

## Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung

Rohani Purba<sup>1</sup>, Adiani Hulu<sup>2</sup>, Julita Herawati P<sup>3</sup>, Hisardo Sitorus<sup>4</sup>,  
Emmi Silvia Herlina<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**Abstract:** The aim of this research was to determine the effect of the number block game on the ability to recognize number symbols for group A TK Pembina HKBP Tarutung. The method used in this research is a descriptive quantitative research method. The population was all children from group A of the TK Pembina HKBP totaling 25 people and all of them were used as research respondents. Data was collected using positive closed observation items totaling 13 items namely 7 items for variabel X and 6 items variabel Y. The results of data analysis show that there is a positive influence from the number block game on the ability to recognize number symbols for group A TK Pembina HKBP Tarutung: 1) Test the analysis requirements: a) test a positive relationship the value obtained is  $r_{xy} = 0,564 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=25) = 0,396$ , Thus it is know that there is a positive relationship between variable X and variable Y. b) Test significant relationship value obtained  $t_{hitung} = 3,276 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=23) = 2,069$  thus there is a significant relationship between variable X and variable Y. c) Regression coefficient of determination test ( $r^2$ ) = 31,8%. 2) Influence test: Regression equation test, obtained regression equation  $\hat{Y} = 10,41 + 0,39X$ . Thus  $H_a$  that is there is an influence of the number block game on the ability to recognize number symbols for group A TK Pembina HKBP Tarutung is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Number Block Games, Ability to Recognize Number Symbols

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung yang berjumlah 25 orang dan seluruhnya dijadikan sebagai responden penelitian. Data dikumpulkan dengan item observasi tertutup positif sebanyak 13 item yaitu 7 item untuk variabel X dan 6 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,564 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=25) = 0,396$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,276 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=23) = 2,069$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 31,8%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 10,41 + 0,39X$ . Dengan demikian  $H_a$  yaitu terdapat pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Permainan Balok Angka, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan guna membudayakan manusia atau memanusikan manusia. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang

diatur secara sistematis. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasarnya terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan beragama keterampilan bagi anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya Yuliani Nurani Sujiono dalam Bab 1 pasal 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Pendidikan Agama Kristen merupakan proses pengajaran dan pembelajaran berdasarkan alkitab, berpusatkan pada kristus dan bergantung pada kuasa Roh Kudus. Demikian juga pendidikan Kristen yang diberikan kepada anak usia dini hendaknya dapat membantu pertumbuhan moral Kristen anak. Anak-anak merupakan anugerah Tuhan, mereka adalah generasi penerus bagi sebuah negara, keberhasilan mereka dimasa mendatang dipengaruhi pembentukan dan perkembangan sejak usia dini. Konsep pengenalan nilai-nilai kristiani harus diperkenalkan pada mereka, sejak dini mereka diperkenalkan injil, pengajaran Alkitab maupun pengenalan akan Allah. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pengajaran berdoa, bernyanyi, dan memperdengarkan dan mengajarkan Firman Tuhan. Secara formal apa yang diharapkan dari pendidikan Agama Kristen adalah memperkenalkan, mengembangkan dan mempratikkan kehidupan orang kristen sesuai dengan iman kristen.<sup>3</sup>

Menurut Achyar, *Golden Age* (masa emas) adalah masa anak usia dini untuk mengesplororasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, masa *golden age* merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan

---

<sup>1</sup> Eko Setiawan, *Kompetensi Pedagogis & Profesional Guru PAUD dan SD/MI*, (Gaprint: 2018), hlm 2

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Indeks Permata Puri Media, 2016), hlm 6

<sup>3</sup> Hisardo Sitorus et al., “*Dalam Menumbuhkan Moral Kristiani*” 4, no. 1 (2020): 72–83.

berpengaruh besar bagi kehidupan anak dimasa mendatang. Masa usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan moral agama. Perkembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.<sup>4</sup>

Potensi yang harus dikembangkan sejak dini salah satunya adalah kemampuan kognitif. kemampuan logika matematika termasuk kemampuan yang harus dikuasai dalam bidang perkembangan kognitif. Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di PAUD antara lain mengenal lambang bilangan, beberapa pola, berhitung dan lain-lain. Terkait dengan pemberian stimulasi kognitif pada anak, salah satu materinya adalah lambang bilangan. Lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya.<sup>5</sup> Pengenalan lambang bilangan sangat penting diajarkan kepada anak-anak dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari kita berhubungan dengan lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan pada jenjang Taman Kanak-kanak diharapkan dapat membekali anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, yakni sekolah dasar (SD). Sedangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun kemampuan mengenal lambang bilangan cukup sampai dengan angka 1-10. Salah satu macam perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan kemampuan untuk mengenal arti dari angka 1 sampai 10. Tahap pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini juga harus disesuaikan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 sampai dengan 5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 yakni mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda antara 1 sampai dengan 10.<sup>6</sup>

Bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama bermain diartikan sebagai “*play*”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai “*games*”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.<sup>7</sup> Banyak permainan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, misalnya permainan balok angka,

---

<sup>4</sup> Dwi Sari and M Abdullah, “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A,” *PAUD Teratai* (2015): 1–7.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Gilar Gandana, Oyon Haki Pranata, and Tannie Yulia Danti, “MELALUI MEDIA BALOK CUISENAIRE PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AT-TOYYIBAH” 1, no. 1 (2017): 92–105.

<sup>7</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm 7

permainan ular tangga, permainan congklak dan lain-lain. Tetapi peneliti menggunakan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan adalah permainan balok angka. Dimana permainan balok angka merupakan permainan aktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar. Permainan balok angka dapat membantu anak mengenalkan konsep lambang bilangan. Media balok termasuk ke dalam media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang terlihat dan merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media balok mempunyai berbagai macam bentuk, ukuran dan warna. Balok angka sebagai media konkret digunakan untuk melatih anak mengenal angka. Pada balok angka, anak dikenalkan dengan 10 batang kayu yang berwarna-warni.<sup>8</sup>

Balok angka merupakan salah satu media pembelajaran yang diciptakan langsung oleh Montessori pada tahun 1909 yang diperuntukan untuk pembelajaran sensoris anak dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Bahkan Montessori sudah menguji keberhasilan balok angka dalam membantu anak usia dini untuk lebih mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu, balok angka menjadi salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan oleh Montessori untuk membantu anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi yang saya lihat di sekolah TK Pembina HKBP Tarutung banyak anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan, anak masih sulit di dalam mengenal lambang bilangan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis lalu menyuruh siswa untuk menyebutkan bilangan tersebut, setelah anak-anak menyebutkan bilangan 1-10 kemudian guru menulis bilangan secara acak dan memberi pertanyaan kepada anak mengenai bilangan berapa yang di tulis di papan tulis tersebut, tetapi masih banyak anak yang kurang mengenali lambang bilangan yang di tulis guru tersebut. ketika guru meminta anak untuk menunjuk bilangan yang disebutkan oleh guru banyak anak yang kurang dalam mengenali lambang bilangan tersebut anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 tetapi anak tidak mengetahui atau mengenali lambang bilangan dari bilangan 1-10 tersebut. dari hasil observasi, peneliti mengamati banyak anak yang tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Setiap pembelajaran kognitif tentang lambang bilangan

---

<sup>8</sup> Sari and Abdullah, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A."

<sup>9</sup>Ibid.

dilakukan dengan melalui menulis angka pada buku kotak. Pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak melalui cara lain seperti melalui bermain jarum dilakukan.

Dari 25 siswa yang berada di TK Pembina HKBP Tarutung yang kurang mampu dalam mengenal lambang bilangan yaitu 20 siswa artinya setengah dari anak masih banyak yang kurang mampu di dalam mengenal lambang bilangan. Kurangnya kemampuan dalam mengenal lambang bilangan pada anak disebabkan karena proses penyampaian materi yang digunakan oleh guru yaitu metode cerama atau abstrak dan kurangnya kreatif guru di dalam menggunakan media saat melaksanakan pembelajaran mengenal lambang bilangan kita tahu bahwa anak lebih mudah mengingat apa yang dilihat secara langsung dibandingkan dengan mendengar.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik dalam meneliti serta mengkaji lebih dalam lagi apakah ada **“Pengaruh Permaian Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung”**.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Anak Usia Dini**

Definisi anak usia dini menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau *“early childhood”* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan depalan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.<sup>10</sup>

Menurut Froebel salah seorang tokoh pendidikan anak usia dini berkebangsaan jerman memandang bahwa anak pada dasarnya memiliki bawaan baik (*innate goodness*) dan berpotensi kreatif (*creative potensial*). Hal ini berarti bahwa secara bawaan, kecenderungan perkembangan anak itu mengarah pada suatu kehidupan yang baik dan pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk mencipta, serta berkreasi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang lebih pesat. Yang dimana setiap pertumbuhan dan perkembangan anak harus selalu diperhatikan dan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Pada Masa usia dini inilah seluruh aspek perkembangan anak dibentuk, mulai dari perkembangan moral, social, emosional, intelektual dan juga bahasa.

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm 1

## **Pengertian Permainan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.

Pengertian bermain menurut para pakar pendidikan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
2. Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemuka, mengekspresikan perasaan berekreasi, dan belajar secara menyenangkan.
3. Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.<sup>11</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli di atas penulis dapat simpulkan bahwa Bermain merupakan cara anak untuk memahami dan mengenal lingkungannya. Sembari bermain anak-anak dapat juga sekaligus belajar untuk mengembangkan dirinya. Dengan bermain anak-anak mendapatkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar-dasar tentang kehidupan sosial. Aktivitas bermain dapat membantu anak-anak memperoleh kemampuan untuk mengatur gerak tubuh anak, memahami benda-benda sekitarnya, serta belajar bersosialisasi.

## **Permainan Balok Angka**

Balok merupakan salah satu alat permainan yang banyak dijumpain di lembaga PAUD, karena selain bentuknya yang sederhana, balok dapat dimainkan oleh anak-anak dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Permainan balok dapat mulai digunakan pada anak usia 2 tahun. Dengan bermain balok anak dapat mempelajari banyak hal, seperti angka, warna, bentuk, dan tekstur.

Selain puzzle angka, alat permainan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan matematis-logis ialah balok. Alat permainan balok akan dapat melatih anak-anak untuk mengembangkan logikanya. Cara bermain balok, yaitu dengan menyusun potongan balok-balok sesuai yang dikehendaki. Selain dapat menstimulus logika anak, alat permainan ini juga dapat melatih kreativitas. Jadi alat permainan balok mempunyai banyak fungsi dan manfaat bagi perkembangan anak usia dini.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan*, ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm 7

<sup>12</sup> M. Fadillah, *ibid*, hlm 147

Balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 (Hainstock, 1909:90). Media ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang terdiri dari 10 unit balok dengan warna biru, kuning, ungu, hijau dan merah. Setiap segmen warna pada balok angka mewakili jumlah satu balok.<sup>13</sup>

Menurut Damadi permainan balok angka adalah satu aktifitas yang dilakukan oleh anak untuk mencari kesenangan yang membentuk proses kepribadian anak membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>14</sup>

Menurut Mayke alat permainan balok angka membuat anak dapat mudah untuk mengerti dan memahami membilang atau mengurutkan bilangan dan dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berhitung dapat berkembang saat anak berusia 4-6 tahun anak dapat membilang atau menyusun bilangan sampai dengan seratus.<sup>15</sup>

Aditiya memberikan penjelasan bahwa balok angka menjadi media visual yang dibuat secara sengaja dari kayu dengan bentuk persegi yang jumlahnya yaitu 10 balok. Balok dicat dengan warna dan angka tidak sama. Warna itu memiliki jumlah satu balok. Pembuatan ini bertujuan agar kemampuan kognitif pada anak usia dini bisa berkembang. Permainan balok angka membuat anak cenderung agresif dan bertindak sendiri. Pada area balok seharusnya bisa memberikan akomodasi pada anak yang bekerja secara sendiri. Bisa juga dilakukan dengan berkelompok bisa dilakukan sebanyak empat sampai lima orang anak.<sup>16</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan permainan balok angka adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak yang dapat mendidik anak serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka, mengenal lambang angka, kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan agar memperoleh kesenangan dari cara atau alat belajar yang digunakan khususnya usia 4-5 tahun yaitu dengan menggunakan alat permainan balok angka yang terbuat dari kayu yang diberi warna-warni yang berbeda-beda dan diberi angka 1-10 agar memudahkan anak untuk membedakan setiap balok angka tersebut.

---

<sup>13</sup> Erny Roesminingsih and M Si, "Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Padang Bandung Dukung Gresik," *articel* (n.d.): 1-7.

<sup>14</sup> Ibid

<sup>15</sup> Lesmana Melvi Alim and Dkk, "Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Taksim Pekanbaru" (2021).

<sup>16</sup> Ibid.

## **Pengertian Matematika**

Kata matematika berasal dari bahasa Yunani *mathematie*. Kata *mathematike* berhubungan dengan kata lain yaitu *mathein / mathenein* dengan arti belajar (berfikir). Sehingga dapat diartikan bahwa matematika ialah ilmu pengetahuan yang didapat melalui berfikir (bernalar). Gerson menyatakan bahwa pembelajaran matematika ialah upaya membantu anak melalui proses internalisasi untuk mengonstruksi konsep atau prinsip matematika terbangun kembali dengan kemampuannya sendiri.<sup>17</sup>

Brewer menyatakan bahwa matematika bagi anak usia dini merupakan cara untuk melihat dunia dan pengalaman mereka di dalamnya. Sebuah cara untuk memecahkan suatu masalah, sebuah pemahaman mengenai angka dan operasinya, fungsi dan hubungan, probabilitas dan pengukuran.<sup>18</sup>

Sumarno mengemukakan bahwa lima alasan kenapa anak usia dini perlu untuk belajar matematika yaitu: sebagai sarana berfikir yang logis dan jelas, untuk memecahkan masalah sehari-hari, mengenal pola hubungan dan generalisasi, wadah untuk mengembangkan kreativitas, dan wadah untuk mengembangkan kesadaran perubahan budaya.<sup>19</sup>

Dari pendapat di atas penulis dapat simpulkan bahwa belajar matematika tidak hanya sekedar mengenal dan menghafal angka. Ketika menghafal angka-angka, anak-anak perlu ditekankan untuk belajar fakta yang ada di lingkungannya. matematika merupakan ilmu yang membuat seseorang mampu untuk berpikir logis, dapat memecahkan masalah, dan untuk menghubungkan beberapa unsur hingga lebih bermakna. Selain itu, matematika juga dapat digunakan sebagai suatu cara bagi anak untuk lebih mengenal lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika bagi anak usia dini harus ditunjukan agar anak mampu menyelesaikan permasalahan yang mungkin ditemui dalam keseharian mereka.

## **Pengertian Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat selanjutnya. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya sehingga, anak dapat mengelolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.

---

<sup>17</sup> Ajeng Rizki, Ayunda Sayyidatul, *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020), hlm 4

<sup>18</sup> Ajeng Rizki, *ibid*, hlm 5

<sup>19</sup> Ajeng Rizki, *ibid*, hlm 9

Handoyo dan Ediyati menyatakan bahwa 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dan seterusnya adalah sebuah 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.<sup>20</sup>

Fathoni memberikan penjelasan tentang angka dan bilangan sebagai berikut. Perbedaan angka dan bilangan itu seperti perbedaan seorang individu manusia dengan nama yang melekat pada individunya. Dengan kata lain, ada lima individu yaitu 1,2,3,4,5. Masing-masing individu mempunyai nama 1=satu, 2=dua, 3=tiga, 4=empat, dan 5=lima. Jadi jelas bahwa yang dinamakan angka adalah 1,2,3,4,5. Sedangkan bilangan adalah satu, dua, tiga, empat, lima. Atau agar lebih mudah dalam memahaminya, angka sebenarnya dapat juga disebut lambang bilangan, yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu.<sup>21</sup>

Susanto yaitu mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berfikir simbolik dalam lingkup perkembangan kognitif anak yang mulai perlu dikembangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Mengenal lambang bilangan pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak.<sup>22</sup>

Dari pengertian lambang bilangan menurut para ahli di atas penulis dapat simpulkan bahwa angka dan bilangan merupakan salah satu unsur penting dalam matematika, di dalam kegiatan belajar matematika akan selalu dijumpai angka dan bilangan. Angka adalah tanda lambang sebagai pengganti bilangan, Bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Sedangkan lambang bilangan adalah simbol yang digunakan untuk menuliskan bilangan. Angka merupakan simbol atau lambang dari suatu bilangan yang dapat dikatakan bahwa angka adalah lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenali simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini karena lambang bilangan merupakan modal dasar dalam kemampuan matematika.

### **Kerangka Berpikir**

Balok angka terbuat dari kayu, kayu itu diberi warna-warni dengan disetiap sisinya diberi dengan angka sesuai urutan. Balok ini menjadi media pembelajaran karena terbuat dari bahan yang tahan lama. Permainan balok angka ini menjadi media pembelajaran yang konkret dikarenakan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan

---

<sup>20</sup> Roesminingsih and Si, "Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Padang Bandung Dukun Gresik."

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Ibid.

pada anak usia 4-5 tahun. Permainan balok angka ini bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dimana anak bisa bermain sekaligus belajar.<sup>23</sup>

Pengenalan lambang bilangan sangat begitu penting diajarkan sejak dini dikarenakan dengan pengenalan lambang bilangan anak-anak mampu memulai belajar berhitung. Pengenalan lambang bilangan menjadi langkah awal bagi anak usia dini agar anak bisa tahu tentang matematika dasar yang dimana angka atau bilangan selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pengaruh dalam kerangka berpikir di atas peneliti dapat simpulkan pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak akan besar pengaruhnya bagi perkembangan anak. Yang dimana melalui permainan balok angka ini anak mampu mengembangkan aspek kognitif, fisik-motorik, bahasa, dan sosial emosional pada anak. Dengan guru menggunakan permainan balok angka ini akan membuat anak-anak menjadi senang dan lebih semangat dalam belajar khususnya belajar berhitung dan mengenal lambang bilangannya.

### **Hipotesa Penelitian**

Hipotesa adalah jawaban sementara yang dihadapi dan masih perlu pembuktian dan pengujian kebenarannya. Sugiyono mengemukakan “Hipotesa adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis tersebut adalah rumusan masalah serta kerangka berpikir”.<sup>24</sup>

Dengan demikian bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara seorang peneliti terhadap suatu masalah yang diangkat dari judul tersebut. Maka demikian, pengaruh positif ditemukan dalam penelitian sementara yaitu adanya ditemukan pengaruh penggunaan Permainan Balok Angka terhadap pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Hipotesis penelitian ini adalah : “Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A Tk Pembina HKBP Tarutung.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki sengan menggambarkan keadaan subyek atau objek dalam penelitian dapat berupa

---

<sup>23</sup> Ibid.

<sup>24</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Jakarta: Alfabeta. CV, 2008), hlm 64

orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Menurut Sugiyono bahwa metode kuantitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.<sup>25</sup>

## HASIL PENELITIAN

### Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Permainan Balok Angka) dengan variabel Y (Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan) di Kelompok A Di TK Pembina HKBP Tarutung maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden<sup>26</sup>

**Tabel 4.1.**  
**Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	20	17	400	289	340
2	28	17	784	289	476
3	26	19	676	361	494
4	26	22	676	484	572
5	23	18	529	324	414
6	23	20	529	400	460
7	20	19	400	361	380
8	26	23	676	529	598
9	22	21	484	441	462
10	25	17	625	289	425
11	26	19	676	361	494
12	27	22	729	484	594
13	22	21	484	441	462
14	26	19	676	361	494
15	13	16	169	256	208
16	28	24	784	576	672
17	24	21	576	441	504
18	27	23	729	529	621
19	24	19	576	361	456
20	17	14	289	196	238
21	25	20	625	400	500
22	28	24	784	576	672
23	24	20	576	400	480
24	16	19	256	361	304
25	24	15	576	225	360
Jumlah	590	489	14284	9735	11680

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta. Cv, 2019), hlm 31

<sup>26</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 213

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$
$$r_{xy} = \frac{25.11680 - (590)(489)}{\sqrt{(25.14284 - (590)^2)(25.9735 - (489)^2)}}$$
$$r_{xy} = \frac{292000 - 288510}{\sqrt{(357100 - 348100)(243375 - 239121)}}$$
$$r_{xy} = \frac{3490}{\sqrt{(9000)(4254)}} = \frac{3490}{\sqrt{38286000}}$$
$$r_{xy} = \frac{3490}{6187.57}$$
$$r_{xy} = 0.564$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,564$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=25)$  yaitu  $0,396$  diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

### Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

- $H_a$  : Terdapat pengaruh yang positif antara Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang positif antara Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

Dari hasil uji hubungan positif di atas diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel} (n=25)$  yaitu  $0,564 > 0,396$  dan dari hasil uji signifikansi diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,276 > 2,069$ . Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak. Maka dari ketentuan di atas maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif antara Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak Kelompok A di TK Pembina HKBP Tarutung, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Balok Angka Kelompok A di TK Pembina HKBP Tarutung diketahui bahwa Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A di TK Pembina HKBP Tarutung semakin meningkat dikarenakan Permainan Balok Angka tersebut. Adapun hal yang usahakan guru dalam Permainan Balok Angka antara lain: guru mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, guru memberikan pembukaan dan menyampaikan tema pembelajaran kepada anak, guru memperkenalkan media balok angka kepada anak, guru mengajak anak-anak untuk menghitung balok sesuai jumlah setiap balok, guru meminta anak untuk menyebut urutan bilangan 1-10 dan menunjuk lambang bilangannya pada ruas balok angka tersebut, guru menyebutkan bilangan 1-10 kemudian anak yang menyusun balok angka ke dalam kotak, dan guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 sekaligus anak juga menyusun balok angka sesuai urutan 1-10 ke dalam kotak secara benar. Dengan dilaksanakannya Permainan Balok Angka Anak Kelompok A Di TK Pembina HKBP Tarutung maka Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan anak dengan indikator-indikator yaitu: anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10, anak dapat menyebut lambang bilangan 1-10, serta menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,564$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =  $100\% - 5\% = 95\%$  dan untuk  $n = 25$  yaitu 0,396. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,564 > 0,396$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 3,276$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha = 5\%$  dan  $n-2 = 23$  yaitu 2,069. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,276 > 2,069$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $10,41 + 0,39X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 10,41 maka untuk setiap penambahan Permainan Balok Angka maka Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan akan meningkat

sebesar 0,39 dari Permainan Balok Angka. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,318$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase antara Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A Di TK Pembina HKBP Tarutung adalah 31,8%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

- a. Permainan balok angka merupakan alat permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media menstimulus kecerdasan matematis-logis pada anak usia dini. Karena dengan alat permainan ini anak dapat mengerti tentang angka, lambang bilangan, warna, bentuk, dan yang berhubungan dengan hitungan. Cara bermain balok angka sangat mudah dilakukan yakni menyusun balok angka ke dalam kotak persegi panjang, disusun secara berurutan berdasarkan urutan angka 1-10. Dalam hal ini anak akan mengerti angka 1-10 dan lambang bilangannya secara mudah.  
Permainan balok angka digunakan sebagai media penelitian pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok A. Anak diajarkan untuk menghitung dan mengurutkan balok angka sesuai dengan angka dalam balok sehingga anak benar-benar bisa atau hapal dan tanda terhadap simbol setiap lambang bilangan yang diucap dan dimainkan anak tersebut. Adapun yang menjadi langkah-langkah permainan balok angka yaitu: guru mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, guru memberikan pembukaan dan menyampaikan tema pembelajaran kepada anak, guru memperkenalkan media balok angka kepada anak, guru mengajak anak-anak untuk menghitung balok sesuai jumlah setiap balok, guru meminta anak untuk menyebut urutan bilangan 1-10 dan menunjuk lambang bilangannya pada ruas balok angka tersebut, guru menyebutkan bilangan 1-10 kemudian anak yang menyusun balok angka ke dalam kotak, dan guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 sekaligus anak juga menyusun balok angka sesuai urutan 1-10 ke dalam kotak secara benar.
- b. Lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berfikir simbolik dalam lingkup perkembangan kognitif anak yang mulai perlu dikembangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Mengenal lambang bilangan pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Adapun yang menjadi indikator kemampuan anak

mengenal lambang bilangan pada penelitian ini adalah anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10, anak dapat menyebut lambang bilangan 1-10, serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10.

### **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,564 > 0,396$  dan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,276 > 2,069$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung.

### **Kesimpulan Akhir**

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Balok Angka yang maksimal dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A Di TK Pembina HKBP Tarutung.

### **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

#### 1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada anak di sekolah terkhusus untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A di TK Pembina HKBP Tarutung. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Permainan Balok Angka Kelompok A di TK Pembina HKBP Tarutung sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam Permainan Balok Angka tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan pembelajarannya dengan Permainan Balok Angka dengan senantiasa mempertahankan kemampuan anak yang bisa menyebutkan angka 1-10 sekaligus menyusun balok angka sesuai urutan angka 1-10 secara bena. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui Permainan Balok Angka dengan senantiasa membuat anak mampu menyebutkan urutan angka 1-10 sekaligus menunjuk lambang bilangannya.

## 2. Anak Kelompok A

Dalam hal ini kemampuan mengenal lambang bilangan sudah baik. Namun, anak haruslah mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan tersebut lebih maksimal sehingga seluruhnya mencapai perkembangan yang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang sudah berkembang sangat baik yaitu mampu mengambil 3 buah pensil sesuai angka 3 yang ibu pegang. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, anak hendaknya meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang masih berkembang sesuai harapan yaitu anak mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka anak hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator kemampuan anak mengenal lambang bilangan yaitu indikator meniru lambang bilangan 1-10. Dan berdasarkan indikator terendah, anak hendaknya meningkatkan indikator kemampuan anak mengenal lambang bilangan yaitu indikator anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10.

## 3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kemampuan mengenal lambang bilangan disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari permainan Balok Angka ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar atau minat belajar anak dan sebagainya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. 2018. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ajeng Rizki Safari, Ayunda Sayyidatul Ifadah. 2020. Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini. Jawa Timur: Caramedia Communication
- Alim, Lesmana Melvi, and Dkk. "Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Taksim Pekanbaru" (2021).
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Setiawan. 2018. Kompetensi Pedagogis & Profesional Guru PAUD dan SD/MI. Gapprint

Gandana, Gilar, Oyon Haki Pranata, and Tannie Yulia Danti. "Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-ToyyibaH" 1, no. 1 (2017): 92–105.

M. Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia GROUP

Roesminingsih, Erny, and M Si. "Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Padang Bandung Dukun Gresik." *artical* (n.d.): 1–7.

Sari, Dwi, and M Abdullah. "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A." *PAUD Teratai* (2015): 1–7.

Sitorus, Hisardo, Prodi Pendidikan, Kristen Anak, and Usia Dini. "Dalam Menumbuhkan Moral Kristiani" 4, no. 1 (2020): 72–83.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks Permata Puri