



Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 5-6 Tahun

Supiati¹, Eka Damayanti^{2✉}, Wahyuni Ismail³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Alauddin Makassar

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1463>

Informasi Artikel	Abstrak
Riwayat Artikel: Diterima 2022/0107 Disetujui 2022/08/05 Dipublikasikan 2022/08/23	Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5 – 6 tahun melalui penggunaan media balok Cuisenaire di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi berasal dari seluruh anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasongo sebanyak 19 anak. Teknik sampel yang digunakan berupa <i>purposive sampling</i> , dengan jumlah sampel sebanyak 5 anak. Data yang diperoleh melalui instrument lembar observasi dideskripsikan dan dianalisa menggunakan statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5 – 6 tahun melalui penggunaan media balok Cuisenaire di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Kemampuan mengenal angka sebelum penggunaan media balok Cuisenaire skor nilai terendah sebesar 12 dan nilai tertinggi sebesar 18 dengan skor nilai rata – rata 15. Sementara kemampuan mengenal angka setelah penggunaan media balok Cuisenaire diperoleh nilai terendah sebesar 22 dan nilai tertinggi mencapai 24 dengan nilai rata – rata 23. Artinya ada peningkatan nilai rata-rata nilai kemampuan mengenal angka setelah penggunaan media balok Cuisenaire pada anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar.
Kata Kunci: Balok Cuisenaire, Mengenal Angka	
Keywords: <i>Cuisenaire Block, Recognizing Numbers</i>	

Abstract

This study aimed to show the improvement of children aged 5–6 years in recognizing numbers by using Cuisenaire blocks in Tamasongo Hamlet, North Galesong District, Takalar Regency. This research was descriptive quantitative research. The population comes from all children aged 5–6 years in Dusun Tamasongo, as many as 19 children. The sampling technique used was purposive sampling, with a total sample of five children. The data obtained through the observation sheet instrument was described and analyzed using descriptive statistics. The results showed an improvement in the ability to recognize the numbers of the children. The ability to recognize numbers before using Cuisenaire media had the lowest score of 12 and the highest score of 18, with an average score of 15. Meanwhile, the ability to recognize numbers after using Cuisenaire's media received the lowest score of 22 and the highest score of 24, with an average score of 23. It appears that the ability to recognize numbers increased after the use of Cuisenaire block media in children aged 5-6 years in Tamasongo Hamlet, North Galesong District, Takalar Regency.





✉ Corresponding author :
Address: UIN Alauddin Makassar
Email: eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mencakup serangkaian usaha dalam rangka memberikan stimulasi, bimbingan, pengasuhan dan pengajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Bagi anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan lebih berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga pemberian pendidikan yang baik bagi anak usia dini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan bakat yang dimiliki anak.

Menurut Pradana (2016), pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Selain itu, Wiyani (2014) mengemukakan bahwa usia dini adalah masa *golden age* yang tidak dapat diulang kembali atau hanya datang sekali seumur hidup. Pada masa ini, seorang anak menjadi sensitif dalam menerima rangsangan dari lingkungannya. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan. Secara sederhana, anak usia dini kadangkala diartikan sebagai manusia mini yang masih polos, dan belum mampu berpikir dengan baik (Priyanto, 2014).

Slameto dalam Fitriani dan Adawiyah (2018) menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk memberikan stimulasi bagi perkembangannya yang optimal. Kurang lebih 50% kecerdasan anak akan terbentuk pada 4 tahun pertama setelah kelahiran, 80% setelah usia 8 tahun, dan 100% setelah memasuki usia 18 tahun. Sehingga, pemberian stimulasi dengan baik bagi anak usia dini dapat membantu anak untuk mencapai aspek-aspek perkembangannya. Bagi anak, keterampilan kognitif merupakan sesuatu yang penting (Becker, Klein, & Biedinger, 2013). Menurut Eickmann, Lima, Guerra, Lima, Lira, Huttly, dan Ashworth (2013) perkembangan kognitif dan motorik kasar dapat dioptimalkan melalui pemberian stimulasi. Pradana (2016) memperjelas bahwa stimulasi yang diberikan dalam bentuk permainan dapat melatih kemampuan kognitif anak seperti kemampuan untuk memecahkan masalah dengan membandingkan atau mencari jawaban yang berbeda. Stimulasi yang diberikan dalam bentuk

permainan juga juga dapat mengembangkan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri.

Salah satu aspek yang paling penting dalam perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan berpikir simbolik. Menurut Nursyamsiah, Cendana, Rohaeti, dan Alam (2019) berpikir simbolik merupakan bagian dari mengenal konsep. Bagi anak, konsep dipelajari untuk mengenal suatu objek serta menjadi bekal bagi kehidupan pendidikannya maupun kehidupan selajutnya. Menurut STPPA dalam Zahwa, Nisa', dan Fajar (2018), berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun mencakup menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk keperluan menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya, mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda baik dalam bentuk gambar maupun tulisan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bodedarsyah dan Yulianti (2019) bahwa indikator perkembangan kognitif dalam hal berpikir simbolik berdasarkan standar tingkatan yaitu (1) membilang banyaknya benda 1-10, (2) mengenal lambang bilangan 1-10, (3) mengenal konsep bilangan, dan (4) mengenal konsep huruf.

Menurut Handojo dan Ediati (dalam Kusumawati, 2020) mengemukakan bahwa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 dan seterusnya adalah suatu simbol yang kita sebut angka. Angka adalah serangkaian objek yang mewakili jumlah. Misalnya dua buah apel, tiga buah mainan, empat kursi, satu meja, dua tangan, dan sebagainya. Pengenalan angka kepada anak dapat diajarkan dengan menghitung jari, lalu melihat gambar LKA yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angka sewaktu anak bermain dengan lingkungannya. Pengembangan mengenal angka merupakan daya untuk melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu (Yuliarti, 2018). Selain itu, Gandana, Pranata, dan Danti (2017) menjelaskan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 pada anak yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak, menyenangkan, serta media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang secara optimal.

Media balok Cuisenaire merupakan salah satu alat permainan edukatif. Melalui penggunaan media ini, anak tidak hanya bermain medianya saja, tetapi dapat mengenal lambang bilangan 1–10, dan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar matematika bagi anak sendiri.

Seperti diungkapkan oleh Cucu Eliyawati, bahwa balok Cuisenaire diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar (Gandana, Pranata, & Danti, 2017).

Balok Cuisenaire adalah alat permainan yang diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia. Balok Cuisenaire diciptakan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cuisenaire ini banyak dipergunakan di berbagai Negara Eropa seperti Inggris dan juga di sebagian besar Negara bagian Australia. George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bernalar. Balok ini terdiri dari sepuluh buah balok yang menyerupai anak tangga (Lasuka, Nasirun, & Ardina, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 3 November 2019 yang telah dilakukan di Dusun Tamasongo Desa Bontosunggu Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. Ditemukan adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada pengenalan angka belum mampu menciptakan pemahaman anak secara besar tentang konsep mengenal angka khususnya pada anak usia 5–6 tahun. hal ini yang menjadi permasalahan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun belum tercapai optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan, serta masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung di Dusun Tamasongo, Desa Bontosunggu.

Penelitian yang dilakukan oleh Pradana (2016) yang juga menggunakan permainan balok angka untuk melihat kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia dini, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan. Dimana diperoleh korelasi *product moment* sebesar 0.487. Selain itu, Bodedarsyah dan Yulianti (2019) dalam penelitiannya yang menggunakan media lesung angka untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini yang berada di kelompok A dengan menggunakan media lesung angka.

Penelitian mengenai kemampuan mengenal angka anak usia dini juga dilakukan oleh Yulianti (2018) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak dengan permainan ular tangga mengalami peningkatan dengan nilai berkembang sangat baik pada kondisi awal 0%, mengalami kenaikan 31% pada siklus I, dan mengalami kenaikan yang

snagat bagus pada siklus II sebesar 82%. Sehingga menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenail angka pada anak. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media balok Cuisenaire dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di Dusun Tamasongo, Desa Bontosunggu, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian berasal dari keseluruhan anak usia dini umur 5-6 tahun di Dusun Tamasongo terdiri 19 orang anak. Teknik pemilihan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan kriteria: (1) anak berusia 5-6 tahun, (2) bertempat tinggal di dekat rumah peneliti, (3) bersedia menjadi sampel penelitian, (4) Sehat jasmani (tidak memiliki gejala covid-19) dan mental. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar pengamatan observasi berfikir simbolik yang telah disusun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. dari hasil penjumlahan 4 indikator 6 perilaku yang diamati, yaitu (1) Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, yang ditandai dengan: (a) anak sudah mampu mengenal angka 1 – 10 menggunakan media balok Cuisenaire; (b) anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 menggunakan media balok cuiseinaire; (2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, yang ditandai dengan anak sudah mampu menghitung angka 1-10 menggunakan media balok cuiseinaire; (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, yang ditandai dengan anak sudah mampu mengambil dan mengurutkan angka 1-10 menggunakan media balok cuiseinaire; dan (4) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti dengan tulisan dan gambar pensil), yang ditandai dengan (a) anak sudah mampu memasang balok cuiseinare sesuai jumlah angka 1-10; (b) anak sudah mampu mengambil dan menyusun balok cuiseinaire dari angka terkecil sampai angka terbesar. Adapun hasil analisisnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun *Pretest* dan *Posttest*

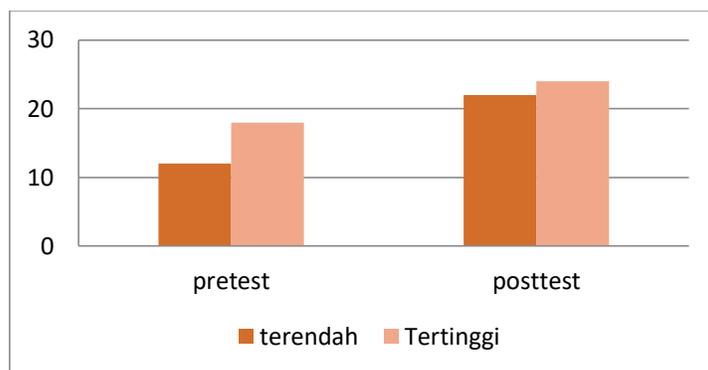
No	Nama	Pretest	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AR	12	22
2.	SN	14	23
3.	AP	16	24
4.	STR	15	22
5.	NSP	18	24

Berdasarkan tabel di atas hasil pengamatan gambaran kemampuan mengenal angka *pretest* pada kelas eksperimen, telah menggambarkan nilai yang diperoleh anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media balok Cuisenaire dengan menggunakan instrument berfikir simbolik. Data tersebut akhirnya dibuatkan simpulan statistik deskriptif sebagaimana yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Balok Cuisenaire

Kelas	Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun					
	Awal (<i>Pre-test</i>)			Akhir (<i>Post-test</i>)		
	Terendah	tertinggi	Rata-rata	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest- Posttest</i> Media Balok Cuisenaire	12	18	15	22	24	23

Penelitian pada kelas eksperimen setelah melakukan penggunaan media balok Cuisenaire menunjukkan hasil yang signifikan, ini berarti bahwa penerapan media balok Cuisenaire dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5 – 6 tahun. Dapat dilihat dari data nilai *pretest* sebelum melakukan penggunaan media balok Cuisenaire dan nilai *posttest* setelah melakukan penggunaan media balok Cuisenaire.



Gambar 1. Perbandingan *Pretest – Posttest* Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire

Berdasarkan grafik di atas terlihat jelas bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh oleh anak setelah melakukan penggunaan media balok Cuisenaire di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Perbandingan nilai yang signifikan antara sebelum menggunakan penggunaan media balok Cuisenaire dan setelah diberikan perlakuan yaitu *pretest* nilai terendah 12. Sedangkan *posttest* diperoleh nilai terendah 22 rentang nilai tertinggi *pretest* yakni 18. Sedangkan *posttest* nilai tertinggi mencapai 24. Rata – rata sebelum diberikan perlakuan berjumlah 15. Sedangkan setelah dilakukan uji coba menjadi 23. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media balok Cuisenaire dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar masih belum tercapai optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 secara berurutan, serta anak-anak pun masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hardiyanti, Sasmiami, dan Sabdaningtyas (2018) dalam penelitiannya bahwa sebagian besar anak yang memiliki kemampuan berpikir simbolik rendah ditandai dengan ketidakmampuan dalam mengenal lambang bilangan, serta ketidakmampuan dalam menghitung jumlah benda.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak karena media pembelajaran pengenalan angka yang diajarkan belum bervariasi dan kurang menarik

minat belajar anak serta monoton, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran), serta kurangnya dukungan dan bimbingan secara langsung dari orangtua anak dalam mengembangkan tahap simbolik termasuk konsep mengenal angka. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suwandi (2021) bahwa pendampingan sangat diperlukan dalam rangka mengarahkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan. Eun (2019) memperjelas bahwa orang tua dianggap mampu membimbing serta memberikan dorongan yang sesuai kepada anak untuk mengarahkan pada kemampuan yang sudah siap untuk dikembangkan. Permasalahan rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Selalu menjadi topik hangat yang sering diperbicangkan baik di kalangan pendidik, orangtua, maupun masyarakat. Yang mana pada aspek perkembangan kognitif di bidang berfikir simbolik seharusnya anak usia empat sampai lima tahun diharapkan sudah mampu membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal huruf (Cahyani, 2020). Berpikir simbolik pada anak usia dini dapat dirangsang dengan menggunakan media pembelajaran (Istanti, Debibik, & Rina, 2021).

Penggunaan media balok Cuisenaire pada anak usia 5–6 tahun mengalami peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti setelah melakukan *posttest* yaitu skor nilai terendah sebesar 22 sedangkan skor nilai tertinggi mencapai 24 dengan nilai rata-rata 23. Jika dibandingkan dengan *mawapretest* sebelumnya maka skor nilai kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menandakan penggunaan media balok Cuisenaire mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun di Dusun Tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Menurut Sundayana (dalam Sari & Yuniarta, 2017), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Selain itu, Arsyad dalam (dalam Pionika, Sasmiasi, & Sofia, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media selama proses belajar mengajar mampu membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Balok Cuisenaire merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif dengan berbagai warna yang menarik bagi anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Jika digunakan oleh anak dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak itu sendiri, anak juga dapat menguasai permainannya dan itu berarti anak benar – benar akan memahami konsep-konsep berhitung yang terkandung di dalam balok Cuisenaire (Vitaloka, 2020).

Menurut Sandyprihati, Rasmani, dan Hafidah (2021) balok Cuisenaire diciptakan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, mengenal bilangan, serta meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Sudono (dalam Sandyprihati, Rasmani, & Hafidah, 2021) menjelaskan bahwa balok cuisenaire bukan hanya sekedar mengembangkan konsep matematika, tetapi untuk pengembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan anak. Sedangkan menurut Prihatini dan Christiana, media balok Cuisenaire merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memungkinkan anak-anak untuk mengkonseptualisasikan warna dan bentuk secara konkret (Megarani, Eva, & Sulistiyansih, 2021). Balok bertingkat itu terdiri dari tingkat ke satu sampai tingkat ke sepuluh setiap tingkatannya memiliki warna yang berbeda serta ukuran yang bervariasi. Setiap warna dan ukuran tersebut mewakili lambing bilangan 1 samapai dengan 10, misalnya balok yang berwarna kayu asli sebanyak satu balok sehingga dilambangkan dengan angka 1, dan balok berwarna hijau dengan ukuran yang lebih besar dari balok sebelumnya mewakili angka 2, begitu juga seterusnya. Keaneka ragaman warna dan ukuran yang bervariasi pada media balok Cuisenaire dapat memberikan kesenangan dan daya tarik tersendiri pada anak (Umayah, 2021).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok Cuisenaire dalam meningkatkan kemampuan mengenal pada anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasong, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan data hasil pengamatan menggunakan instrumen observasi dengan 4 indikator dan 6 butir perilaku yang diamati. Pengolahan data hasil penelitian dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon* menghasilkan nilai $Z = -2.023$ nilai Asymp.sig (2-tailed) 0.03 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa gambaran kemampuan mengenal angka pada anak usia 5 – 6 tahun di Dusun Tamasong, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar sebelum melakukan penggunaan media balok Cuisenaire skor nilai terendah yaitu 12 sedangkan nilai tertinggi sebesar 18 nilai terendah dengan skor nilai rata – rata 15. gambaran kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di Dusun tamasong, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar setelah melakukan *posttest* memperoleh hasil yakni nilai terendah sebesar 22 sedangkan skor tertinggi mencapai 24 dengan nilai rata-rata 23. Dengan demikian, Terdapat pengaruh penggunaan media balok Cuisenaire terhadap kemampuan mengenal

angka pada anak usia 5-6 tahun di Dusun tamasongo, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar.

REFERENSI

- Becker, B., Klein, O., & Biedinger, N. (2013). The Development of Cognitive, Language, and Cultural Skills From Age 3 to 6: A Comparison Between Children of Turkish Origin and Children of Native-Born German Parents and the Role of Immigrant Parents' Acculturation to the Receiving Society. *American Educational Research Journal*, 50(3), 616–649.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354–358.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181-190.
- Eickmann, S. H., Lima, A. C., Guerra, M. Q., Lima, M. C., Lira, P. I. C., Huttly, S. R. A., & Ashworth, A. (2013). Improved Cognitive and Motor Development in a Community-Based Intervention of Psychosocial Stimulation in Northeast Brazil. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 45(8), 536–541.
- Eun, B. (2019). The Zone of Proximal Development as an Overarching Concept: A Framework for Synthesizing Vygotsky's Theories. *Educational Philosophy and Theory*, 51(1), 18–30.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01). 25-34.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92–105.
- Hardiyanti, L., Sasmiami, S., & Sabdaningtyas. (2018). Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD*, 4(1), 1–9.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 206–218.
- Kusumawati, S. D. (2020). Penggunaan Media Balok Angka dalam Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2). 24-29.
- Lasuka, M., Nasirun, M., & Ardina, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pra-Matematika dengan Menggunakan Media Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok A2 PAUD Haqiqi Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1). 18-23.
- Megarani, I. D., Eva, N., & Sulistyaningsih, R. (2021). The Effect of Cuisenaire Block on Student's Motivation of Learning Mathematics Among First Graders at Branggahan Kediri Primary

- School. *Malaysian Online Journal Of Psychology & Counseling*, 8(1). 11-18.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini pada Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286–294.
- Pionika, R. C., Sasmiati, & Sofia, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–8.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 18–25.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 2, 41–47.
- Sandyprihati, D., Rasmani, U. E. E., & Hafidah, R. (2021). The Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 69–74.
- Sari, I. K., & Yuniarta, T. N. H. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Cuisenaire Rods. *Jurnal Scholaria*, 7(2), 143–251.
- Suwandi, L. J. (2021). Pembelajaran Berpikir Simbolik dan Keaksaraan untuk Siswa K1 Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Satya Widya*, 37(1), 1–15.
- Umayah. (2021). Penggunaan Balok Cuisenaire untuk Media Pengenalan Bilangan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Intersections*, 6(1), 37–38.
- Vitaloka, W. (2020). Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Ibunda Kubang Kabupaten Kerinci. *Jurnal Mitra Pendidikan Edisi Februari*, 4(2), 38–51.
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Badan Litbangkes - Kementerian Kesehatan RI. Retrieved from http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id//index.php?p=show_detail&id=3199
- Yuliarti, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 101-106.
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38.