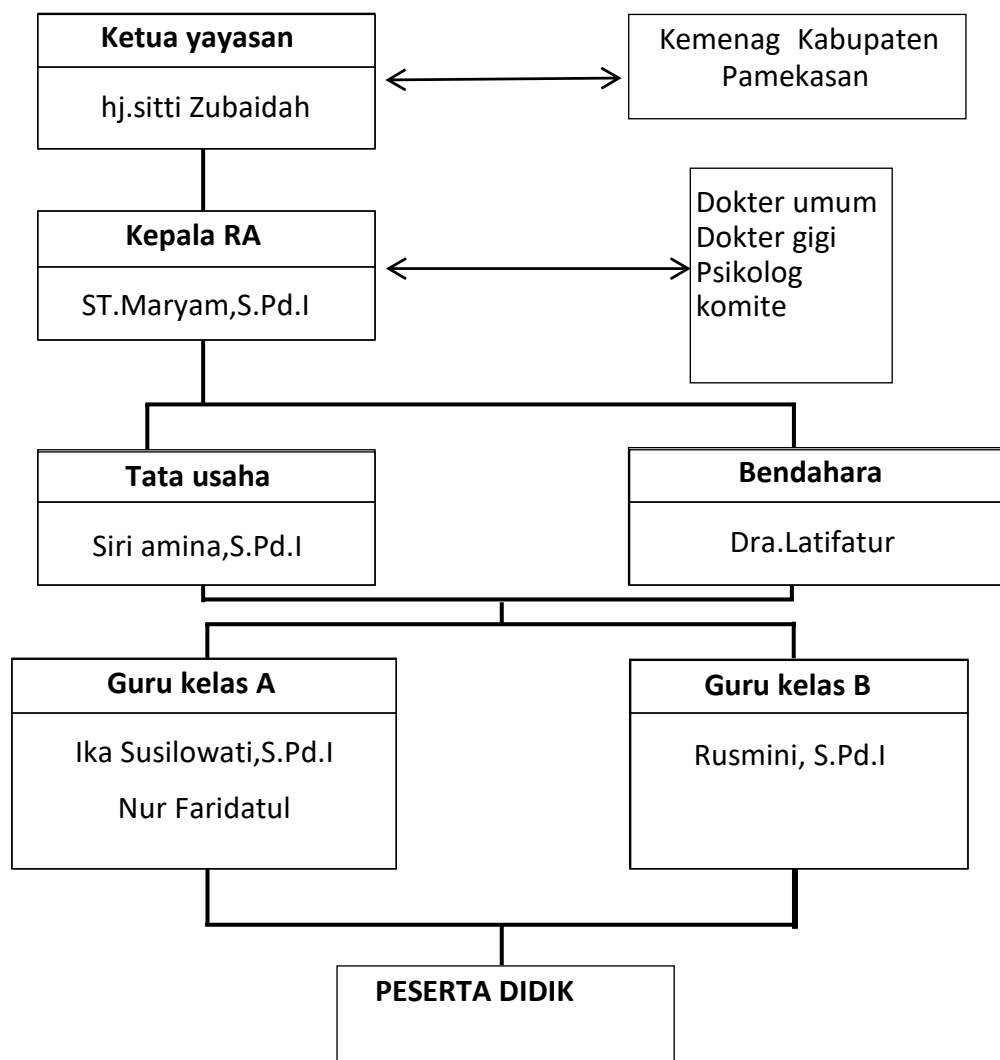
No.	Nama	Tempat Tgl.Lahir	Ijasah terakhir	Jabatan	Tugas mengajar	Alamat
1.	ST.maryam,SPd.I	Pmk,05- 09-1971	S1 PGRA	kepala	B	Galis
2.	Rusmini,S.Pd.I	Pmk,03- 07-1971	S1 PAI	guru	B	Galis
3.	Ika Susilowati,S.Pd.I	Pmk,01- 07-1977	S1 PAI	guru	A	Galis
4.	Siti Amina,S.Pd.I	Pmk,15- 06-1989	S1 PAI	guru	A	Bulay
5.	Nur Faridatul Hasanah	Pmk,20- 10-1997		guru	A	Bulay
6.	Eva Zakiyatul.F	Pmk,20- 07-2000	S1 MPI	guru	B	Galis

4. Data siswa RA AL Khadijah Galis Pamekasan

No.	Tahun pelajaran	Kelompok A		Kelompok B		Jumlah
		L	P	L	P	

1.	2016-2017	8	9	8	7	32
2.	2017-2018	8	6	6	8	28
3.	2018-2019	11	11	7	5	34
4.	2019-2020	15	11	3	6	35
5.	2020-2021	11	8	10	8	37
6.	2021-2022	8	10	10	5	33
7.	2022-2023	5	12	8	8	33

5. Struktur organisasi RA AL Khadijah Galis Pamekasan



Program khusus dan pendukung

RA AL Khadijah Galis Pamekasan mempunyai program khusus dan pendukung untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan pada anak didiknya, diantaranya:

- a. senam bersama
- b. makan bersama
- c. jalan-jalan santai (JJS)
- d. membaca doa-doa
- e. membaca surat-surat pendek

6. Sarana dan prasarana di RA AL Khadijah Galis Pamekasan

RA AL Khadijah Galis Pamekasan terdapat sarana dan prasana yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan pada anak didiknya, diantaranya:

- a. Ruang kelas
- b. Ruang kepala sekolah
- c. Halaman bermain
- d. APE *indoor* dan *outdoor*

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti sudah melakukan penelitian langsung ke lembaga RA Al Khadijah Galis Pamekasan, yaitu melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi, yang mana peneliti mencari keaslian data melalui berbagai sumber di antaranya kepala sekolah dan guru kelompok A RA Al Khadijah Galis Pamekasan, peneliti akan memberikan hasil penelitian tentang implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Terdapat 3 fokus yang akan dipaparkan oleh peneliti, pertama yakni bagaimana kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan? kedua yaitu bagaimana implementasi APE balok *cruissenaire* dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan di kelas A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan? ketiga yaitu apa saja faktor-faktor pendukung dalam implementasi APE balok *cruissenaire* di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan?

Untuk memperoleh data-data terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan maka dari itu peneliti melakukan penelitian pada hari senin tanggal 02 Januari 2023 & hari senin tanggal 16 Januari 2023, peneliti melakukan observasi pada saat guru sedang menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelas A yang pada saat itu juga ditemani oleh kepala sekolah saat pembelajaran di kelas. lebih jelasnya peneliti akan memaparkan temuan penelitian sebagai berikut:

a. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan .

Peneliti akan memaparkan data hasil penelitian yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 02 Januari 2023 & hari senin tanggal 16 Januari 2023 dari pukul 07.00 – 10.00 berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

. Peneliti dalam memaparkan hasil penelitian ini sebelumnya sudah melakukan wawancara kepada kepala sekolah serta guru-guru kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan, selain wawancara peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*

dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan ini dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Hal ini diketahui dari hasil catatan lapangan yakni sebagai berikut:

Guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari. Dimana perencanaan RPPH ini dibuat agar dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan yang sudah terencana dan tersusun. Di dalam RPPH tersebut terdapat beberapa bagian yakni semester, bulan, hari keberapa RPPH digunakan, tema dan sub tema yang akan digunakan cukup rinci dan jelas dalam RPPM, dan juga terdapat 6 kompetensi dasar (KD) yang tertera di RPPH, yang kemudian dalam setiap KD terdapat materi serta kegiatan-kegiatan.¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan ustadzah Maryam selaku kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan sebagai berikut:

“dalam perencanaan pembelajaran kami disini membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang kami jadikan sebagai acuan dalam melakukan proses belajar-mengajar sehari-hari. Di samping itu penggunaan RPPH ini menjadi himbauan bagi setiap guru yang mengajar di lembaga pendidikan anak usia dini agar menggunakan RPPH karena dapat mempermudah penerapan pembelajaran. Dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian di RA Al-Khadijah Galis, semua guru bekerjasama membuatnya sebelum masuk sekolah. Selain bekerjasama dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran guru disini juga bekerjasama dalam merencanakan metode pembelajaran apa yang akan digunakan dan model pembelajaran yang akan digunakan serta media

¹ Observasi langsung (02 Januari 2023)

pembelajaran yang cocok untuk digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Nah berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dalam mengenalkan bilangan di kelompok A, guru disini membuat RPPH terlebih dahulu dengan tetap mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak, lalu guru-guru merencanakan model pembelajaran yang akan digunakan, guru-guru bekerjasama dalam menentukan metode pembelajaran yang akan di gunakan dan menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan, serta menyiapkannya. Berkaitan dengan media pembelajaran yang akan di gunakan guru kelompok A dalam mengenalkan bilangan, disini guru memilih untuk menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* hal ini guru memilih karena media nya unik, multi fungsi, dan mudah digunakan. Dan di lembaga kami juga sudah menyediakan beberapa fasilitas media pembelajaran, hanya saja tergantung guru yang akan menggunakan yang di disesuaikan dengan kebutuhan”².

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh Ustadzah Maryam selaku kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis Pamekasan dalam mengenalkan bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di kelompok A yakni guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) terlebih dahulu, lalu bersama-sama merencanakan model pembelajaran, merencanakan metode pembelajaran, memilih media pembelajaran yang cocok serta menyiapkannya.

Pernyataan dari Ustadzah Maryam diatas juga diperkuat oleh pernyataan dari ustadzah Mina selaku guru kelompok A dalam wawancara mengenai perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan sebagai berikut:

“dalam merencanakan pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis ini dimulai dari membuat RPPH untuk kegiatan pembelajaran setiap harinya. RPPH dibuat dengan tetap mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Dalam RPPH berisi beberapa bidang pengembangan antara lain; nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Perencanaan pembelajaran ini di susun dengan mengamati sesuai dengan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat dan karakteristik anak. kemudian guru juga merancang metode pembelajaran, model pembelajaran, serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi setiap harinya.”³

Berdasarkan pemaparan dari Ustadzah Mina di atas dapat diambil kesimpulan yakni dalam merencanakan pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan disini

² Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (02 Januari 2023)

³ Mina, Guru kelompok A, *Wawancara Langsung* (02 Januari 2023)

membuat RPPH terlebih dahulu, dimana RPPH yang dibuat tetap mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dengan disertai 6 bidang pengembangan yang berupa; nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Kemudian guru merencanakan model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Perencanaan pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis disusun sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kegiatan serta alat dan bahan yang aman dengan tetap mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dan juga tetap mengawasi tingkat perkembangan anak, kebutuhan, minat dan karakteristik anak. dalam RPPH yang dirancang berisi 6 bidang pengembangan antara lain; nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Kemudian menyusun metode pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi dan kebutuhan anak.

Peneliti selain melakukan observasi, wawancara juga melakukan dokumentasi dengan tujuan untuk mendapatkan data di lembaga terkait perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan. Dari hasil penelitian untuk perencanaan pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yakni dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau disingkat RPPH yang digunakan sebagai acuan pembelajaran setiap harinya.

Media pembelajaran yang digunakan ini dirancang dan dibuat sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Nama dari media pembelajaran tersebut yakni alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, yang mana media pembelajaran ini dipilih sesuai dengan kebutuhan anak didik, usiadan tingkat pencapaian.

b. Proses pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Bagian ini peneliti akan memaparkan data yang sinkron terkait proses pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Hal ini peneliti sudah melangsungkan observasi, wawancara dan dokumentasi bersama dengan kepala sekolah dan guru kelas yang dilakukan pada hari senin tanggal 02 Januari 2023 & hari senin tanggal 16 Januari 2023 dari pukul 08.00 – 09.00 . Berikut akan di paparkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan, dimulai dengan beberapa cara dalam menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Hal ini dapat di ketahui dari cuplikan catatan lapangan berikut:

Proses pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan di mulai dari pukul 08:00 wib. Dimana sebelum proses pembelajaran di mulai, guru mengajak anak-anak untuk melakukan gerakan-gerakan motorik, ice breaking, nyanyi-nyanyi yang mana hal ini dilakukan sebagai pemicu semangat anak untuk mengikuti proses belajar-mengajar. Sebelum anak-anak masuk kelas, guru kelompok A sudah mempersiapkan yang berkaitan dengan kebutuhan belajar-mengajar seperti; guru menyiapkan tempat duduk anak sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan, guru sudah merancang metode pembelajaran yang akan digunakan, serta media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam proses pembelajaran guru RA Al-Khadijah Galis Pamekasan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah menyampaikan materi.

Nah, berkaitan dengan materi mengenalkan bilangan guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, yang mana dalam menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* terdapat beberapa cara yakni: 1) Guru mengajak anak-anak untuk berhitung dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan yang diiringi dengan nyanyian, 2) Guru mengambil alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dan mengenalkan cara memainkannya kepada anak, 3) lalu, guru mengambil potongan-potongan angka yang ada di balok dan mengenalkan lambang bilangan dari setiap potongan angka yang diambil, 4) setelah di rasa anak-anak sudah memahami dan mengenal lambang bilangan dari angka 1-10 dilanjutkan dengan guru memberikan contoh cara mencocokkan potongan angka ke dalam balok, 5) Guru meminta 1 perwakilan anak maju kedepan untuk memainkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sesuai dengan yang sudah guru jelaskan dan guru contohkan. Selain media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang digunakan dalam proses pembelajaran, disini terlihat bahwa dalam proses pembelajaran mengenalkan bilangan guru menggunakan model pembelajaran klasikal dan metode pembelajaran bernyanyi dan demonstrasi. Proses pembelajaran ini dilakukan mulai dari jam 08:00 – 09:00 wib. Di jam 09:00 – 09:30 wib anak istirahat dan lanjut jam 09:30-09:50 wib anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, lalu jam 09:50-10:00 wib anak-anak persiapan pulang tapi sebelum pulang guru mengulangi lagi pembelajaran yang sudah disampaikan dan menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan besok setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum pulang secara bersama-sama.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah Maryam selaku kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis Pamekasan terkait proses pembelajaran dengan menggunakan

⁴ Observasi Langsung (16 Januari 2023)

alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan yakni sebagai berikut:

“Baik, berkaitan dengan proses pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan ini dimulai dari jam 08:00 anak-anak itu sudah berada di dalam kelas untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Nah sebelum kegiatan belajar-mengajar disini guru kelompok sudah menyiapkan segala kebutuhan yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan di sampaikan seperti hal nya guru sudah mengatur model pembelajaran yang akan digunakan, metode pembelajaran serta guru sudah merancang dan menyiapkan media pembelajaran yang akan di gunakan hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Nah berkaitan dengan pembelajaran hari ini yakni tentag mengenalkan bilangan, guru menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk mempermudah dalam mengenalkan bilangan, yang mana dalam guru menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini cara guru menggunakannya dengan menggunakan beberapa cara yang digunakan. Selain media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang digunakan , dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran klasikal. Dimana model pembelajaran ini dipakai supaya pada saat pembelajaran dimulai anak-anak tetap berada di tempatnya masing-masing sehingga pembelajaran berajalan dengan kondusif dan nyaman karena hanya 1 kegiatan yang digunakan. Dan supaya pembelajaran lebih menyenangkan guru disini menggunakan metode pembelajaran bernyanyi dan demonstrasi.⁵

Dari penjelasan Ustadzah Maryam diatas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yakni dalam penggunaan dari alat permainan edukatif balok *cruissenaire* menggunakan beberapa yang guru lakukan supaya anak-anak dapat memahaminya dengan mudah, menggunakan model pembelajaran klasikal dan menggunakan metode pembelajaran bernyanyi, serta demonstrasi supaya proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pernyataan dari ustadzah Maryam diatas juga diperkuat oleh pernyataan dari ustadzah Mina selaku guru kelompok A dalam wawancara mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*

⁵ Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan sebagai berikut:

“Untuk proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini kami dari guru kelompok A menggunakan beberapa cara yang digunakan dengan tujuan supaya pembelajaran yang disampaikan itu mudah dipahami oleh anak-anak. adapun beberapa cara yang guru lakukan dalam mengenalkan bilangan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yaitu: 1) Guru mengajak anak-anak untuk berhitung dari angka 1-10 dengan menggunakan jari-jari tangan dengan diiringi nyanyian, 2) Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* kepada anak-anak dengan mengenalkan bagian-bagian yang ada di alat permainan edukatif tersebut, 3) Guru mengambil potongan-potongan angka yang ada di balok dan mengenalkan angka 1-10 sesuai dengan potongan angka yang diambilnya, 4) kemudian masuk pada kegiatan mencocokkan, guru disini menjelaskan dan memberikan contoh cara mencocokkan potongan angka ke balok sesuai dengan bentuk angka tersebut, 5) Guru meminta 1 perwakilan anak untuk maju kedepan memberikan contoh cara memainkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sesuai dengan yang sudah guru conohkan, 6) Setelah anak dirasa memahami cara menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* tersebut, guru pun membagi anak-anak menjadi 2 kelompok untuk mencoba alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Dari beberapa cara yang sudah guru lakukan tersebut tidak lain dengan harapan supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan anak pun lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Dan selain media pembelajaran guru disini juga sudah merancang terkait model pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guna untuk ketercapaian proses pembelajaranyang maksimal dan terarah.⁶

Dari penjelasan ustadzah Mina diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yakni dengan menggunakan beberapa cara yang dilakukan dalam menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dengan beberapa rincian diatas yang sudah disebutkan. Selain itu ustadzah Mina juga menyampaikan dalam proses pembelajaran bukan hanya media pembelajaran saja yang digunakan akan tetapi juga menggunakan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang sudah di rancangnyanya bersama.

Pernyataan dari ustadzah Mina diatas juga di kuatkan kembali oleh pernyataan dari ustadzah Silvi yang juga sebagai guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis terkait

⁶ Mina, Guru Kelompok A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan sebagai berikut;

‘’proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelompok A yakni di awal pembelajaran kami mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dulu, ice breaking, tepuk-tepuk sambil nyanyi-nyanyi, dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca hadist-hadist dan sebagai pemanasan awal guru melakukan absensi yang dilanjutkan dengan menghitung jumlah anak yang masuk serta menghitung jumlah anak yang tidak masuk. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti dalam mengenalkan bilangan pada anak-anak kelompok A dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Nah seperti yang sudah disampaikan oleh jstadzah Maryam dan ustadzah Mina bahwasannya disini kami menggunakan beberapa cara dalam menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dengan tujuan agar anak-anak lebih mudah memahami, dengan proses kegiatan belajar-mengajar yang dimulai dari jam 08:00. Acuan dalam proses pembelajaran sehari-hari kami berpatokan pada RPPH yang sudah kami rancang dan tentunya kami juga menyesuaikan dengan STTPA. Hal ini supaya proses pembelajaran dalam sehari-hari dapat tersusun dan terarah dan ini juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selain media pembelajaran, adapun yang sudah kami rancang untuk keberhasilan proses kegiatan belajar-mengajar yakni dengan penggunaan metode pembelajaran yang hal ini kami menggunakan bernyanyi dan demonstrasi serta juga berkaitan dengan model pembelajaran yang kami gunakan yaitu model pembelajaran klasikal, sehingga hal ini dapat berkesinambungan dan keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.⁷

Dari pernyataan ustadzah Silvi diatas senada dengan pernyataan yang sudah disampaikan oleh ustadzah Maryam dan ustadzah Mina terkait proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Dari beberapa hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan ini dimulai dari menyusun cara menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* supaya dapat lebih mudah dipahami dan

⁷ Silvi, Guru Kelompok A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

menarik, merancang metode pembelajaran serta model pembelajaran yang akan digunakan. Nah dalam hal ini, guru kelompok A menggunakan beberapa cara yang digunakan dalam penggunaan alat permainan edukatif balok dalam mengenalkan bilangan yang terdiri dari: 1) Guru mengajak anak-anak untuk berhitung angka 1-10 dengan menggunakan jari-jari tangan sambil nyanyi-nyanyi, 2) Guru mengenalkan dan menjelaskan cara memainkan balok *cruissenaire*, 3) Guru mengambil potongan-potongan angka yang ada di balok dengan sambil lalu menyebutkan nama angka tersebut, 4) Guru memberikan contoh cara mencocokkan potongan angka sesuai dengan bentuk angka yang ada di balok, 5) Guru meminta perwakilan anak untuk maju kedepan mencoba memainkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* itu, 6) selanjutnya, guru membagi anak menjadi 2 kelompok untuk mencoba memainkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* secara bergantian. Selain itu, berkaitan dengan metode pembelajaranyang digunakanyakni bernyanyi dan demonstrasi dan model pembelajaran klasikal.

Dari hasil penelitian, peneliti melakukan dokumentasi dilihat dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan, dimana dalam proses pembelajaran ini banyak cara yang dilakukan guru supaya apa yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh anak-anak dan kegiatan belajar-mengajar lebih menyenangkan. Dan dari hasil dokumentasi diatas terlihat bahwasannya anak-anak sangat berantusias dan senang sekali dengan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan memakai model pembelajaran klasikal serta memakai metode pembelajaran bernyanyi dan demonstrasi.

c. Penilaian pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Asesmen atau penilaian adalah proses untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar anak-anak. Asesmen didefinisikan sebagai proses yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan tentang peserta didik, kurikulum, program dan kebijakan pendidikan, metode, dan instrument pendidikan lainnya dari suatu badan, lembaga, organisasi, dan lembaga resmi yang menyelenggarakan suatu aktivitas tertentu. Asesmen pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memperoleh data atau bukti-bukti tentang perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini, namun bukan hanya itu asesmen juga akan membantu pendidik dalam menentukan penyelesaian masalah perkembangan dan pembelajaran pada anak sehingga anak usia dini tidak mengalami keterlambatan.⁸

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan data penelitian yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 02 Januari 2023 & hari senin tanggal 16 Januari 2023 dari pukul 08.00 – 09.00 dan pukul 10.00 – 11.00 berkaitan dengan penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan. Dalam memaparkan hasil penelitian ini, peneliti sudah melangsungkan wawancara bersama dengan kepala sekolah dan guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis, selain itu peneliti pun juga melakukan observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data terkait penilain pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan sebagai berikut:

Penilaian pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan

⁸ Danang Prastyo, Asesmen Anak Usia Dini (Malang: CV. Madza Media, 2019) 19-20

bilangan pada anak kelompok A menggunakan instrument evaluasi non tes. Keadaan ini mampu diketahui dari petikan catatan lapangan sebagai berikut:

Peneliti melihat bahwa Guru kelompok A di RA Al-Khadijah Galis dalam melakukan penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di kelompok A menggunakan 3 instrumen penilaian yang meliputi *Pertama*, catatan anekdot dimana guru mengamati setiap gerak-gerik anak-anak apabila ada sesuatu hal tertentu atau peristiwa maka guru akan mencatat peristiwa tersebut di catatan anekdot, Dalam catatan anekdot terdapat tanggal, nama dan keterangan. *Kedua*, pemberian tugas disini guru memberikan tugas kepada anak-anak setelah guru mengenalkan bilangan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* pada anak, dalam pemberian tugas disini berisi soal yang berkaitan bilangan yang sudah disampaikan dengan menebali angka, mencari angka. *Ketiga*, rubrik penilaian setelah guru mengamati dan memberikan tugas kepada anak-anak kemudian guru memberikan penilaian hasil pencapaian anak mengenai mengenal bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* menggunakan rubrik penilaian, dalam rubrik penilaian terdapat indikator, kemampuan yang diukur, perkembangan anak yang berupa BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik) hal ini disesuaikan dengan pencapaian anak dalam mengenal bilangan. Nah selain dari 3 instrumen penilaian, guru disini juga mengamati setiap anak pada saat pembelajaran berlangsung dalam mengenalkan bilangan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.⁹

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ustadzah Maryam selaku kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis terkait penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A adalah sebagai berikut:

⁹ Observasi Langsung (16 Januari 2023)

‘mengenai penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan disini kami lakukan dengan cara mengamati anak pada saat proses pembelajaran menggunakan balok *cruissenaire* bagaimana anak dapat memahami dan mengenal bilangan dari angka 1-10. Setiap anak kami amati satu persatu karena pada dasarnya setiap kemampuan dan perkembangan anak itu berbeda-beda. Nah disini untuk instrumen penilaian pembelajaran kami menggunakan 3 penilaian yang terdiri dari catatan anekdot, pemberian tugas dan rubrik penilaian untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengenal bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.’¹⁰

Dari penjelasan ustadzah Maryam di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian perkembangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis yaitu, mengamati setiap anak pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* berlangsung, selain itu juga menggunakan 3 instrumen penilaian yang terdiri dari catatan anekdot, pemberian tugas, dan rubrik penilaian.

Pernyataan dari ustadzah Maryam diatas juga diperkuat oleh pernyataan ustadzah Mina selaku guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis dalam wawancara mengenai penilaian pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok sebagai berikut:

‘Dalam melakukan penilaian pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini guru melihat perkembangan anak dalam mengenal bilangan melalui pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang dimulai dengan bagaimana anak bisa menyebutkan potongan angka yang diambilnya, mengembail angka sesuai dengan yang diperintah guru, dan bagaimana anak dalam melakukan kegiatan mencocokkan potongan angka yang diambil ke bentuk angka yang ada di balok. Nah, selain hal itu untuk mengukur kemampuan anak disini guru menggunakan instrumen penilaian yang berupa catatan anekdot yang didalamnya berisi tanggal, nama dan keterangan. Terus setelah mengenalkan angka menggunakan balok *cruissenaire* guru memberikan tugas untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bilangan yang berupa soal. dan yang terakhir guru menggunakan rubrik penilaian yang didalamnya terdapat indikator, kemampuan yang diukur, perkembangan terdiri dari BB, MB, BSH, dan BSB, keterangan. Hal ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam mengenal bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.’¹¹

¹⁰ Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

¹¹ Mina, Guru Kelompok A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

Pernyataan dari ustadzah Maryam juga diperkuat kembali oleh ustadzah Silvi selaku guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis terkait penilaian pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A adalah sebagai berikut:

“dalam melakukan penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok, benar dengan apa yang sudah disampaikan oleh ustadzah Maryam dan ustadzah Mina bahwasannya disini kami mengamati anak dalam kegiatan proses belajar-mengajar dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, mulai dari kegiatan awal mengajak anak berhitung, mengenalkan lambang bilangan, bagaimana anak dalam menggunakan balok *cruissenaire* yang terdiri dari menyebutkan angka, mengambil potongan angka dan mencocokkan potongan angka sesuai dengan bentuk angka yang ada di balok. Yang kemudian kami lakukan penilaian pembelajaran ke dalam catatan anekdot, terus pemberian tugas dan dimasukkan ke dalam rubric penilaian. Yang mana hal ini kami lakukan untuk memberikan penilaian atas perkembangan setiap anak serta ingin mengetahui mana anak yang masih mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran, dan mana anak yang sudah mulai berkembang dengan baik. dalam melakukan penilaian ini kami lebih terfokuskan pada perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan mulai dari anak berhitung dari angka 1-10, anak mengenal lambang bilangan, anak dapat menyebutkan angka 1-10.¹²

Dari pernyataan dari ustadzah Silvi diatas terkait penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yaitu dengan mengamati setiap anak pada saat proses belajar-mengajar dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* mulai dari awal pembelajaran hingga pada akhir pembelajaran, yang kemudian guru juga melakukan penilaian pembelajaran menggunakan pemberian tugas, rubrik penilaian dan catatan anekdot. Dan ustadzah Silvi menyampaikan bahwa penilaian ini lebih difokuskan pada penilaian perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, berhitung dan mampu menyebutkan angka sesuatu dengan lambang bilangan.

¹² Silvi, Guru Kelompok A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (16 Januari 2023)

Penilaian pembelajaran di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A yaitu dilakukan dengan cara mengamati setiap anak dalam kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan balok *cruissenaire* yang dimulai dari awal pembelajaran hingga akhir. Setiap pengamatan yang dihasilkan oleh guru akan dicatat dalam format penilaian. Dan setiap anak akan diberikan tugas oleh guru, yang kemudian guru memasukkan hasil pencapaian perkembangan anak ke dalam rubrik penilaian dan mencatatnya di catatan anekdot.

Dari hasil penelitian terkait penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis yakni lembaga benar-benar memperhatikan betul setiap perkembangan anak pada proses belajar-mengajar dengan mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, berhitung, dan menyebutkan bilangan, yang kemudian hasil pengamatan tersebut di catat dalam rubrik penilaian.

Salah satu instrument penilaian pembelajaran yakni dengan menggunakan catatan anekdot. Dimana dalam catatan anekdot ini berisi satu peristiwa yang terjadi pada anak-anak yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Pemberian tugas ini berupa anak menghitung dan menghubungkan angka yang dilakukan setelah anak-anak belajar mengenal bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang tepatnya diberikan setelah jam istirahat. pemberian tugas ini disesuaikan dengan pembelajaran yang sudah disampaikan yakni mengenal bilangan.

Dari paparan data diatas, peneliti akan memaparkan lebih rinci lagi hasil data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan

kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bilangan anak di kelas A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak mengenal bilangan yaitu peneliti melakukan observasi atau pengamatan ketika guru sedang mengenalkan bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang pada saat itu juga ditemani oleh kepala sekolah di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan. Dimana keadaan di dalam kelas anak-anak terlihat sangat antusias dengan penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dijadikan sebagai media dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Dalam memaparkan hasil penelitian mengenai kemampuan anak mengenal bilangan kelompok A RA Al-Khadijah peneliti melakukan observasi, dan wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah.

Untuk mendapatkan data di lapangan mengenai kemampuan anak mengenal bilangan, peneliti melakukan observasi sebanyak 2 kali yakni pada tanggal 02 Januari & 16 Januari 2023 dari pukul 08.00 – 10.00, dimana observasi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui informasi secara mendalam mengenai bagaimana kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis. Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan yakni sebagai berikut:

Observasi pertama, dalam proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati bagaimana cara guru menyampaikan materi tentang pengenalan bilangan kepada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Selain peneliti memperhatikan guru,

peneliti juga memperhatikan anak-anak di kelompok A bagaimana anak-anak dalam menyimak proses pembelajaran dan bagaimana kemampuan setiap anak dalam mengenal bilangan.

Disini peneliti memperhatikan bahwa terdapat 3 anak yang masih kurang dalam kemampuan mengenal bilangan. Hal ini peneliti peroleh pada saat anak di minta guru untuk maju satu persatu ke depan, terlihat ada 3 anak yang kemampuannya masih kurang dalam mengenal bilangan dengan permasalahan yang sama yakni anak belum mengenal lambang bilangan sehingga pada saat anak maju kedepan anak hanya mengambil potongan angka tersebut tapi tidak bisa menyebutkannya dan anak tersebut juga kebingungan pada saat diminta guru untuk mengambil angka yang diperintahkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, temuan peneliti terkait kemampuan anak mengenal bilangan yakni peneliti mengamati bahwa ada 3 anak yang kemampuannya masih kurang dalam mengenal bilangan dengan permasalahannya anak hanya bisa berhitung 1 sampai 10 akan tetapi anak masih kurang dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat pada saat guru meminta anak untuk mengambil angka yang guru perintahkan dan pada saat anak mengambil potongan angka lalu anak kebingungan untuk menyebutkan angka tersebut.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara agar lebih memperkuat hasil temuan peneliti terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis. Berikut hasil data yang akan peneliti paparkan:

Data hasil wawancara dengan ustazah mina selaku guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis tentang kemampuan anak dalam mengenal bilangan, sebagai berikut:

“setiap anak itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan proses pencapaiannya juga berbeda-beda, ada yang cepat memahami dan ada pula yang masih membutuhkan waktu bisa

benar-benar dalam memahami materi yang disampaikan. Nah berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A ini memang ada 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan dimana anak disini hanya bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 saja akan tetapi anak belum mengenal lambang bilangan. Sehingga hal ini anak kebingungan pada saat diperintahkan untuk mengambil angka. Hal ini bukan karena kurangnya media yang kita gunakan akan tetapi memang dari kemampuan anak dalam mengenal bilangan masih membutuhkan waktu”¹³.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh ustadzah Maryam selaku kepala sekolah di RA Al-Khadijah Galis terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan, yakni sebagai berikut:

”Iya benar apa yang sudah ustadzah mina sampaikan terkait kemampua anak dalam mengenal bilangan di kelompok A, jadi memang masih ada 3 anak yang kemampuannya masih kurang dalam mengenal bilangan dimana anak itu hanya bisa berhitung 1 sampai 10 namun masih belum mengenal lambangan 1 sampai 10. Hal ini bukan dari media yang digunakan karena dari guru kelompok A sendiri itu InsyaAllah sudah semaksimal mungkin untuk memberikan penjelasan secara rinci akan tetapi ini memang dari kemampuan anak yang masih butuh waktu lagi untuk bisa mengenal bilangan dengan baik”¹⁴.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis yakni terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan dimana permasalahannya anak hanya bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 saja akan tetapi anak masih belum mengenal lambang bilangan dengan baik yang menyebabkan anak masih kebingungan ketika di minta untuk mengambil angka sesuai dengan yang guru perintahkan.

Observasi kedua, peneliti disini melakukan observasi kembali untuk memperoleh data lanjutan terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan. Nah disini peneliti memperhatikan anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah pada saat proses

¹³ Mina, Guru Kelas RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 02 Januari 2023)

¹⁴ Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 02 Januari 2023)

pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang sama yakni alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Di observasi kedua ini, Peneliti melihat adanya perkembangan pada anak dalam mengenal bilangan. Dimana hal ini diketahui pada saat anak diminta guru untuk maju kedepan untuk bermain alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, lalu guru meminta anak untuk mengambil potongan angka dan anak pun dapat menyebutkan angka tersebut dengan benar. Sehingga di observasi kedua ini, peneliti menemukan adanya perkembangan dalam diri anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis.

Berdasarkan hasil observasi kedua, peneliti ingin memaparkan bahwa peneliti melihat adanya perkembangan pada anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis. Hal ini terlihat pada saat anak mampu menyebutkan potongan angka yang diambil dari alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dengan baik. dan disini yang awalnya peneliti ketahui ada 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan, Alhamdulillah di observasi kedua ini anak-anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis bisa dikatakan kemampuan dalam mengenal bilangan sudah cukup baik.

Selanjutnya selain peneliti melakukan observasi, disini peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis untuk memperkuat hasil temuan peneliti terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Disini disampaikan oleh Ustadzah Mina selaku guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis, sebagai berikut:

“Baik saya disini akan menyampaikan terkait perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis, jujur saya tadi dibuat kaget dimana ada 3 anak yang kemarin masih kurang dalam mengenal bilangan, Alhamdulillah anak yang 3 tersebut dapat menyebutkan potongan angka yang diambilnya dengan benar. Hal ini saya mengakui bahwa media pembelajaran itu sangat penting dan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Dan saya juga sangat senang

Alhamdulillah dengan 2 kali penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini sudah mampu membawa anak dalam mengenal bilangan dengan baik”¹⁵.

Hal ini di perkuat dengan penyampaian dari Ustadzah Maryam selaku kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis, sebagai berikut:

“Saya selaku kepala sekolah yang tadi juga ikut dalam memperhatikan anak-anak kelompok A pada saat pembelajaran berlangsung, disini saya dibuat kanget dan sangat bersyukur sekali Alhamdulillah dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang kedua anak-anak bisa mengenal bilangan dengan baik. dimana yang awalnya ada 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan akhirnya hari ini anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis semuanya dapat mengenal bilangan dengan baik. dari sini saya mengakui bahwa media pembelajaran sangat mempunyai pengaruh yang sangat dalam proses pembelajaran. Apalagi media yang digunakan saat ini adalah alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dimana dengan 2 kali menggunakannya anak-anak dapat mengenal bilangan dengan baik dan tak lupa juga keberhasilan tersebut karena adanya guru-guru yang sudah berhasil memberikan yang terbaik”¹⁶.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas, peneliti akan memaparkan hasil temuan terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis bahwa peneliti melihat sudah ada perkembangan dalam diri anak yang awalnya terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan disini anak sudah dapat mengenal bilangan dengan baik. hal ini terlihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dimana anak dapat menyebutkan potongan angka yang diambil dengan benar. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah dapat dikategorikan baik karena semua anak sudah dapat mengenal bilangan dan mampu menyebutkannya dengan benar. Dari pencapaian anak tersebut kepala sekolah dan guru kelompok A mengakui bahwa hal ini juga atas penggunaan dari media pembelajaran yang digunakan berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sehingga anak bisa lebih mudah dalam mengenal bilangan.

¹⁵ Mina, Guru Kelas A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 16 Januari 2023)

¹⁶ Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 16 Januari 2023)

2. Implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak dikelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Mengenal bilangan pada dasarnya menjadi langkah awal dari pelajaran matematika. dimana bilangan ini selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, belajar bilangan untuk anak usia dini dimulai dari yang dasar yakni mengenalkan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan.

Untuk memaparkan hasil penelitian mengenai implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* pada anak di kelomok A RA Al-Khadijah Galis pamekasan, peneliti telah melakukan wawancara secara langsung kepada kepala sekolah dan guru kelas yang dilaksanakan pada tanggal 02 Januari & 16 Januari 2023 pada pukul 08.00 – 09.00 dan 10.00 – 11.00, dan selain itu peneliti juga melakukan observasi untuk memeroleh data di lembaga RA Al-Khadijah Galis Pamekasan terkait pengimplementasian alat permainan edukatif balok *cruissenaire* pada anak di kelompok A. peneliti akan mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara dibawah ini:

a. Hasil Observasi

Peneliti dalam hal ini telah melakukan observasi untuk mendapatkan data terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan mengenal bilangan pada anak kelompok A yang dilakukan pada tanggal 02 Januari 2023 dan tanggal 16 Januari 2023 Dimulai dari jam 07:00-10:00 peneliti melakukan pengamatan (observasi) secara langsung untuk mengamati bagaimana cara guru dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenal bilangan pada anak, disini peneliti datang ke lembaga langsung dan pada saat peneliti mengamati peneliti mengetahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenal bilangan sangatlah

penting untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak serta dapat menarik perhatian untuk belajar. Selain itu alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini sangat penting bagi anak, ini juga sangat penting bagi guru karena dengan penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dapat membantu dan mempermudah dalam kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) khususnya dalam mengenalkan bilangan pada anak. Dalam hal ini peneliti memaparkan datanya terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak sebagai berikut:

1) Kegiatan pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan disini guru meminta anak untuk melakukan kegiatan motorik dengan membuat lingkaran besar sambil berpegangan tangan dan menggerak-gerakkan kaki sesuai dengan nyanyian, setelah melakukan kegiatan motorik dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar, surah-surah pendek, bacaan hadist-hadist dan setelah itu melakukan absen sambil nyanyi secara bergiliran.

2) Kegiatan inti

Di kegiatan inti guru meminta anak untuk mengamati dan menyimak untuk mendapatkan informasi terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenal bilangan, dan anak disini langsung mengamati pada saat guru menjelaskan tentang pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di setiap sisi yang guru jelaskan. Guru disini juga menjelaskan bagaimana cara anak menggunakan balok *cruissenaire* utamanya dalam mencocokkan potongan angka sesuai dengan bentuk-bentuk angka di balok tersebut. Namun sebelum itu guru memperkenalkan bilangan 1 sampai 10 sambil menggunakan jari

tangan dan bernyanyi dan selanjutnya guru meminta anak untuk mencobanya menggunakan balok *cruissenaire* dengan maju ke depan secara bergantian.

Dan dilanjutkan dengan kegiatan mencocokkan angka ke balok, guru disini menjelaskan dengan satu persatu. Pertama, guru mengajak anak untuk berhitung dari angka 1 sampai angka 10 dengan nyanyian. Kedua, guru mengambil potongan angka dengan sambil lalu mengenalkan bentuk bilangan 1 sampai 10. Ketiga, guru menjelaskan cara menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yakni dengan 1) anak mengambil salah satu potongan angka, 2) anak menyebutkan potongan angka yang sudah diambilnya itu, 3) anak mencocokkan potongan angka yang sudah diambil itu ke balok sesuai dengan bentuknya. Keempat, guru meminta anak untuk mencobanya secara bergantian.

Pada saat penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* berlangsung, disini ada beberapa anak yang masih menanyakan kembali terkait bagaimana cara mencocokkan dan guru pun memberikan penjelasan kembali terkait kegiatan mencocokkan sesuai dengan bentuk angka, dan guru langsung memberikan contoh kepada anak-anak dengan cara meminta satu anak maju ke depan untuk mencoba dengan diiringi bantuan guru hal ini dilakukan supaya anak-anak yang masih kurang paham bisa memahami. Sebelum dilanjut guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama berkaitan dengan angka. Dan setelah itu, guru meminta anak maju ke depan sesuai dengan giliran untuk mencoba menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, sebagai reward pencapaiannya setelah

anak melakukan guru memberikan bintang sesuai dengan hasil yang sudah dikerjakan oleh anak.

3) Kegiatan penutup

Di kegiatan penutup, sebelum pulang guru mengulas kembali pembelajaran yang sudah di pelajari yakni tentang penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dengan menyebutkan kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media tersebut, dan guru juga menyelinginya dengan memberikan pertanyaan kepada anak hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi yang sudah diberikan. Dan guru juga menanyakan bagaimana perasaan anak-anak. setelah itu, guru menyampaikan terkait materi yang akan dipelajari keesokan harinya dan meminta anak untuk membawa sesuai dengan yang diinstruksikan oleh guru, dilanjut dengan membaca doa sebelum pulang secara bersama-sama. Setelah membaca doa, guru meminta anak untuk berbaris dengan rapi di depan pintu untuk bersalaman kepada guru. Bagi anak yang sudah dijemput oleh orang tua nya boleh keluar kelas dan langsung pulang, namun sebaliknya bagi anak yang belum di jemput agar tetap berada di dalam kelas dengan sambil bermain sepeda, main mandi bola, baca-baca buku,dll untuk menunggu dijemput oleh orang tuanya.

Dalam proses pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak dan penggunaan alat permainan edukatif ini sangat menyenangkan karena disini anak dapat belajar sambil bermain sehingga dapat menarik daya minat dan semangat anak untuk belajar. Dan perlu diketahui juga bahwa alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini merupakan salah satu alat permainan edukatif yang menyenangkan dengan berbentuk

balok dimana setiap sisinya itu ada bentuk-bentuk angka 1 sampai 10 beserta potongan-potongan angka.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mulai dari observasi, wawancara dan dokumentasi, disini peneliti menemukan beberapa temuan sebagai berikut: pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan kepada anak yakni mengenalkan matematika dasar yang hal ini selaras dengan usianya dan tingkat pencapaiannya seperti, 1) Menyebutkan angka 1 sampai 10 dimana dalam hal ini guru mengajak anak untuk bersama-sama menyebutkan angka dengan menggunakan jari tangan , 2) Mengenalkan lambang bilangan 1 sampai 10 guru disini mengenalkannya dengan menunjukkan gambar angka (yang diambil dari potongan angka yang ada dibalok) dengan diiringi nyanyian , 3) Mengurutkan angka 1 sampai 10 guru disini mengacak potongan angka dan memintanya untuk mengurutkan dari angka terkecil sampai terbesar,dan 4)Mencocokkan dalam kegiatan mencocokkan disini ada 2 cara yang dilakuka oleh guru yaitu dengan: pertama anak diminta untuk mengambil salah satu potongan angka lalu mencocokkan sesuai dengan bentuk angka tersebut. Kedua, guru mengemasnya dengan memberikan tebak-tebakan penjumlahan lalu yang tau hasilnya bisa langsung mengambil potongan angka dan mencocokkannya sesuai dengan bentuk angka tersebut. Nah, dari hal tersebut peneliti menemukan bahwa guru di RA Al-Khadijah Galis sangat bagus dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan bilangan pada anak apalagi ditambah dengan kekreatifan guru yang mengkombinasikan dengan berbagai cara yakni berupa menggunakan jari tangan dan nyanyian, dikemas dalam bentuk tebak-tebakan sehingga hal inilah yang nampak unik dan lebih menyenangkan.

Pada saat peneliti berkunjung ke RA Al-Khadijah Galis terlihat bahwa guru menyiapkan media alat permainan edukatif balok *cruissenaire* terlebih dahulu.

sebelum pembelajaran di mulai anak-anak membaca do'a sebelum belajar, surah-surah pendek, bacaan hadist-hadist, melakukan absensi sambil bernyanyi secara bergiliran dan setelah selesai dilanjut pada pembelajaran pengenalan angka dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Di awal guru memperlihatkan media tersebut anak sudah terlihat sangat senang dan antusias sekali ingin belajar menggunakan media tersebut. Lalu guru menjelaskan cara penggunaannya yang diiringi dengan mencontohkannya langsung kepada anak-anak di samping itu guru juga meminta perwakilan anak untuk maju kedepan menirukan contoh yang sudah guru jelaskan. Pada saat ini berlangsung nampak sekali terlihat antusias dari anak-anak ,yang hal ini dapat dibuktikan pada saat anak-anak berebutan untuk menjadi perwakilan yang maju kedepan.

Dan selanjutnya guru meminta anak-anak untuk maju kedepan dengan membentuk lingkaran, setelah itu guru menglanginya kembali menjelaskan penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* terkait cara bermainnya dengan mengambil salah satu potongan angka terlebih dahulu dan menyebutkannya, setelah itu mencocokkan potongan angka tersebut ke balok sesuai dengan bentuk angka tersebut di mulai dari jam 08:00-09:00 dan setelah itu guru memberikan tugas berkaitan dengan pembelajaran mengenal bilangan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang sudah diberikan itu serta guru meminta anak-anak untuk mengumpulkannya jika sudah selesai dikerjakan, guru pun memberikan apresiasi yang sudah dikerjakan oleh anak-anak dengan memberikan bintang 1, bintang 2, bintang 3 sesuai dengan tingkat pencapaiannya dalam mengenal bilangan. Lanjut, setelah semua selesai yakni guru mengajak anak-anak untuk beres-beres mengembalikan barang-barang sesuai dengan tempatnya. Sebelum pulang, guru sedikit mengulas kembali terkait pembelajaran yang sudah diberikan dan guru meminta satu anak untuk menceritakan pembelajaran mengenal bilangan dengan menggunakan balok *cruissenaire*, tak lupa pula guru juga menanyakan perasaannya

hari ini kepada anak-anak. Dan guru meminta anak untuk membaca do'a sebelum pulang serta guru menyampaikan terkait materi keesokannya dan kebutuhan yang harus dibawa oleh anak. bagi anak yang sudah dijemput bisa langsung pulang sedangkan untuk yang belum di jemput tetap berada di dalam kelas sambil bermain sepeda, tempat mandi bola, membaca buku cerita hingga di jemput oleh orang tuanya.

b. Hasil Wawancara

Setelah memaparkan hasil observasi di atas peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelompok A di RA Al-Khadijah Galis pada hari senin tanggal 02 Januari 2023 dan hari senin tanggal 16 Januari dari jam 10:10-11:00, disini peneliti melakukan wawancara karena peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yang hal ini tidak hanya perfokus pada itu saja akan tetapi peneliti juga ingin mengetahui pencapaian perkembangan anak melalui implementasi dari alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak.

Seperti yang telah di sampaikan oleh Ustadzah Silvi bahwa implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak yang sudah di lakukan seperti:

“Baik saya selaku guru kelompok A memiliki inovasi terbaru agar pembelajaran tidak monoton selalu menggunakan papan tulis, majalah, media gambar seperti yang sudah biasa digunakan maka dari itu saya ingin memberikan sesuatu yang lebih menarik ,dan saya memiliki inisatif dengan membuat media alat permainan edukatif yang berbentuk balok yang di setiap sisinya ada 2 bentuk angka untuk dijadikan sebagai kegiatan mencocokkan. dan di bagian sisi balok juga di berikan dengan berbagai macam warna sehingga anak tetap suka dan senang dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dan di setiap sisi balok di kenalkan kepada anak, guru mencontohkan saat mencocokkan potongan angka ke dalam balok sesuai dengan bentuk angka dan setelah itu guru meminta anak-anak satu persatu untuk

menirunya sampai anak benar-benar bisa dan mengerti”.¹⁷

Selain dengan ini sebagaimana yang di ungkapkan oleh Ustadzah Maryam selaku kepala RA Al-Khadijah Galis sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini guru menjelaskan cara penggunaannya terlebih dahulu dan mencontohkannya agar anak-anak mudah mengerti apa yang sudah guru jelaskan dan anak-anak bisa mengerjakan dengan benar dan tepat. Melalui penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini guru-guru di sini merasa sangat terbantu saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, selain lebih efektif dalam mengajar, guru saat mengajar pun lebih mudah dan praktis serta anak-anak juga sangat senang dan antusias sekali karena bisa belajar sambil bermain”.¹⁸

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama Ustadzah Mina selaku guru kelompok A RA Al-Khadijah Galis tentang pembelajaran alat permainan edukatif balok *crrruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak.

“ Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini sangat efektif dan sangat di butuhkan karena dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di RA Al-Khadijah Galis ini, dan selain itu melalui alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan mendukung kreatifitas yang dimiliki anak serta daya nalarnya dapat berkembang secara optimal dalam mengenal bilangan”.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat di temukan bahwa penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini sangat penting karena dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan, daya nalar anak, dan anak disini belajar sambil bermain. Dengan hal tersebut, guru lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat mempermudah anak dalam mengenal bilangan

c. Hasil Dokumentasi

¹⁷ Silvi, Guru Kelas A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 02 Januari 2023)

¹⁸ Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 02 Januari 2023)

¹⁹ Mina, Guru Kelas A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 02 Januari 2023)

Peneliti selain melakukan observasi, dan wawancara, disini peneliti juga melakukan dokumentasi untuk memperoleh keabsahan data di lembaga RA Al-Khadijah Galis Pamekasan terkait implementasi alat permainan edkatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak di kelompok A. dimana pada saat anak sedang mengamati guru yang sedang menjelaskan tentang bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang sedang berlangsung di ajarkan.

Dari hasil dokumentasi terlihat bahwa pada saat penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan sedang berlangsung, anak sangat gembira, semangat dan antusias sekali dalam proses pembelajaran berlangsung. Dan peneliti juga menemukan pada saat kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif berlangsung guru menjadi peran yang sangat penting dan disini guru berhasil dalam menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang di modifikasi dengan semenarik mungkin. Terlihat pada dokumentasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang di lampirkan di poin selanjutnya.

3. Faktor-faktor Pendukung dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan

Pembahasan selanjutnya yakni mengenai faktor-faktor pendukung dalam implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada kelompok A RA Al-Khadijah Galis. Peneliti disini melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan 2 kali pada tanggal 02 Januari 2023 dan tanggal 16 Januari 2023 pada pukul 10.00 – 11.00. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terkait apa saja faktor-faktor pendukung dalam implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis. Penelii akan memaparkan hasil data yang

diperoleh di bawah ini:

Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa guru-guru di lembaga RA Al-Khadijah Galis sangat memperhatikan sekali media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum masuk kelas guru-guru sudah menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga ketika sudah waktunya proses belajar-mengajar guru sudah siap dan tinggal menyampaikan materi yang akan disampaikan dengan adanya media pembelajaran yang sudah tersedia.

Dari pemaparan hasil observasi di atas, dapat di perkuat dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, yang dalam hal ini di sampaikan oleh Ustadzah Mina selaku guru kelompok A tentang faktor-faktor yang mendukung penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis, sebagai berikut:

“Baik terkait faktor yang mendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini yakni karena adanya fasilitas atau sarana dan prasarana yang mendukung di lembaga RA Al-Khadijah Galis. Selain itu, kami dari guru-guru memiliki inisiatif untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak dan salah satu media pembelajaran yang sudah dibuat yakni berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang cocok untuk membantu anak dalam mengenal bilangan. Hal ini bertujuan agar kita dapat menyampaikan pembelajaran dengan mudah dan dapat menarik semangat anak untuk belajar serta anak-anak juga dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak hanya menoton pada penggunaan poster, papan tulis saja”²⁰.

Senada dengan yang disampaikan oleh Ustadzah Silvi selaku guru kelompok A terkait faktor pendukung implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis, sebagai berikut:

“Saya sedikit menambah dari pemaparan usadzah mina terkait faktor pendukung dari penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini yakni Alhamdulillah fasilitas atau

²⁰ Mina, Guru Kelas A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin,02 Januari 2023)

sarana dan prasarana di sekolah sangat mendukung. Nah dari ketersediannya sarana dan prasarana tersebut kami ingin memafaakannya dengan sebaik mungkin. Dan disini juga kami guru kelompok sangat memperhatikan media pembelajaran yang akan kita gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena kenapa? Media pembelajaran ini sangat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam keberhasilan proses pembelajaran. Maka dari itu, kami ingin membuat semenarik mungkin supaya media yang digunakan tidak monoton dan anak dapat mudah memahami materi serta semangat belajar”²¹.

Pemaparan tersebut juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama Ustadzah Maryam selaku kepala sekolah terkait faktor pendukung implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis, sebagai berikut:

“Berkaitan dengan faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini, Alhamdulillah ada 2 faktor yakni: Pertama, dengan ketersediannya fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Alhamdulillah di sini tersedia berbagai media pembelajaran yang akan membantu anak dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kedua, selain tersedianya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, saya juga sangat bersyukur guru-guru disini sangat memperhatikan sekali media pembelajaran yang akan digunakan dan sangat kreatif memodifikasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini supaya lebih menarik dan anak mudah dalam memahami. Itulah faktor pendukung dari keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*”²².

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama dengan guru kelompok A dan kepala sekolah RA Al-Khadijah Galis terkait faktor pendukung implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan mengenal bilangan pada anak kelompok A dapat dikatakan bahwa: terdapat 2 faktor pendukung yakni; Pertama, dari ketersediannya fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di lembaga RA Al-Khadijah Galis. Kedua, Guru-guru RA Al-Khadijah Galis yang begitu kreatif dan memperhatikan media pembelajaran. Nah dari 2 faktor pendukung tersebutlah

²¹ Silvi, Guru Kelas A RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 16 Januari 2023)

²² Maryam, Kepala Sekolah RA Al-Khadijah Galis, *Wawancara Langsung* (Senin, 16 Januari 2023)

yang membuat keberhasilan dan keefektifitasan dalam proses kegiatan belajar mengajar utamanya dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Data hasil observasi dan wawancara ini juga dikuatkan oleh data dokumentasi yang berupa foto media pembelajaran yang ada di lembaga RA Al-Khadijah Galis dan foto pada saat guru menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi ini ada dilampiran bawah.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian, disini peneliti mengumpulkan menjadi satu dari berbagai macam pengumpulan data baik itu dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, maka peneliti menemukan temuan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bilangan anak di kelas A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Dari paparan data yang di peroleh peneliti, maka dapat diketahui bahwasannya untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di lembaga RA Al-Khadijah Galis ini guru menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu yakni berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Nah disini untuk mengetahui kemampuan mengenalbilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis, peneliti melakukan 2 kali penelitian dengan hasil temuan yang berbeda. Adapun temuan penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut:

Hasil temuan di penelitian pertama yang dilaksanakan pada tanggal 02 Januari 2023 dari pukul 07.30 – 10.00 yakni, terlihat bahwa guru sudah menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai yang berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Nah

disini peneliti mengamati bagaimana langkah-langkah guru dalam mengenalkan bilangan ada anak dan bagaimana anak itu memahami apa yang guru sampaikan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti disini melihat bagaimana cara guru mengenalkan bilangan pada anak, adapun langkah-langkah yang guru lakukan yakni sebagai berikut:

- a. Sebelum pembelajaran di mulai guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anak yang masuk dan menghitung jumlah anak yang tidak masuk.
- b. Sebelum masuk pada penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, guru mengajak anak-anak untuk berhitung dimulai dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan secara bersama-sama.
- c. Guru memperlihatkan satu persatu potongan angka yang ada di balok *cruissenaire*, sebagai bentuk pengenalan lambang bilangan pada anak. Dengan begitu angka yang dikenalkan kepada anak tidak abstrak lagi karena sudah diperlihatkan dengan gambar dari angka tersebut.

Dari langkah-langkah yang guru lakukan untuk mengenalkan bilangan pada anak, guru meminta anak untuk maju ke depan satu-persatu secara bergantian. Nah disini peneliti bahwa terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan dengan permasalahannya yakni anak hanya mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 saja akan tetapi anak masih belum mengenal lambangan bilangan. Sehingga pada observasi pertama ini di peroleh bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok RA Al-Khadijah Galis masih kurang baik karena masih ada anak yang belum mengenal secara utuh tentang bilangan. Dan hal ini yang peneliti bahwa cara guru dalam mengenalkan bilangan pada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah cukup baik dan bagus, hanya saja anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan itu disebabkan karena memang anak tersebut masih butuh waktu untuk

mengenal bilangan dan tidak bisa di pungkiri bahwa setiap anak itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cepat menerima pembelajaran da ada pula yang masih membutuhka waktu. Peneliti juga disini melihat bahwa guru di kelompok A RA Al-Khadijah Galis tetap memberikan pendampingan lagi bagi anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan dengan cara guru mendampingi dan membantu anak pada saat pengerjaan tugas dengan sambil lalu mengajarnya kembali.

Hasil temuan dari penelitian kedua yang dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2023 dari pukul 07.30 – 10.00, peneliti menemukan hasil yang berbeda dari penelitian pertama. Dalam penelitian kedua ini guru dalam mengenalkan bilangan pada anak masih tetap menggunakan media balok *cruissenaire* akan tetapi ada 2 kegiatan yang dilakukan yakni berupa mengenalkan lambang bilangan da kegiatan mencocokkan. Dari penelitian ini, peneliti melihat bagaimana cara guru dalam mengenalkan bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, adapun langkah-langkah yang guru lakukan dalam mengenalkan bilangan sebagai berikut:

- a. Seperti biasa sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anak yang masuk da menghitung jumlah anak yang tidak masuk secara bersama-sama.
- b. Guru mengajak anak-anak untuk dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan secara bersama-sama.
- c. Guru mengenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menunjukkan potongan angka yang ada di alat permainan edukatif balok *cruissenaire* tersebut dengan menggunakan nyanyian dan diikuti oleh anak. Hal ini guru lakuka secara berulang-ulang.

- d. Guru mengajari anak bagaimana cara mencocokkan, hal ini di contohkan oleh guru terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan meminta anak maju kedepan secara bergantian.

Dari langkah-langkah yang sudah peneliti paparkan terkait cara guru mengenalkan bilangan kepada anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis ini, lalu guru meminta anak untuk maju kedepan mencoba menggunakan alat permainan edukatif dan anak melakukannya sesuai dengan yang guru contohkan. Nah disini penelitian menemukan perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya dimana di penelitian sebelumnya terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan namun dilihat dari hasil penelitian kedua ini anak sudah dapat mengenal bilangan dengan baik dan benar. Hal ini membuat guru kelas dan kepala sekolah kaget dan bersyukur atas pencapaian anak dalam mengenal bilangan. Dan disini juga guru dan kepala sekolah menyadari bahwa pentingnya dari penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dimana disini sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak, apalagi pembelajaran yang untuk anak usia dini ini harus diselingi dengan kegiatan bermain dan hal-hal yang menarik serta menyenangkan. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah cukup baik karena anak semua anak sudah dapat mengenal bilangan dengan benar.

2. Implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak dikelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Peneliti saat berkunjung ke lembaga RA Al-Khadijah Galis dalam melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 02 Januari & 16 Januari 2023 dari pukul 07.00 – 10.00, peneliti mengamati proses pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Peneliti melihat

bahwa guru sebelum memulai pembelajaran sudah mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yakni berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Nah sebelum pembelajaran, guru melakukan kegiatan pembukaan terlebih dahulu dengan mengajak anak-anak membuat lingkaran besar sambil berpegangan tangan dan melakukan kegiatan motorik sambil nyanyi-nyanyi, melakukan ice breaking, dan setelah itu guru mengajak anak duduk di tempatnya masing-masing untuk membaca do'a bersama-sama, membaca surah-surah pendek, membaca hadist-hadist, dan melakukan absensi secara bergantian sambil disini guru mengajak anak menghitung jumlah anak yang masuk dan jumlah anak yang tidak masuk. Setelah kegiatan pembukaan selesai, lanjut pada kegiatan inti nah disini guru mengambil media pembelajaran yang sudah disiapkan yakni alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Namun sebelum menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* itu, guru terlebih dahulu mengajak anak-anak untuk berhitung angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan dan mengenalkan lambang bilangan dengan menggunakan potongan-potongan angka yang ada di balok *cruissenaire* tersebut.

Guru menunjukkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* kepada anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis yang akan dijadikan media pembelajaran dalam mengenalkan bilangan. Alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini terbuat dari kayu yang di bentuk menjadi balok dimana di setiap sisi balok itu terdapat bentuk-bentuk angka 1 sampai 10 dan terdiri dari beberapa potongan-potongan angka dari angka 1 sampai 10. Untuk bentuk baloknya disini itu dilapisi cat yang berwarna biru sedangkan untuk potongan-potongan angka dilapisi cat yang berwarna-warni supaya anak-anak juga bisa mengenal macam-macam warna dan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini terlihat berwarna dan menarik.

Selanjutnya, pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di mulai dari guru menjelaskan terlebih dahulu dengan sedetail mungkin dan jelas yang diiringi dengan guru memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana cara menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yang dikombinasikan dengan bernyanyi-nyanyi. Dan sekiranya anak-anak sudah memahami apa yang sudah disampaikan oleh guru terkait penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, guru pun membagi anak-anak menjadi 2 kelompok yang masing-masing kelompok itu didampingi oleh guru. Untuk kelompok pertama didampingi oleh ustadzah mina sedangkan kelompok 2 didampingi oleh ustadzah silvi untuk memberikan pendampingan, mengawasi, dan membantu anak ketika ada yang kebingungan. Peneliti disini tidak hanya mengamati saja, akan tetapi peneliti juga ikut membantu dalam pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Setelah itu ustadzah mina selaku guru kelas meminta anak untuk mencoba alat permainan edukatif balok *cruissenaire* secara bergantian dan diawasi oleh guru pendamping. Lanjut, ketika anak sudah mencoba satu-persatu guru pun menginstruksikan mengenai pemberian tugas yang berkaitan dengan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, disamping itu guru memberikan contoh soal di papan tulis dan meminta anak untuk mengambil alat tulis berupa buku dan pensil, lalu guru meminta anak untuk menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di depan dan langsung menjawab pertanyaan contoh soal yang ada di papan tulis yang di sesuaikan dengan soal yang guru minta di alat permainan edukatif balok *cruissenaire* itu. Disini peneliti dan guru melihat anak-anak sangat senang sekali dan sangat berantusias yang hal ini dibuktikan ketikan anak-anak saling berebutan untuk maju ke depan mencoba menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Kemudian, setelah istirahat anak-anak mengerjakan tugas yang sudah guru berikan, ketika anak-anak selesai mengerjakan guru meminta anak untuk mengumpulkannya ke depan dan sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian anak guru disini memberikan nilai bintang sesuai hasil pengerjaannya di lembar tugas anak-anak yang sudah dikumpulkan. Nah, pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini di mulai dari jam 08:00-09:00 yang terdiri dari proses mengenalkan bilangan, menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* hingga guru memberikan contoh soal pada anak-anak. Dan setelah istirahat guru memberikan anak tugas dan anak pun mengerjakannya dari jam 09:30-09:45. Dilanjut jam 09:45-10:00 kegiatan penutup yang diisi dengan menanyakan perasaan anak hari ini, mengulas kembali terkait pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, menyampaikan materi untuk keesokannya, dan membaca do'a sebelum pulang.

3. Faktor-faktor Pendukung dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan

Berdasarkan hasil data dari temuan penelitian yang didapatkan oleh peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi terkait implementasi implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yang dilaksanakan pada tanggal 02 Januari & 16 Januari 2023 dari pukul 10.00 – 11.00, disini peneliti menemukan beberapa faktor pendukung dalam implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan. Peneliti akan memaparkan hasil temuannya, sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di lembaga.

- b. Kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran.
- c. Media pembelajaran yang menarik dan praktis.
- d. Antusias anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Nah dari beberapa paparan terkait faktor pendukung dari implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan inilah yang menjadi keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan mudah dan menarik.

C. Pembahasan

Di atas peneliti sudah memaparkan hasil penelitian yang berupa paparan data dan temuan penelitian, dan peneliti disini akan memaparkan pembahasan sesuai dengan fokus penelitian yang terdiri dari 3 sub pembahasan, sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bilangan pada anak di kelas A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Memahami bilangan merupakan langkah awal dalam pembelajaran matematika. Hal ini sangat penting untuk di pelajari sejak usia dini, karena bilangan selalu kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya melihat jam, menggunakan uang, dll yang hal tersebut terdapat angka. Oleh sebab itu, bagi anak usia dini kita perlu mengenalkan yang dasar-dasarnya terlebih dahulu seperti mengenalkan bilangan pada anak, berhitung, mengenal lambang dari suatu bilangan. Nah berkaitan dengan proses pembelajaran bagi anak usia dini, ini sangat berbeda dengan proses pembelajaran anak sekolah dasar. Dimana untuk anak usia dini perlu adanya alat/media yang akan membantu anak dalam menerima pembelajaran dengan mudah, utamanya disini bagaimana cara guru

dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Dalam mengenalkan bilangan banyak cara yang guru lakukan kepada anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis, hal ini peneliti peroleh dari hasil observasi dan wawancara langsung ke sekolah dan akan peneliti paparkan hasil data sebagai berikut:

Di observasi pertama yang dilakukan pada tanggal 02 Januari 2023 mulai pukul 07.30 – 10.00, Peneliti disini melihat bagaimana cara guru mengenalkan bilangan pada anak, adapun langkah-langkah yang guru lakukan yakni sebagai berikut:

- a. Sebelum pembelajaran di mulai guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anak yang masuk dan menghitung jumlah anak yang tidak masuk.
- b. Sebelum masuk pada penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, guru mengajak anak-anak untuk berhitung dimulai dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan secara bersama-sama.
- c. Guru memperlihatkan satu persatu potongan angka yang ada di balok *cruissenaire*, sebagai bentuk pengenalan lambang bilangan pada anak. Dengan begitu angka yang dikenalkan kepada anak tidak abstrak lagi karena sudah diperlihatkan dengan gambar dari angka tersebut.

Dilihat dari hasil penelitian pertama ini, peneliti melihat bahwa cara guru dalam mengenalkan bilangan kepada anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah sangat bagus. Namun disini diketahui bahwa terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan, dimana anak hanya bisa berhitung angka 1 sampai 10 tapi

anak masih belum mengenal lambang bilangan, hal ini diketahui pada saat guru meminta anak untuk menyebutkan dan mengambil potongan angka sesuai dengan yang diinstruksi dan disini terlihat anak kebingungan. Setelah di telusuri ternyata anak masih belum mengenal lambang bilangan dan gurupun langsung melakukan terhadap anak-anak tersebut. Hasil penelitian pertama ini di peroleh bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis masih kurang, dengan adanya 3 anak yang masih mengalami keterlambatan dalam mengenal bilangan.

Sedangkan di observasi kedua yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023 mulai pukul 07.30 – 10.00 , peneliti mengamati cara guru mengenalkan bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, adapun langkah-langkah yang guru lakukan dalam mengenalkan bilangan sebagai berikut:

- a. Seperti biasa sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anak yang masuk dan menghitung jumlah anak yang tidak masuk secara bersama-sama.
- b. Guru mengajak anak-anak untuk dari angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jari tangan secara bersama-sama.
- c. Guru mengenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menunjukkan potongan angka yang ada di alat permainan edukatif balok *cruissenaire* tersebut dengan menggunakan nyanyian dan diikuti oleh anak. Hal ini guru lakukan secara berulang-ulang.
- d. Guru mengajari anak bagaimana cara mencocokkan, hal ini di contohkan oleh guru terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan meminta anak maju kedepan secara bergantian.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa bagaimana cara guru mengenalkan bilangan pada anak sekaligus peneliti juga memperhatikan bagaimana kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Nah dari hasil observasi dan wawancara kedua ini diketahui bahwasannya ada perkembangan dalam diri anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis. Dimana di peroleh data, yang sebelum terdapat 3 anak yang masih kurang dalam mengenal bilangan alhamdulillah hasil penelitian kedua ini anak-anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah dapat mengenal bilangan dengan benar. Sehingga dapat dikategorikan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis baik dimana anak dapat mengenal bilangan dengan benar.

2. Implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak dikelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan

Pendidik memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik ialah sebuah kreatifitas dan inovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tepat. Bagi anak usia dini, bermain adalah suatu kegiatan yang mengasikkan dan dijadikan tempat untuk anak bereksplorasi, mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada dirinya. Oleh sebab itu, guru harus memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan hal ini bertujuan untuk tercapainya proses kegiatan belajar mengajar. Di RA Al-Khadijah Galis memilih menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelompok A.

Bermain menjadi salah satu kebutuhan alamiah bagi anak usia dini. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak itu bermain, sesungguhnya

dari bermain itulah anak belajar yang biasa diungkapkan bahwa ‘bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain’. Bagi anak usia dini, bermainnya anak ialah proses belajarnya anak. Dimana bermain dapat membantu perkembangan anak, sehingga telah menjadi tugas orang tua dan guru untuk membuat kegiatan bermain jauh lebih bermakna, sebab dengan bermain dapat membantu anak untuk mempersiapkan dirinya di masa-masa yang akan datang.²³ Nah dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat anak bermain, disitulah anak itu belajar karena dengan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan baik itu kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.

Alat permainan edukatif memiliki dua makna yakni alat permainan dan edukatif. Dimana alat permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya sedangkan edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan. Maka dari itu dapat dipadukan bahwa alat permainan edukatif ialah suatu alat yang di rancang khusus yang dijadikan sarana bermain anak dalam mengembangkan aspek perkembangan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan. Menurut Mayke sebagaimana yang dikutip Badru Zaman bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Senada dengan itu, Adang Ismail mengartikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.²⁴ Nah dari beberapa pendapat dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dirancang dalam bentuk mainannya yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

²³ Eko Setiawan, Wahyuni Nadar, Konsep Dasar PAUD, Erlangga, 2021. 73

²⁴ M. Fadillah, Bermain & Permainan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana, 2017. 56

Alat permainan edukatif bisa dijadikan media bermain anak yang didalamnya itu mengandung nilai pendidikan (*edukatif*). Nah di RA Al-Khadijah Galis ini, memilih media pembelajaran berupa alat permainan edukatif balok *cruissenaire* di tujukan untuk mengembangkan kemampuan anak baik itu dari kemampuan kognitif, motorik halus, bahasa, dan sosial emosional. Akan tetapi disini lebih banyak pada kemampuan kognitif nya dimana anak dapat mengenal bilangan, lambang bilangan, mengenal bentuk, mengenal warna, dan melatih anak untuk memecahkan masalah. Alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini salah satu media pembelajaran dimana anak dapat belajar sambil bermain, selain itu alat permainan edukatif balok *cruissenaire* desainnya sederhana, dan dapat di otak-atik, di samping itu alat permainan edukatif balok *cruissenaire* menarik, awet sehingga tahan lama dan mudah dibuat dengan menggunakan bahan alam. Serta alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini tidak membahayakan bagi anak artinya terbuat dari bahan-bahan dan bentuk yang tidak berbahaya pada anak.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti terkait pengimplementasian alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak di RA Al-Khadijah Galis bahwasannya media pembelajaran ini di rancang atas kreativitas dan inovasi dari guru kelompok A untuk membuat alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sebagai media pembelajaran yang cocok dalam mengenalkan bilangan pada anak. Dimana alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini selain unik dan menarik juga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi: aspek moral, terlihat pada saat guru memperkenalkan bahan-bahan dari alat permainan edukatif balok *cruissenaire* yaitu salah satu kayu, lalu guru bertanya kepada anak-anak siapa yang menciptakan kayu, serentak anak-anak menjawab Allah

SW, nah dari sini terlihat bahwa anak sudah mensyukuri nikmat Allah SWT dan aspek moralnya sudah bisa berkembang. Selain itu aspek kognitif, terlihat bahwa anak-anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10, dibuktikan dengan 90% anak sudah dapat mengenal lambang bilangan, mengenal warna, mencocokkan, dan mampu untuk memecahkan masalah dan terlihat pada saat anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kebanyakan anak 90% sudah bisa mengerjakan dengan baik . Aspek fisik motorik, terlihat pada saat anak mengambil potongan angka lalu anak dapat mencocokkannya ke balok sesuai dengan bentuk angka tersebut. Aspek bahasa, terlihat saat anak menyebutkan angka, anak dapat menceritakan terkait alat permainan edukatif yang digunakannya dalam pembelajaran. Aspek sosial-emosional, disini terlihat pada saat anak-anak sabar dalam menunggu giliran untuk mencoba menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Dan terakhir aspek seni, dimana terlihat pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mewarnai angka dan anak-anak pun bisa mewarnai gambar angka dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, bahwasannya kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* berhasil digunakan, hal ini terlihat yakni; 1) Berhitung, anak-anak di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sudah 95% anak dapat berhitung mulai dari angka 1 sampai 10 secara berurutan dengan baik bahkan disini 75% anak sudah dapat berhitung lebih dari 10. 2) Mengenal lambang bilangan, terlihat pada saat anak mampu menyebutkan potongan angka yang diambil dan pada saat anak diperintahkan oleh guru untuk mengambil angka, disini anak dapat melakukannya dengan baik. Yang awalnya masih 70% anak mengenal lambang bilangan, kini menjadi 95% anak sudah mengenal lambang bilangan. 3) Mencocokkan, disini terlihat anak sudah dapat

mencocokkan dengan baik sesuai dengan potongan angka yang diambil lalu mencocokkannya ke balok sesuai dengan bentuk angka tersebut dan dapat dibidang 95% anak bisa mencocokkan dengan baik. Dan sudah terlihat pula anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini sangat cocok dan berhasil di gunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Selain itu, peneliti juga menemukan kemampuan yang dicapai oleh anak-anak di kelompok A dalam pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk mengenalkan bilangan, dimana kemampuan yang dicapai oleh anak meliputi: 1. anak mampu berhitung dari 1 sampai 10 bahkan ada yang sudah bisa berhitung lebih dari 10, 2. anak mengenal lambang bilangan angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar sehingga anak dapat memainkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dengan baik karena anak sudah dapat menyebutkan setiap potongan angka yang diambil dan anak juga dapat mengambil potongan angka sesuai dengan yang diperintah oleh guru, 3. Anak dapat melakukan kegiatan mencocokkan dengan baik dan benar sesuai dengan potongan angka yang diambil ke balok *cruissenaire*. Dimana melalui alat permainan edukatif balok *cruissenaire* dalam mengenalkan bilangan pada anak ini sangat membantu perkembangan dan kemampuan anak, dan dapat menstimulasi kemampuan untuk berfikir, sehingga melalui alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini untuk mengenalkan bilangan, anak lebih mudah mengenal lambang bilangan dan dapat mengasah kemampuan berfikir serta daya konsentrasi anak, dan anak juga bisa bereksplorasi dengan kegiatannya sendiri.

Mengenalkan bilangan pada anak merupakan salah satu pembelajaran matematika dasar bagi anak usia dini, dimana bagi anak kelompok A ini masih

di tahap dalam mengenalkan bilangan dan berhitung. Mengenalkan konsep matematika dasar bagi anak usia dini merupakan proses mengasah kemampuan kognitif anak dalam berfikir, menalar dan memecahkan masalah yang dapat dikonsepsi melalui bermain. Hal ini sejalan dengan teori pengaruh permainan matematika bagi anak yang dikutip oleh Yuliani Nurani Sujiono, dkk. Dengan judul buku "metode pengembangan kognitif, belajar matematika dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak, seperti kemampuan sosial-emosional, kreativitas, fisik-motorik dan kemampuan intelektual, melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan, dengan hal itu secara tidak langsung anak akan belajar banyak hal dengan kata lain melalui pembelajaran matematika dapat melatih kemampuan berfikir secara sistematis.

Oleh karena itu, peneliti menemukan terkait kemampuan yang di capai oleh anak dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk mengenalkan bilangan ini memiliki perkembangan dan pencapaian yang sangat banyak terhadap anak, dimana selain alat permainan edukatif nya ini multi fungsi dan dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, selain itu anak dapat dilatih memecahkan masalah sederhana, melatih konsentrasi anak, daya berfikir sistematis, dan dapat melatih kreativitas anak sesuai dengan kemampuannya. Di samping itu dengan penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini anak dapat lebih mudah dan cepat dalam mengenal bilangan dengan penuh antusias pada saat proses belajar mengajar berlangsung, selain itu dari keberhasilan tersebut atas kreativitas guru yang mempunyai cara mengajar yang menarik yakni mengkombinasikan dengan bernyanyi-nyanyian sehingga anak tidak jenuh dan proses pembelajaran pun terlihat sangat menarik, serta alat permainan edukatif

balok *cruissenaire* ini memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan dan pencapaian pembelajaran.

3. Faktor- faktor Pendukung dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif

Balok *Cruissenaire* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar tentu karena adanya faktor-faktor yang mendukung di dalamnya. Nah dalam pengimplementasian alat permainan edukatif balok untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis ini peneliti menemukan ada beberapa faktor yang mendukung di dalamnya hal inilah yang membuat alat permainan edukatif balok *cruissenaire* berhasil digunakan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti terkait faktor pendukung dalam implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* akan di paparkan sebagai berikut:

a. Tersedianya fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di lembaga.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke lembaga RA Al-Khadijah Galis Pamekasan, di lembaga alhamdulillah fasilitas atau sarana dan prasarana memadai untuk dijadikan media pembelajaran yang akan mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam poster, papan tulis, puzzle, berbagai macam media balok dan salah satu media balok yang tersedia yakni alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Dimana alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini terdiri dari 2 macam: pertama yang dibuat dari kayu yang dibentuk balok dan di cat warna warni, kedua balok *cruissenaire* yang dibuat hasil kreativitas guru

dengan menggunakan bahan utama kardus yang tebal dan kokoh lalu guru cat warna-warni. Jadi bisa dikatakan bahwa fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di lembaga RA Al-Khadijah Galis memadai serta dapat memenuhi kebutuhan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar.

b. Kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru yakni kreatif, inovatif dimana guru perlu menciptakan hal-hal yang unik dan menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar hal ini supaya anak tidak jenuh dan pembelajaran pun tidak monoton. Nah dari hasil observasi dan wawancara terlihat bahwa guru di kelompok A RA Al-Khadijah Galis sangat kreatif, dimana selain dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif balok *cruissenaire* sambil lalu guru mengkombinasikan dengan cara pembelajaran yang unik dalam mengenalkan bilangan ada anak.

c. Media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Salah satu cara untuk menarik minat dan semangat anak dalam proses belajar mengajar yakni dengan adanya media pembelajaran yang unik dan menarik. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terkait implementasi alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk mengenalkan bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan yang menjadi faktor pendukung dalam penggunaannya yakni media pembelajaran tersebut sangat unik, praktis, mudah ditemui, dan mudah untuk dibuat dengan menggunakan berbagai macam bahan sesuai dengan yang diinginkan. Dan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* ini juga mudah dibawa kemana-mana karena medianya ringan atau tidak berat.

d. Antusias anak-anak kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

Selain guru dan media pembelajaran yang menjadi faktor pendukung dari penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*, anak-anak juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada saat peneliti melakukan observasi langsung ke lembaga RA Al-Khadijah Galis, terlihat bahwa anak-anak di kelompok A sangat santusias sekali ketika guru menunjukkan alat permainan edukatif balok *cruissenaire*. Dimana disini anak sangat senang sekali dan saling berebutan untuk maju ke depan mencoba alat permainan edukatif balok *cruissenaire*.

Dari beberapa faktor pendukung diatas yang sudah peneliti dapatkan dari hasil observasi , wawancara dan dokumentasi hal ini lah yang mendukung keberhasilan dalam penggunaan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.