



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK CUISENAIRE TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN AKTIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN

Reni Sulistina¹, Retno Dwi Astuti²

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung¹,

Universitas Islam Lamongan²

¹ reni.rjm@gmail.com, ² retnodwi.pasca@unisla.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received:</i> Juni 23, 2024. <i>Accepted:</i> Agustus 15, 2024. <i>Published:</i> Oktober 10, 2024.</p> <p>Kata kunci: Media Balok Cuisenaire, Penguasaan Konsep Bilangan, Aktivitas</p> <p>DOI: https://doi.org/10.30736/jce.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) pengaruh penggunaan media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan anak kelompok Bermain, (2) pengaruh penggunaan media Balok Cuisenaire terhadap aktivitas anak kelompok Bermain, (3) pengaruh penggunaan media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak kelompok Bermain. Penelitian ini menggunakan rancangan <i>Quasi Eksperimental Design</i> dengan <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. Penelitian ini dilaksanakan pada KB Az-Zahwa Sugihan Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek. Data digali menggunakan lembar observasi, analisis data statistik deskriptif dan Statistik Inferensial (ANOVA dan MANOVA) dengan $\alpha < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media berpengaruh terhadap secara signifikan terhadap penguasaan konsep bilangan, hal ini terbukti dari hasil uji ANOVA yang menunjukkan nilai nilai Fhitung sebesar 163,303 lebih besar dari Ftabel sebesar 4,01, (2) penggunaan media berpengaruh terhadap secara signifikan terhadap aktivitas anak, hal ini terbukti dari hasil uji ANOVA yang menunjukkan nilai nilai Fhitung sebesar 9,097 lebih besar dari Ftabel 4,01, (3) penggunaan media berpengaruh terhadap secara signifikan terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak, hal ini terbukti dari hasil uji MANOVA yang menunjukkan nilai signifikan Fhitung sebesar 13,485 lebih besar dari Ftabel 4,01.</p>
<p><i>Keywords:</i> <i>Cuisenaire Beam Media, The Numbering Mastery, Activities</i></p>	<p>ABSTRACT</p> <p>The objective of this research to describe (1) The effect of using cuisenaire beam media to the numbering concept mastery of in the Play group, (2) The effect of using cuisenaire beam media to the activeness in the Play group, (3) The effect of using cuisenaire beam media to both the numbering concept and the activeness in the Play group. This study applies quasi experiment design with non-equivalent control group design. It is conducted to KB Az-Zahwa Sugihan Kampak District Trenggalek Regency. The data is collected by using observational paper, descriptive data statistict and inferential statistict (ANOVA and MANOVA) with $\alpha < 0,05$. Here is the data finding: (1) The used of media has significant effect to the numbering concept mastery, it is proven by ANOVA test which shows the grade of Fcounting 163,303 bigger than Ftabel 4,01, (2) The used shows the grade of Fcounting 9,097 bigger than Ftabel 4,01, (3) The used of media has significant effect to both numbering concept mastery and student's activeness, it is proven by MANOVA test which shows significant grades Fcounting 13,485 and Ftabel 4,01.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk siapa saja terutama anak usia dini dengan adanya pendidikan bisa mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dan bisa melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Widarmi, 2009)(Boediono, 2004)

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses suatu perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai agama (Widarmi, 2009)

Anak usia dini kemampuannya berkembang pesat pada masa kanak-kanak awal. Kemampuan tersebut menjadikan anak aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi dan khayalan. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu, dan dalam waktu yang singkat anak akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan matematika. Permainan matematika merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak dimasa tahapan awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan dan mengenal konsep angka. Beberapa kemampuan dasar tersebut dapat dikenalkan pada anak setelah anak mengenal konsep yang benar. Bahan pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan matematika untuk anak usia dini pun telah disesuaikan dengan tahapan anak usia dini (Eliyawati, 2010) (Yuliani et al., 2011)

Pengenalan matematika sederhana pada anak usia dini memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan kognitifnya. Alasan pengenalan matematika sederhana dalam perkembangan kognitif, diantaranya: (1) membelajarkan matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan, (2) menghindarkan anak dari ketakutan terhadap matematika sejak awal, (3) membantu anak belajar matematika secara alami dengan kegiatan bermain (Yuliani et al., 2011)

Konsep angka (bilangan) melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu, yang penting adalah memberikan konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, penguasaan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi dengan media yang akan menunjang pembelajaran (Yuliani et al., 2011)

Media berperan penting dalam kegiatan pembelajaran atau penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini maksudnya mengingat perkembangan anak pada saat

ini berada pada masa berfikir konkrit. Salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Media bagi seorang guru sebagai penyalur penyampaian pesan-pesan dan penyajian informasi sehingga informasi yang disampaikan kepada anak usia dini dapat diterima dan diserap anak dengan baik dan akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan dan terjadi perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan dasar lainnya (Eliyawati, 2010).

Media Balok Cuisenaire merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan penguasaan konsep bilangan anak. Media balok Cuisenaire diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia mengamati sulitnya memahami kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cuisenaire ini digunakan dari tingkat Taman Kanak-Kanak sampai sekolah dasar. Sebagai alat permainan bagi tingkat pendidikan dasar, alat permainan edukatif ini sangat membantu anak dan besar manfaatnya. Bukan untuk konsep matematika saja, melainkan juga untuk mengembangkan aktivitas anak dalam bernalar. Kemungkinan lain adalah dapat untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan pengenalan bilangan utuh (Eliyawati, 2010).

Media yang menarik akan lebih membuat aktif anak dalam proses pembelajaran, dengan aktivitas anak yang tinggi akan mempengaruhi proses kelancaran dalam pembelajaran dan anak akan lebih aktif dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran adalah aktivitas anak dalam pembelajaran. Aktivitas sangat diperlukan dalam belajar, karena pada dasarnya belajar adalah berbuat, "*learning by doing*". Seperti yang diungkapkan oleh (Sardiman, 2016) (Anggani, 2000)

Dilihat dari fenomena di Kelompok Bermain masih belum menggunakan media Balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Selama ini pembelajaran untuk pengembangan kemampuan berhitung anak dilakukan dengan pemberian tugas atau dengan mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak), hal tersebut dirasa sangat kurang efektif dan kurang menarik minat anak untuk belajar. Apalagi belajar matematika khususnya berhitung merupakan momok tersendiri bagi anak. Dengan penggunaan media Balok Cuisenaire tentunya akan lebih menarik minat anak untuk belajar dan pasti menyenangkan bagi anak.

Selain fenomena tersebut, aktivitas anak dalam pembelajaran juga masih rendah dan ketertarikan anak dalam belajar kurang dan masih terpaku dengan LKA (Lembar Kerja Anak). Demikian pula dengan yang terjadi di KB Az-Zahwa Sugihan yang belum menggunakan Balok Cuisenaire sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Sampai saat ini para guru belum menemukan media yang tepat untuk membantu anak dalam kegiatan berhitung. Sehingga kegiatan berhitung yang diterapkan dan masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis.

Fenomena yang ada bahwa aktivitas dan komunikasi anak masih kurang antusiasme misalnya dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan masih kurang, selain itu proses pembelajaran masih didominasi guru sehingga anak kurang aktif. Rendahnya aktivitas anak karena beberapa faktor, yakni : faktor dari strategi, dari anak, dan dari lingkungan. Faktor penyebab dari strategi diantaranya kurang tepatnya strategi

pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Pengambilan metode yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadi penyebab kesulitan belajar (kurangnya aktifitas). Hal ini dikarenakan guru kurang menguasai rencana pembelajaran, lebih-lebih kurang persiapan, sehingga cara mendemonstrasikan kurang jelas, sulit dimengerti oleh anak. Faktor dari anak diantaranya anak menjadi bosan dan anak juga cenderung malu atau kurang percaya diri dalam mengeluarkan idenya (Ahmadi et al., n.d.)

Metode mengajar yang kurang menarik dapat menyebabkan anak menjadi pasif, sehingga anak tidak ada aktifitas. Anak menjadi tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Anak cenderung mencari kesibukan lain bahkan anak akan bermain sendiri. Faktor lingkungan belajar anak yang kurang mendukung juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar anak. Lingkungan belajar meliputi gedung (ruangan) yang digunakan untuk pembelajaran. Ruangan yang digunakan dekat keramaian, ruangan gelap, lantai basah, ruangan sempit, maka situasi belajar dan bermain akan kurang menarik (Ahmadi et al., n.d.)

Berdasarkan paparan latar belakang permasalahan di atas maka akan dilakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Penguasaan Konsep Bilangan dan Aktivitas Anak Usia 3-4 Tahun”.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan anak Anak Usia 3-4 Tahun?
2. Apakah penggunaan media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap aktivitas Anak Usia 3-4 Tahun?
3. Apakah penggunaan media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas Anak Usia 3-4 Tahun?

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya (Yaya Sunarya & Tedi Priatna, 2009)

Rancangan penelitian yang digunakan adalah pola pelaksanaan penelitian *Quasi Eksperimental Design*, dimana desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Jannah et al., 2017)(Wahyana, 1986) Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan teknik sebagai berikut: (1) observasi, (2) dokumentasi, (3) validitas perangkat pembelajaran.

Pengujian hipotesis ini terbagi menjadi dua, yaitu uji *one way Anova* dan uji manova. Uji *one way Anova* digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan 2, sedangkan uji Manova digunakan untuk menguji hipotesis 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire terhadap Penguasaan Konsep Bilangan

Pengujian hasil penelitian ini melalui uji *One Way Anova* dengan hasil nilai sig. = 0,000 < 0,05 sehingga disimpulkan terdapat perbedaan pemahaman konsep

bilangan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selanjutnya diperoleh nilai F_{hitung} 163,303. Sedangkan nilai F_{tabel} yang diperoleh dari tabel distribusi F dengan df_1 diperoleh nilai 4,01 sehingga disimpulkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terdapat perbedaan penguasaan konsep bilangan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jadi media Balok Cuisenaire secara signifikan berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan anak usia 3-4 Tahun.

Pelaksanaan penelitian ini *treatment* yang dilakukan dengan menggunakan media Balok Cuisenaire. Media Balok Cuisenaire akan mempermudah mengenal konsep bilangan yang dianggap sulit untuk anak-anak dan dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh George Cuisenaire yang menciptakan Balok Cuisenaire, bahwa media Balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Hal ini diperkuat bahwa media pembelajaran juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak usia dini yang Diharapkan (Eliyawati, 2010).

Hasil penelitian ini menemukan bahwa skor rata-rata kelas untuk penguasaan konsep bilangan pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 21, sedangkan kelompok kontrol sebesar 17,5625. Hal ini dikarenakan kelompok eksperimen anak mendapatkan *treatment* atau perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Dalam penelitian ini media Balok Cuisenaire dapat digunakan sebagai perantara pesan dengan adanya media tujuan atau informasi yang akan dicapai akan lebih jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini seperti pendapat (Udin Winataputra, 2003) media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Diperkuat dengan pendapat (Resnick, n.d.) bahwa konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan, yang setiap seri dalam rangkaian kegiatan belajar dari konkrit ke simbolik. Tahap belajar adalah interaksi yang direncanakan antara yang satu segmen struktur pengetahuan dan belajar aktif, yang dilakukan melalui media matematika yang didesain secara khusus. Permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkrit dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak. Dapat dikatakan bahwa objek-objek atau benda konkrit dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik.

Media Balok Cuisenaire mempunyai ukuran yang berbeda-beda dan mempunyai warna yang menarik untuk anak. Media Balok Cuisenaire ini dapat mengembangkan konsep bilangan, penjumlahan dan pengurangan sederhana kepada anak dengan menarik dan menyenangkan. Jadi media balok akan mempermudah proses berfikir pada anak usia dini yang merupakan masa peralihan dan pemahan konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya (Sudono, 1995) menjelaskan bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa pada masa transisi, penggunaan media Balok Cuisenaire dilakukan dengan cara menghubungkan kartu angka (lambang bilangan) dengan Balok Cuisenaire yang

disusun secara berurutan maupun secara acak. Penggunaan media Balok Cuisenaire akan mempermudah masa transisi kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan, berhitung dari pemahaman konkrit menuju lambangan abstrak.

B. Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire terhadap Aktivitas Anak

Pengujian hasil penelitian ini melalui uji *One Way Anova* dengan hasil nilai $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selanjutnya diperoleh nilai F_{hitung} 9,097. Sedangkan nilai F_{tabel} yang diperoleh dari tabel distribusi F dengan df_1 diperoleh nilai 4,01 sehingga disimpulkan nilai $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka terdapat perbedaan aktivitas anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jadi media Balok Cuisenaire secara signifikan berpengaruh terhadap aktivitas anak usia 3-4 Tahun.

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa aktivitas anak dalam menggunakan media Balok Cuisenaire meliputi memperhatikan benda yang sudah disediakan, bertanya menggunakan kalimat sederhana, mengenal pola ABCD-ABCD, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, mulai dapat mengendalikan emosi dengan cara yang wajar. Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktivitas anak), antara lain: a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya. b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, mengadakan interview, memberi saran dan sebagainya. c. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, memelihara tanaman. d. *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan. e. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang, gugup (Arikunto, 2013)

Hasil penelitian ini menemukan bahwa skor rata-rata kelas untuk aktivitas anak pada kelompok eksperimen *pretes* sebesar 15,01 sedangkan *posttest* lebih tinggi yaitu sebesar 17,34. Kelompok kontrol sebesar 15,6. Hal ini dikarenakan kelompok eksperimen anak mendapatkan *treatment* atau perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Dalam penelitian ini bisa dilihat dari kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan bahwa aktivitas anak lebih tinggi dari hasil *posttes*. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian media Balok Cuisenaire mempengaruhi aktivitas anak dari berbagai aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak. Jadi anak tidak hanya diam melihat media yang dibawa guru akan tetapi anak ikut berperan aktif mengoperasikan media Balok Cuisenaire yang sudah disediakan oleh guru. Hal ini seperti pendapat sebagai berikut: “Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik ialah anak aktif dengan badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, anak tidak duduk dan mendengarkan saja, melihat atau hanya pasif. Anak yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Saat anak aktif jasmaninya dengan sendirinya anak juga akan aktif jiwanya, begitu sebaliknya. Perlu diingat bahwa keberhasilan pembelajaran memerlukan aktivitas anak”

Temuan lain dalam penelitian ini yaitu anak lebih termotivasi dalam pembelajaran menggunakan media Balok Cuisenaire dibandingkan guru

menyampaikan pembelajarannya dengan menggunakan verbal saja. Terlihat anak-anak yang belajar dengan media Balok Cuisenaire lebih aktif sebab tidak mendengarkan uraian guru saja akan tetapi bisa langsung mencoba . Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar anak.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila mengajar selama proses kegiatan belajar.
- 4) Anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

C. Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire terhadap Penguasaan Konsep Bilangan dan Aktivitas Anak

Berdasarkan hasil uji dan analisis MANOVA pada uji hipotesis ketiga diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 13.485. Sedangkan nilai F_{tabel} yang diperoleh dari tabel distribusi F diperoleh nilai 4,01 sehingga disimpulkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan menerima H_{a3} yang berarti media Balok Cuisenaire secara signifikan berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak usia 3-4 Tahun.

Pelaksanaan penelitian ini menemukan bahwa penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini di sebabkan karena pada kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan dari (Andari, n.d.) menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok. Respon anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain balok anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

Temuan lain dari penelitian ini bahwa anak lebih mampu dalam penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak. Hal ini terbukti oleh rata-rata kemampuan penguasaan konsep bilangan pada kelompok eksperimen sebesar 21, lebih tinggi dari pada anak pada kelompok kontrol sebesar 17,5625. Begitu pula dengan kelompok eksperimen aktivitas anak sebesar 17,34, lebih tinggi dari pada kelompok kontrol sebesar 15,6. Dalam penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media Balok Cuisenaire anak-anak memperoleh pengalaman langsung dalam penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak. Melalui media Balok Cuisenaire dengan melakukan langsung kemampuan penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak lebih cepat karena pembelajaran yang awalnya abstrak dilakukan secara konkrit. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak usia dini bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar anak.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila mengajar selama proses kegiatan belajar.
- 4) Anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Eliyawati, 2010) (Anggani, 2000)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi penelitian dan tujuan penelitian maka simpulan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Balok Cuisenaire terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak usia 3-4 Tahun adalah sebagai berikut:

1. Media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap penguasaan konsep bilangan secara signifikan. Pengaruh ini terwujud karena adanya treatment (perlakuan) menggunakan media balok cuisenaire. Dimana kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Sehingga hipotesis pertama diterima.
2. Media Balok Cuisenaire berpengaruh terhadap aktivitas anak secara signifikan. Pengaruh ini terwujud karena adanya treatment (perlakuan) menggunakan media balok cuisenaire. Dimana kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Sehingga hipotesis kedua diterima.
3. Media Balok Cuisenaire menunjukkan adanya pengaruh secara bersama-sama terhadap penguasaan konsep bilangan dan aktivitas anak. Pengaruh ini terwujud karena adanya treatment (perlakuan) menggunakan media balok cuisenaire. Dimana kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Sehingga hipotesis ketiga diterima

REFERENSI

- Ahmadi, A., W, S., & S. (n.d.). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Andari, A. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-kanak Melalui Pemanfaatan Media Stick*. Naskah Publikasi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anggani, S. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini. In *Jakarta: Grasindo*. Grasindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. In *Jurnal Universitas Udayana*. ISSN (Vol. 2302). Rineka Cipta.
- Boediono, D. (2004). Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi. In *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*. (pp. 1–40).
- Eliyawati, C. (2010). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini. In *Proceedings of the Royal Society of London. Series A. Mathematical and*

- Physical Sciences* (Vol. 11, Issue 2). Departemen Pendidikan Nasional Siswanto. Jannah, K. A. M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, T. M. K. N., & Sari, M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May). Pustaka Pelajar.
- Resnick. (n.d.). *Psychologi Of Mathematic For Instruction*. Lawrence Erlbaum Associates, inc.
- Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudono, A. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : (Depdiknas). Depdikbud Dirjen Dikti.
- Udin Winataputra. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Wahyana. (1986). *Pengelolaan Pengajaran Fisika*. PT. Rineka Cipta.
- Widarmi, & W. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). In *Jakarta: PT Indeks*. Indeks. <http://repository.ut.ac.id/4724/1/PAUD4409-M1.pdf>
- Yaya Sunarya & Tedi Priatna. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Cv Alfabeta.
- Yuliani, N., Sujiono, & Dkk. (2011). *Metode Perkembangan Kognitif*. In *Jakarta: Universitas Terbuka*. Universitas Terbuka.