

**INCREASING COUNT CHILDREN THROUGH BEAM  
CRUISSENERE GAME IN CHILDREN 5-6 YEARS IN  
KINDERGARTEN AISYIYAH KAMPAR III KAMPAR VILLAGE  
DISTRICT EAST KAMPAR REGENCY OF KAMPAR**

**Netti Hulandari, Isjoni, Yeni Solfiah**

*Nettihulandari01@gmail.com (085 265 366 310), isjoni@yahoo.com, yeni\_solfiah@yahoo.com*

*Studies Teacher Education Program Early Childhood Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
Universita Riau*

**Abstract:** *This study aims to determine the increase numeracy skills in children aged 5-6 years through the game cruissenere beam at Kindergarten Aisyiyah Kampar Iii Kampar Village District East Kampar Regency Of Kampar. This study is the kind of research that uses classroom action research or (PTK) is conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action planning, observation / evaluation and reflection. The subjects were children aged 5-6 years were 10 children in kindergarten Aisyiyah. The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The results showed that the beam cruissenere game can improve numeracy skills in children aged 5-6 years. It can be seen from the increase in the average percentage of numeracy beginning in the first cycle of 54.79% which is the criterion begins to develop (MB) and an increase of 45.17% in the second cycle into 79.56 which are in developing criteria expectations (BSH). So, the game cruissenere beams can improve numeracy skills of children aged 5-6 years in kindergarten Al Mulk Sphere Singkuang Kampar District Kampar regency.*

**Keywords:** *Ability Numeracy, Tile Games Cruissenere*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN BALOK *CRUISSENERE* PADA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH KAMPAR III  
DESA KAMPAR KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN  
KAMPAR**

**Netti Hulandari, Isjoni, Yeni Solfiah**

Nettihulandari01@gmail.com (085265366310), isjoni@yahoo.com, yeni\_solfiah@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universita Riau

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok *cruissenere* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III Desa Kampar Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perencanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang anak di TK Aisyiyah. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balok *cruissenere* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan berhitung permulaan pada siklus I sebesar 54,79% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan mengalami peningkatan sebesar 45,17% pada siklus II menjadi 79,56 yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Jadi, permainan balok *cruissenere* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Al Mulk Ranah Singkuang Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

**Kata Kunci :** Kemampuan Berhitung, Permainan Balok *Cruissenere*

## PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Pendidikan anak usia dini diberikan pada anak sejak usia 0-6 tahun agar dapat berkembang secara optimal. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspekl moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Setiap anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka perkembangan pribadi dan kecerdasannya, yang dilaksanakan sesuai dengan minat dan bakatnya, pendidikan bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada anak untuk mendidik dan memberikan bekal bagi anak untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, oleh sebab itu dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjabatani tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak usia 5-6 tahun, guru perlu memahami kemampuan-kemampuan apa yang harus dilatih dan dikuasai anak sejak usia dini. Pembelajaran berhitung dapat disampaikan sejak anak usia dini bisa membaaur dengan kegiatan lainnya yang dirancang oleh kurikulum pendidikan anak usia dini tanpa anak harus merasa terbebani.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan dengan cara-cara tertentu atau dengan metode-metode tertentu dengan cakupan kemampuan berhitung dapat dikembangkan dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator (KBK, 2004) dapat dilihat dari Tingkat perkembangan anak dalam (1) membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10, (2) membilang (menenal konsep bilangan dengan benda sampai 10), (3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, (4) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK aisyiyah Kampar III ini biasanya menggunakan jari, batu dan menggunakan bahan alam seperti buah para. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan balok cruissenere sebagai permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Balok cruissener adalah salah satu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Georgi Cruissenere menciptakan balok cruissenere untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar (Badru Zaman, 2007).

Permainan balok cruissenere ini mempunyai kelebihan, seperti (1) pembuatan balok ini sangat mudah, (2) dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, (3) dapat melatih ketelitian anak, (4) mengembangkan motorik halus anak, (5) dan dapat mengembangkan kecerdasan anak. Dengan kelebihan ini permainan balok cruissenere bisa menjadi media bermain yang bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan tertentu.

Dalam standar kompetensi kurikulum TK 2004 terdapat aspek-aspek yang harus dikembangkan diantaranya perkembangan kemampuan dasar. Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bidang pengembangan dasar tersebut meliputi aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik/motorik, moral agama dan seni. Dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun banyak kemampuan yang dapat dikembangkan diantaranya yaitu kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung dapat juga dikembangkan melalui permainan dan penggunaan metode yang tepat, metode yang bisa digunakan yaitu metode bermain.

Berdasarkan pengamatan dan observasi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III ini terdapat berbagai masalah diantaranya yaitu kemampuan berhitung anak masih rendah, seperti (1) dalam membilang angka 1 sampai 10 masih belum sempurna atau, (2) menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 masih belum sempurna (3) dalam menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 belum sempurna.

Hal tersebut apabila dibiarkan terus-menerus, dapat mengakibatkan anak tidak menguasai kemampuan berhitung secara optimal. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III desa kampar yaitu melalui permainan balok kruissenere. Hal ini dilatar belakangi oleh pengamatan peneliti bahwa anak-anak sangat senang apabila melakukan permainan. Maka akan lebih mudah bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok kruissenere.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh dan mengangkat masalah ini dengan melakukan penelitian yang di beri judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Cruissenere Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III Desa Kampar Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar".

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya: 1) Apakah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III dapat ditingkatkan melalui permainan balok kruissenere? 2) Bagaimana penerapan permainan balok kruissenere di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun? 3) Seberapa besar peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Aisyiyah Kampar III melalui permainan balok kruissenere?

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui apakah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III dapat ditingkatkan melalui permainan balok kruissenere. 2) Untuk mengetahui penerapan permainan balok kruissenere sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kampar III. 3) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Aisyiyah Kampar III melalui permainan balok kruissenere.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kamar III Desa Kamar Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar. Adapun waktu penelitian ini direncanakan 1 bulan, dihitung mulai dari bulan Mei atau setelah selesai dilakukan seminar proposal penelitian. Subjek penelitian ini adalah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kamar III Desa Kamar Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar dengan jumlah anak sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang perempuan dan 6 laki-laki. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok *cruissenere*. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu :1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Observasi atau pengamatan (*Observing*), 4) Refleksi (*Reflecting*). Untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan anak setiap individu dilakukan dengan cara melakukan pengamatan atau observasi secara langsung terhadap objek penelitian Analisis data yang digunakan penulis adalah penganalisaan terhadap kemampuan berhitung anak kelompok bermain aisyiyah kamar III desa kamar kecamatan kamar timur. Menurut Sudjanayang dimaksud dengan analisis deskriptif adalah usaha melukiskan dan menganalisis kelompok yang diberikan tanpa membuat atau menarik kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar. (Nana Sudjana, 2000).

Teknik analisis yang digunakan adalah secara deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan anak. Pengukuran terhadap aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat digunakan analisis data sebagai berikut. (Zainal Akib, 2009)

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Persentase peningkatan
Posrate	= Nilai sesudah dilakukan tindakan
Basrate	= Nilai sebelum dilakukan tindakan
100%	= Bilangan tetap

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan berhitung anak

Rata-rata kemampuan berhitung anak melalui permainan balok *cruissenere* yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Kamar III desa Kamar Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar dari nsebelum siklus ke siklus I pertemuan pertama sampai ke siklus pertemuan ketiga mengalami peningkatan. Seperti yang dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Berhitung anak usia 5-6 tahun sebelum Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang diamati	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak mendengarkan ketika guru memberikan arahan untuk bermain balok cruissenere	50	74.17	100.00
2	Anak mendengarkan guru cara-cara bermain balok cruissenere	45	63.50	85.83
	• Anak memperhatikan ketika guru mempraktekkan cara bernain balok cruissenere		42.5	50.00
				75.83
4	Anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	25	31.67	56.67
Jumlah		162.5	219.33	318.33
Persentase		40.62	54.79	79.56

Berdasarkan rekapitulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada sebelum siklus I, siklus I dan siklus II, memperoleh nilai rata-rata yaitu sebelum siklus 40.62% dengan kriteria cukup, dan siklus I dengan nilai rata-rata 54.79% dengan kriteria cukup baik sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata 78.54% dengan kriteria baik. Berikut ini grafik sebelum siklus ke siklus I sampai siklus II

### Aktivitas Guru

Tabel 2 aktivitas guru pada anak usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Kampar III Siklus I Siklus II

No	Aspek Yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru memberikan arahan kepada anak cara bermain balok cruissenere	2	3
2	Guru menjelaskan cara bermain balok cruissenere	2	3
3	Guru mendemonstrasikan cara bermain balok cruissenere kepada anak	2	3
4	Guru menjelaskan tata tertip bermain balok cruissnere kepada anak	2	3
Jumlah		8	12
Persentase		66.67	100
Rata-rata			83.33
Kriteria			B

## Aktivitas Anak

Tabel 3 Aktivitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Kampar III

No	Aspek Yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Anak mendengarkan ketika guru memberikan arahan untuk bermain balok cruissenere	60	65.00
2	Anak mendengarkan guru cara-cara bermain balok cruissenere	46.67	58.33
3	Anak memperhatikan ketika guru mempraktekkan cara bernain balok cruissenere	35.83	52.50
4	Anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	33.33	47.50
Jumlah		179.167	223.33
Persentase		39.96	55.83

Berdasarkan rekapitulasi aktivitas anak siklus I dan siklus II yaitu diperoleh rata-rata pada siklus I adalah 39.96% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 55.83%. Berdasarkan rekapitulasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada sebelum siklus I, siklus I dan siklus II, memperoleh nilai rata-rata yaitu sebelum siklus 40.62% dengan kriteria cukup, dan siklus I dengan nilai rata-rata 54.83% dengan kriteria cukup baik sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata 79.56% dengan kriteria baik.

## Pengujian Hipotesis

Dari hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I terdapat nilai rata-rata 54.83% dengan presentase peningkatan sebesar 34.98% sebelum siklus. Untuk mengetahui peningkatan anak menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100$$

Keterangan :

P : persentase peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberi tindakan

Basrate: Nilai sebelum diberi tindakan

Persentase dari sebelum siklus I sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100 \\ &= \frac{54.79 - 40.62}{40.62} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{14.17}{40.62} \times 100\% \\
 &= 0.3488 \times 100\% \\
 &= 34.88\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil observasi kemampuan berhitung anak 5-6 tahun pada siklus II terdapat nilai rata-rata 78.54% dengan persentase 43.37% dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100$$

Keterangan :

P : persentase peningkatan  
 Posrate : Nilai sesudah diberi tindakan  
 Baserate : Nilai sebelum diberi tindakan

Persentase dari siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100 \\
 &= \frac{79.56 - 54.79}{54.89} \times 100\% \\
 &= \frac{24.77}{54.83} \times 100\% \\
 &= 0.4517 \times 100\% \\
 &= 45.17\%
 \end{aligned}$$

Dari siklus observasi Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada siklus II terdapat nilai rata-rata 79.56% dengan persentase peningkatan sebesar 93.35% dari siklus I ke siklus II untuk mengetahui peningkatan anak menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100$$

Keterangan :

P : persentase peningkatan  
 Posrate : Nilai sesudah diberi tindakan  
 Baserate : Nilai sebelum diberi tindakan

Persentase dari sebelum siklus I ke siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100 \\
 &= \frac{79.56 - 40.62}{40.62} \times 100\% \\
 &= \frac{38.94}{40.62} \times 100\% \\
 &= 0.9586 \times 100\% \\
 &= 95.86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan terhadap kemampuan berhitung melalui bermain balok cruissenere pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kampar III dengan nilai rata-rata 79.54% mengalami peningkatan pada siklus II 95.86%.

Dengan adanya peningkatan persentase pada siklus maka hal ini kemampuan berhitung di TK Aisyiyah Kampar III peningkatan juga dapat dilihat dengan grafik berikut ini.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan bermain balok cruissenere dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kampar III Desa Kampar Kecamatan Kampar Timur. Dari hasil pengamatan sebelumnya siklus 40.62% terlihat pada tabel 4.1 halaman 23 dan terlihat pada lampiran gambar dengan kriteria mulai berkembang.

Penelitian dilanjutkan pada tahap siklus I untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain balok cruissenere terdapat nilai rata-rata 40.62% dengan kriteria mulai berkembang dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 51.25% dan siklus I pertemuan 2 yaitu menjadi 55.62% serta siklus I pertemuan 3 menjadi 57.50% sehingga memperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 54.79% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain balok cruissenere dengan nilai persentase siklus II pertemuan I yaitu 71.87% dan siklus II pertemuan 2 yaitu 79.37% serta siklus II pertemuan 3 yaitu 84.37%. dengan demikian peningkatan siklus II sebesar 79.56%, jadi peningkatan dari sebelum siklus I sebesar 34.88% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 45.17% peningkatan dari sebelum siklus ke siklus II yaitu sebesar 95.86%. berarti dengan dimulai kegiatan bermain balok cruissenere dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kampar III sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang meliputi 2 siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan 3 kali pertemuan, karena pada siklus pertama kemampuan berhitung anak masih dalam kriteria cukup maka peneliti melanjutkan penelitian pada

siklus II. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dan memperoleh kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian, karena dengan adanya peningkatan di siklus II, berarti kegiatan bermain balok cruissenere dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah kampar III kecamatan kampar timur kabupaten kampar.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasannya seperti yang telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kampar III Desa Kampar Kecamatan Kampar timur sebelum kegiatan menggunakan permainan balok cruissenere secara umum kemampuan berhitung anak masih belum berkembang. Sesudah menggunakan permainan balok cruissenere pada siklus I dan siklus II berkriteria baik sekali artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan berhitung anak sudah berkembang sangat baik.
2. Penerapan permainan balok cruissenere memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga anak secara spontanitas tertarik dengan permainan ini. Penerapan permainan balok cruissenere dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kampar III Desa Kampar Kecamatan Kampar Timur
3. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan berhitung anak yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 34.88%. Sedangkan peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II sebesar 43.37%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan berhitung anak dari data awal ke siklus II sebesar 94.86%

### **Rekomendasi**

Melalui skripsi ini penulis berharap mendapatkan masukan dan kritikan dari pihak yang terkait supaya penelitian ini berjalan dengan baik dan pelaksanaan penerapan permainan balok cruissenere dalam meningkatkan kemampuan berhitung dapat menjadi motivasi bagi kita semua

1. Bagi guru TK diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak serta lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan metode pembelajaran yang lebih menarik.
2. Bagi sekolah diharapkan agar sekolah bisa melakukan supervisi terhadap guru untuk bisa memberikan pembekalan bagi guru dalam menciptakan dan menemukan serta memiliki media penerapan permainan balok cruissenere dengan menyenangkan.

3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan balok cruissenere dan media yang lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arsad Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*, jakarta : grafindo.

Suiharsimi Arikunto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara

Badru Zaman, 2007. *media dan Sumber Belajar TK*, jakarta : Universitas Terbuka

*Episentrum.com. Mengoptimalkan Perkembangan Kecerdasan Sejak Usia Dini.*  
<http://episentrum.com/artikel/>

Nana Sudjana, *Penilaian Proses Pembelajaran*, jakarta: Raneka Cipta, 2000

Rita kurnia, 2009 *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru : cendikia Insani Pekanbaru

Siti aisyah, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Syamsu Yusuf LN, 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* . Bandung : PT. Remaja Rosda Karya

Tomawin, Deatery. 2009. *Stimulasi Kemampuan Matematika Anak Melalui permainan*.  
[http://deaterytomawi.wordpress.com/2009/12/05/stimulasi](http://deaterytomawi.wordpress.com/2009/12/05/stimulasi-kemampuan-matematika-anak-melalui-permainan) kemampuan-  
matematika-anak-melalui-permainan

Yuliani, Nuraini, Sudjono, 2006. *Metode Perkembangan Berhitung*. Jakarta : Universitas Terbuka

Zainal, Agib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yana Widya