

HASIL PENELITIAN



**PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI RA TASKIM PEKANBARU**

Tim Pengusul

Ketua	: Melvi Lesmana Alim, M.Pd	NIDN 1006058204
Anggota	: 1. Joni, M.Pd.	NIDN. 1001097901
	2. Sumianto, S.Pd., M.Pd	NIDN. 1012028203

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pengabdian : Permainan Balok Dalam Kemampuan Berhitung Anak
Usia Dini di RA Taskim Pekanbaru

Kode/ Nama Rumpun : 794/PG-PAUD

Ilmu

Pengabdi

- a. Nama Lengkap : Melvi Lesmana Alim, M.Pd
- b. NIDN/NIP : 1006058204
- c. Jabatan : Lektor
- Fungsional
- d. Program : PG-PAUD
- Studi
- e. Nomor HP : 085294866786
- f. email : melvi_manis@yahoo.co.id

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Joni, M.Pd
- b. NIDN/NIP : 1001097901
- c. Program Studi : PG-PAUD

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Sumianro, M.Pd
- b. NIDN/NIP : 1012028203
- c. Program Studi : PGSD

Mitra PKM : RA Taskim

Jarak PT Ke Lokasi : 40 Menit

Biaya Pengabdian : 3.800.000

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Palawan Tuanku Tambusai



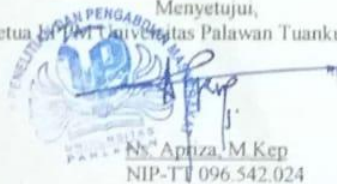
(Sumianro, M.Pd)
NIP-TT 096.542.104

Bangkinang, 27 Januari 2020

Ketua

Melvi Lesmana Alim, M.Pd.
NIP-TT 096.542.100

Menyetujui,
Ketua Badan Pengabdian Masyarakat
Universitas Palawan Tuanku Tambusai



Ns. Aptiza, M.Kep
NIP-TT 096.542.024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : Permainan Balok Dalam Menembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Ra Taskim Pekanbaru

1. Peneliti : Melvi Lesmana Alim , M.Pd

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Joni, M.Pd	Dosen	Ilmu Pendidikan	PG-PAUD
2.	Sumianto, S.Pd., M.Pd	Dosen	Ilmu Pendidikan	PGSD

2. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):
Objek penelitian adalah : video

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan September tahun 2020

Berakhir : bulan Januari tahun 2021

5. Lokasi Penelitian (lab/lapangan): Pekanbaru

6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Instansi lain yang terlibat adalah :

7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan:

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi):

Nama Terbitan Berkala Ilmiah Nasional Bereputasi : *Basicedu Online*

Tahun Rencana Publikasi : 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
RINGKASAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
a. Latar Belakang Penelitian	1
b. Rumusan Masalah	5
c. Tujuan Penelitian	5
d. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III METODE PENELITIAN	25
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	29
a. Anggaran Biaya	29
b. Jadwal Penelitian	29
BAB V HASIL PENELITIAN.....	31
BAB VI PENUTUP.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) atau *early childhood education* (ECE) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun (Santi Danar, 2011). Pembelajaran masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini bila terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Pendidikan bagi anak usia dini akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia. Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), PAUD dimulai saat kelahiran hingga anak berusia delapan tahun (Santi, 2011).

Batita dan balita mengalami kehidupan secara menyeluruh di rentang usia itu dibanding periode-periode berikutnya. Aspek sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan pendidikan jasmani tidak dipelajari terpisah oleh anak yang masih sangat muda. Orang dewasa yang sudah lebih dulu dapat menolong diri sendiri akan membantu seseorang anak dalam masa perkembangannya dan diharapkan memberikan perhatian yang lebih kepada anak yang masih memerlukan bantuan.

Menurut Masitoh (2015) mengungkapkan bahwa Pendidikan merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Roudhatul Alhfal memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah (Masitoh dkk, 2015)).

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifatsifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat

dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia. Media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung di Roudhatul Alhfal salah satunya dengan menggunakan media balok mencakup banyak sekali bangun geometric yang membuat anak akan membangun struktur-struktur yang sangat menarik dengan kreatifitasnya. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirna. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiklah yang harus diutamakan dan dapat belajar sambil bermain (Dali, 2014).

Berhitung merupakan cabang dari matematika (Dali, 2014), tetapi sekalipun sebagai cabang, berhitung telah menjelajahi seluruh tubuh matematika. Demikian berhitung ada di aljabar, berhitung ada di ilmu ukur (geometri), diteori kemungkinan (probabilitas), di statistika, analisis, teori fungsi, topologi. Kemampuan berhitung memerlukan pengetahuan berfikir karena diperlukan pengolahan angka-angka dan memerlukan ketelitian, konsentrasi dan pemahaman konsep sederhana dalam kehidupan sehari.

Secara umum berhitung bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar

atau angka-angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2016).

Berdasarkan hasil observasi mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mampu dalam memahami konsep bilangan, seperti menyebutkan bilangan angka 1-20, anak belum dapat menyebutkan banyak dan sedikitnya benda, anak belum bisa mengelompokkan pola dan warna, selain itu anak belum dapat memahami konsep pola menjumlah dan mengurangi angka dan juga pada anak didik dalam menghubungkan angka sesuai dengan gambar dan masih, kurangnya media dan sumber belajar untuk menunjang pembelajaran berhitung. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “ Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan balok”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pmbatan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimana permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini di tamna kamak-kanak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan balok.

D. Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan balok angka pada anak didik

2. Aspek Praktis

Dapat mengembangkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memotivasi belajar anak, dalam kegiatan pembelajaran akan lebih aktif dan efisien

BAB II

TINJAAAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Anak Usia Dini

1. Definisi

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2012), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Augusta, 2012).

Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2015) karakteristik anak usia dini antara lain:

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b) Merupakan pribadi yang unik
- c) Suka berfantasi dan berimajinasi
- d) Masa paling potensial untuk belajar
- e) Menunjukkan sikap egosentris
- f) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g) Sebagai bagian dari makhluk sosial

3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk, 2015), beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut:Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspekfisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangananak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.Perkembangan dan belajardapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial

tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

B. Konsep Dasar Kemampuan Berhitung

1. Definisi

Menurut Minet (dalam Maiyuli, 2013), kemampuan berhitung adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakan berhitung.

Menurut Rajiman (dalam Irawati, 2012), pengertian kemampuan berhitung adalah potensi atau kesanggupan anak yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan tugasnya dan membantu kesanggupan anak untuk berhitung dengan menggunakan alat

peraga/bermain untuk melatih kemampuan anak dalam berhitung. Kesanggupan anak dalam berhitung yaitu membilang urutan angka, mengurangi, menambah dan menganal pola.

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (dalam Fatmawati, 2014) adalah kemampuan berhitung yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya sendiri perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenal jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Penjelasan pengetahuan kemampuan berhitung menurut Munandar (dalam Irawati, 2012) adalah kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan. Adapun menurut Robbins (dalam Fauziyah, 2013) menyatakan kemampuan berhitung untuk anak usia dini memiliki kemampuan membilang urutan bilangan, anak mampu menyebutkan urutan bilangan dengan menggunakan benda-benda yang konkret. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

2. Faktor yang Mempengaruhi Kemampua Berhitung

Menurut Hildayani (2014) mengemukakan bahwa faktor kemampuan berhitung adalah faktor internal, faktor eksternal.

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak yang dibawa saat sejak lahir dengan potensi yang dimiliki anak berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam maupun diluar kelas.
- b. Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang atraktif (menyenangkan), pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi pembelajaran anak TK.

Menurut sujiono (2017) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung yaitu:

- 1) Faktor keturunan adalah bahwa manusia lahir sudah membawa potensipotensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.
- 2) Faktor lingkungan adalah bahwa manusia dilahirkan suci/tabularasa. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- 3) Faktor kematangan adalah tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masingmasing. Kematangan berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).

3. Ciri-ciri Pengetahuan Berhitung

Menurut depdiknas (dalam Maiyuli, 2013) ada beberapa ciri kemampuan berhitung pada anak TK, yaitu:

- a. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan angka 1-20
- b. Anak dapat membandingkan banyak dan sedikitnya benda
- c. Anak mampu mengelompokkan pola dan warna
- d. Anak dapat memahami konsep pola
- e. Anak dapat mulai menjumlahkan atau mengurangi angka

4. Aspek yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Menurut Suyanto (2013). Aspek yang mempengaruhi kemampuan berhitung ada tujuh aspek yaitu :

- a. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- b. Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- c. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peransosial.
- d. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.

- e. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- g. Aspek ketajaman panca indra.
Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- h. Aspek perkembangan kreativitas. Kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.

5. Tahapan Kemampuan berhitung

Menurut Suyanto (2013). Menjelaskan ada tiga tahap dalam kemampuan berhitung anak yaitu :

- a. Tahap penguasaan konsep Dimulai dengan mengenal konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan media-media yang nyata. Pada tahap ini anak akan bereksresi untuk berhitung segala macam benda yang ada disekitarnya.

- b. Tahap transisi Tahap ini merupakan tahap peralihan dari pemahaman benda secara kongkrit dengan ke pemahaman secara abstrak.
- c. Tahap pengenalan lambang Setelah anak mampu memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tahap penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara menyelesaikan soal.

Menurut Hurlock (dalam Munawara, 2012) menjelaskan ada 3 tahapan kemampuan berhitung yaitu:

- 1) Tahapan penguasaan konsep Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Tahapan masa transisi Masa berpikir yang merupakan peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambing yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.
- 3) Tahapan lambang Visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

C. Permainan Balok Angka

1. Definisi

Permainan balok angka adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau

kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 4 – 6 tahun, yaitu menggunakan alat permainan balok angka yang terbuat dari kayu yang diberi warna-warni yang berbeda-beda agar memudahkan anak untuk membedakan dan diberi angka 1-10 disetiap balok yang berbeda dan anak lebih tertarik untuk bermain dan berhitung dengan permainan balok angka (Raharjo, 2012).

Menurut Mayke (2010). 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 5 atau 6 tahun anak dapat membilang atau menyusun bilangan sampai dengan seratus.

Adapun pengertian balok angka menurut Depdiknas (dalam Noveradila & Iarasati, 2014). Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Pengertian permainan balok angka adalah konsep bermain balok dengan bantuan permainan balok angka anak dapat membilang dan menyusun bilangan angka dengan balok-balok angka.

Menurut Munawara (2012). Pengertian permainan balok angka adalah menyatakan bahwa permainan balok angka merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari potongan kayu, plastik yang memiliki berbagai bentuk, dan cara memainkannya disusun atau disambungkan menurut imajinasinya sehingga membentuk suatu

bangunan atau menyerupai benda-benda seperti rumah-rumahan, jembatan, pagar, dan lain-lain.

2. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Balok Angka

Menurut Hurlock (dalam Suyadi, 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan balok angka yaitu :

- a. Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik.
- b. Anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik.
- c. Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan anak untuk belajar.
- d. Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran.
- e. Permainan (games) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhabat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelehan.

Menurut Suyadi (2010) faktor- faktor yang mempengaruhi permainan balok angka yaitu:

- 1) Lingkungan Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Ibu yang

mempunyai pengetahuan yang baik akan lebih cenderung memperhatikan kebutuhan bermain bagi anak. Dan akan memfasilitasi anak dalam bermain karena dengan bermain secara psikologis kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukkan kreativitasnya.

- 2) Perkembangan motorik Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- 3) Peralatan Permainan yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan balok angka, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif. Menurut pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi permainan balok angka adalah anak membutuhkan media permainan balok angka untuk mendukung kemampuan anak dan keinginan untuk belajar sambil bermain dengan benda yang konkrit dari media permainan balok angka.

3. Ciri-ciri Permainan Balok Angka

Menurut Raharjo (2012). Ada beberapa ciri permainan balok angka pada anak TK, yaitu :

- a. Ditujukan untuk anak TK.
- b. Terbuat dari plastik atau kayu.
- c. Berbentuk berbagai macam balok lingkaran, persegi panjang, segitiga, persegi empat dan terdapat angka pada balok-balok.
- d. Dirancang untuk mendorong kemampuan berhitung dan kreativitas.
- e. Aman untuk pembelajaran berhitung anak

Menurut Suhardi (2015), ciri-ciri permainan balok angka yaitu:

- 1) Menarik perhatian anak.
- 2) Menghilangkan kebosanan anak dalam belajar.
- 3) Meningkatkan keaktifan anak.
- 4) Membantu proses pembelajaran berhitung.
- 5) Meningkatkan motivasi anak.

4. Manfaat Permainan Balok Angka

Menurut Munawara (2012). Ada beberapa manfaat permainan balok angka pada anak TK:

- a. Dengan permainan balok angka anak dapat belajar menghitung jumlah.
- b. Permainan balok angka akan mengajarkan kepada anak tentang besar kecil, lebih dan kurang.
- c. Permainan balok membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, lingkaran.
- d. Dengan permainan balok maka anak akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok.

- e. Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya.
- f. Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreatifitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang ada
- g. Pengembangan fisik yang mencakup koordinasi, persepsi visual dan pengembangan motorik.
- h. Social – emosi, permainan balok angka mengajak anak untuk berteman dan bekerja sama.
- i. Kreativitas, asosiasi, pemecah masalah, mencari solusi baru dan eksplorasi sensori.
- j. Pengembangan kognitif, simbolisasi dan penyajian.
- k. Matematika, area, ruang, ukuran, angka-angka, pengoperasian bilangan.

5. Tahapan Permainan Balok Angka

Menurut Yuliani (2014). Ada beberapa tahapan permainan balok angka pada anak TK adalah:

- a. one-to-one correspondences, korespondensi satu-satu adalah cara dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item yang lain. Pada tahap ini anak menyebutkan satu balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya satu, menyebutkan 2 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya dua dan lain-lain.

- b. rote counting, menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka, membilang yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
- c. Rational counting, menghitung rasional dimana anak secara akurat menempel nama angka untuk serangkaian objek yang dihitung, sehingga anak mengerti makna angka dan pengenalannya.

Menurut Yuliani (2014), tahapan permainan balok angka yaitu:

- 1) Tahapan penguasaan konsep. Pernah aman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda yang konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Tahapan masa transisi proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, kemampuan anak yang secara individual berbeda.
- 3) Tahapan lambang. Pada tingkatan ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah dipahami.

D. Teori Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Marisa, 2017).

Aspek perkembangan kognitif anak dalam Permendikbud meliputi:

- 1) Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dalam konteks yang baru.
- 2) Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- 3) Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya berbentuk gambar.

Perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa fase menurut lingkup perkembangan anak. Namun pada penelitian ini fokus pada anak usia 5-6 tahun berikut merupakan fase-fase perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku pada setiap aspek perkembangan. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya secara kognitif khususnya matematika sudah dapat melakukan banyak hal, dalam Standar Perkembangan Anak (Depdiknas, 2007) diantaranya menyebut dan membilang 1 s/d 20, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan;, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak dan menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Dengan demikian berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dicapai anak usia 5-6 tahun sudah mampu untuk mengkomunikasikan hubungan matematis secara sederhana terutama penambahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda konkret ataupun gambar (Rika, 2015).

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa kajian penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dalam permainan balok bermanfaat sebagai bahan kajian teoritik dalam relevansi penelitian sebagai berikut:

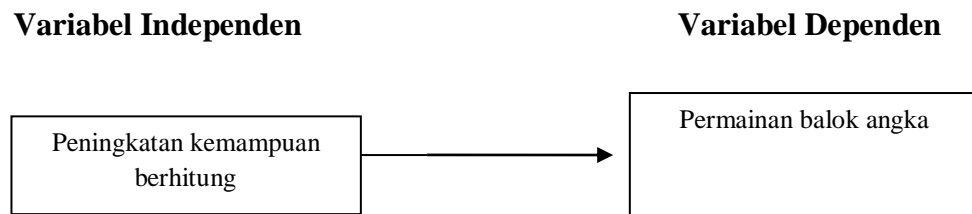
1. Noviani dengan judul permainan balok dalam menembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak dwi pertiwi sukarama bandar lampung jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil analisis dan data yang digunakan metode bermain balok dapat mengambarkan kreatifitas anak usia dini di TK dwi pertiwi sukarama bandar lampung tahun ajaran 2016/2017 dikarenakan guru menyediakan balok-balok dan bahan. Guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak melalui bermain balok dan bagaimana cara menggunakannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas anak secara optimal.
2. Ni Komang Novi Tri Aryastuti dengan judul Peningkatan Pemahaman Seriasi Melalui Bermain Balok Pada Anak Taman Kanak-Kanak jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman seriasi setelah penerapan bermain balok pada anak Kelompok B4 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar sebesar 20,24%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan seriasi anak pada siklus I sebesar 68,65% dengan kriteria rendah menjadi sebesar 88,89% pada siklus II dengan kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan bermain balok dapat meningkatkan pemahaman seriasi anak kelompok B4 Semester II Tahun Pealajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar.

3. R. Wardathi Khuzafah Risman dengan judul Pengaruh Penerapan Metode Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Kognitif Anak. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kecerdasan kognitif anak yang belum berkembang dengan optimal sehingga perlu dilakukan penerapan metode bermain balok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Purposive Sampling. Hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data pada perbandingan pretest dan posttest kelas eksperimen yang diperoleh $t_{hitung} = 46,819$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. Karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan metode bermain balok dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan metode bermain balok sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kognitif anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebesar 88,78%.

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah hubungan antara konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian yang dilakukan (Notoatmodjo, 2010). Adapun kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Skema 2.2
Kerangka Konsep

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di taman kanak-kanak Taskim Pekanbaru. Maka penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci. Menurut Jhon W. Creswell sebagai dikutip Hamid Pattilima penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan holistik yang di bentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah. Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian deskriptif, di mana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek maupun subyek yang di teliti.

B.Subyek dan Obyek

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai generalisasi yang terdiri atas: subyek / obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulan. Menurut pendapat Spradley sebagaimana dikutip oleh sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi dan sampel tetapi dinamakan social situation atau situasi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan obyek atau subyek penelitian yang ingin dipahami lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.

Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan obyek penelitian. Dengan demikian subjek penelitian adalah respond dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya guru, anak didik. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di taman kanak-kanak. Obyek yang digunakan penelitian baik dari pihak guru maupun anak didik yang ada di Taman Kanak-kanak taskim. Maka peneliti menjelaskan secara detail baik dari jumlah guru yang ada di TK taskim dari 6 orang. Sedangkan jumlah anak didik terdiri dari 25 anak didik, baik dari kelompok A, dan kelompok B. Mengingat obyek yang diteliti kurang dari 100 maka peneliti menetapkan bahwa penelitian ini menggunakan obyek dan subyek penelitian Subyek yang di maksud peneliti yaitu 4 orang guru dan 20 anak didik dari kelompok B1 di TK taskim dan objek penelitiannya permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di taman kanak-kanak.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti sendiri. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuannya. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik kelas B1 di Taman Kanak-kanak taskim menggali informasi data melalui dokumen-dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang di teliti. Untuk lebih jelasnya, penelitijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi ialah teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung kepada obyek penelitian. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kemampuan berhitung peserta didik sebelum bermain balok dan sesudahnya, keadaan peserta didik pada kesehariannya serta observasi lingkungan sekolah yang bisa menjadi faktor penghambat dan pendorong perkembangan berhitung sanak. Selainitu observasi juga dilakukan untuk melihat keadaan pada saat proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ada dua macam, yaitu:

1. Observasi Partisipan: yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
2. Observasi non-partisipan: yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung berbagai kondisi yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Observasi partisipan dimana dalam mengobservasi peneliti turut andil dalam aktivitas objek yang diteliti. Dengan kata lain, dalam melakukan pengamatan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan –kegiatan pembelajaran di TK tersebut. Secara langsung peneliti mencatat, menganalisis, dan menyimpulkan hasil observasi.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode dengan cara pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi ide melalui tanya jawab sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Berdasarkan teori tersebut, dapat dipahami bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara bebas terpimpin, artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang di ajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi. Wawancara digunakan peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dan informan yang lebih mendalam dan privasi atau pribadi, seperti kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

C. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data yang berbentuk catatan atau dokumen. Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui data dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, keadaan tenaga pengajar grafik jumlah peserta didik, dan keadaan sarana dan prasarana, letak geografis dan struktur organisasi RA Taskim Pekanbaru.

D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lainnya terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian kualitatif ada banyak analisis data yang dapat digunakan. Namun demikian, semua analisis data penelitian kualitatif biasanya mendasarkan bahwa analisis data dilakukan sepanjang penelitian. Dengan kata lain, kegiatannya dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pengumpulan data". Adapun langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti memilih data / merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Karena pada

dasarnya data yang terkumpul dari lapangan begitu kompleks, rumit dan belum bermakna, kemudian di reduksi. Data yang dianggap relevan dan penting yaitu yang berkaitan tentang permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

b. Penyajian Data

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Langkah ini dilakukan agar data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Bentuk penyajian data yang digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif, artinya analisis berdasarkan observasi di lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di RA Taskim Pekanbaru.

c. Kesimpulan

Data yang sudah diperoleh, kemudian difokuskan, dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Dalam pengambilan kesimpulan, peneliti menggunakan pendekatan berfikir induktif yaitu pemikiran yang berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus kemudian dari fakta-fakta yang khusus tersebut ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan maka akan ditambahkan.

BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

No	Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total (Rp)
Perlengkapan yang di perlukan					
1	Buku referensi	5	eksemplar	110000	550.000
Bahan Habis Pakai					
1	Pena	5	kotak	30000	150.000
2	Buku tulis	1	kodi	150000	150.000
3	Kertas Buram	2	rim	50000	100.000
4	Pulsa dan internet	6	kirim	100000	600.000
5	Print LKPD	20	rangkap	10000	200.000
6	Kertas A4	2	rim	50000	100.000
7	Penggandaan laporan	5	rangkap	150000	750.000
8	Cetak	10	rangkap	40000	400.000
Perjalanan					
1	Mengantar surat izin	3	orang	50000	150.000
2	Observasi di tempat	3	orang	50000	150.000
3	Analisi data 1	1	Orang	950000	950.000
4	Pembuatan artikel	1		1000000	1.000.000
TOTAL ANGGARAN					3.800.000

a. Jadwal Penelitian

Rencana jadwal penelitian ini dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Tahun Ke- 1 (Bulan)					
		8	9	10	11	12	1
1	Menyusun proposal penelitian.						
2	Pembuatan instrumen.						
3	Pelaksanaan penelitian (validasi dan uji coba instrumen).						
4	Revisi instrumen.						
5	Validasi dan uji coba instrumen						
6	Revisi instrumen.						
7	Analisis data.						
8	Penyusunan draf laporan penelitian.						
9	Penulisan laporan penelitian.						

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Permainan Balok Dalam Mengembangkan kemampuan berhitung anak Anak di RA Taskim Pekanbaru

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak. kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari anak. kemampuan berhitung merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Berikut ini yang dapat dikembangkan dalam kemampuan berhitung yaitu:

- (1) Mengenali atau membilang angka, (2) Menyebutkan urutan bilangan, (3) Menghitung benda, (4) Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (5) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (6) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkrit keabstrak, (7) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (8) Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Kemampuan berhitung anak sangatlah penting untuk distimulasi, karena kemampuan berhitung dapat menjadikan pengalaman baru dalam kehidupan

sehari-hari anak. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang mencakup bilangan, angka, memanipulasi jumlah seperti penjumlahan dan pengurangan. Pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Kemampuan berhitung anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan dan menggunakan media yang tepat untuk anak, karena pada berhitung anak usia dini masih berhitung dalam sedarhana dan mendasar. Untuk itu dalam mendukung perkembangan anak usia dini khususnya dalam kemampuan berhitung, dengan cara memberikan pembelajaran yang tepat ketika anak masuk sekolah. tujuan kemampuan berhitung dalam penelitian ini ialah untuk melatih anak usia 5-6 tahun dalam berpikir logis dan sistematis dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak memiliki bekal dalam menghadapi kehidupan sehari-hari serta menyiapkan mental anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun diperkenalkan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar anak salah satunya buah-buahan

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan

masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.

Balok-balok yang di gunakan sebagai alat permainan dapat terbuat dari kayu maupun dari pelastik. Agar anak-anak dalam peroes belajar merasa senang ataupun merasa tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain, balok harus bermacam-macam dan aktifitas yang di gunakan berfariasi, di harapkan pelaksaan bermain balok dengan metode bermain akan membantu anak mengenal dan memahami bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, hal ini akan memudahkan anak untuk membuat berbagai fariasi bentuk bangunan dan membuat anak untu mengenal berbagai bentuk dalam geometri.

Langkah –langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebgai berikut:

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan di susun menjadi bangunan
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut

5. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan
7. Anak membangun balok dan guru hanya mengawasi
8. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya

Dengan demikian, untuk mengembangkan kreatifitas anak, para pendidik perlu menerapkan metode atau ide-ide mereka untuk mengembangkan efektifitas anak, memberikan contoh penggunaan beberapa media pembelajaran yang baik dan benar, dan menstimulasi perkembangan kreatifitas anak itu sendiri dengan media tersebut.

Dari hasil observasi, penulis mendapatkan data guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di RA Taskim Pekanbaru. menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.

3. 3.Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan di susun menjadi bangunan
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut
5. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan
7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi
8. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis di RA Taskim Pekanbaru, dalam tahap awal ini pertama-tama guru melihat silabus yang belum di sampaikan kepada anak. Kemudian guru membuat rencana kegiatan harian (RPPH) dengan tema yang sesuai tersebut, adapun tema yang di sampaikan oleh guru adalah tentang “Tema Rekreasi” dengan pemilihan bentuk kereta dari balok sebagaimana bentuk kereta yang akan dibentuk dengan menggunakan media balok. Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan dalam tahap ini sesuai dengan arahan awal yang peneliti jelaskan kepada guru, peneliti dianggap sudah bisa menyediakan alat dan bahan pelajaran yang tepat dan aman yang di gunakan oleh anak-anak. Adapun alat dan bahan yang guru pilih ialah balok

Dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru RA Taskim Pekanbaru, maka dapat penulis simpulkan bahwasanya guru telah menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran, sehingga dengan bentuk-bentuk balok dan alat-alat yang telah di siapkan anak juga mengekspresikan dirinya untuk mengembangkan ide-ide atau kreatifitasnya.

1. Menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang akan digunakan untuk bermain dan bagaimana cara penggunaannya.

Kegiatan ini merupakan kegiatan awal dalam kegiatan belajar menggunakan media balok, dengan adanya pengarahannya ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga secara perlahan-lahan dan tanpa mereka sadari anak mengikuti alur permainan dan pembelajaran serta mengerti tentang kegiatan apa yang dilaksanakan dengan pemberian rangsangan atau pancingan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, dalam tahap awal ini guru memberikan pengarahannya dalam bentuk kegiatan secara klasik maksudnya kegiatan dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas dalam satu waktu serta kegiatannya sama, yaitu anak berbentuk suatu lingkaran, kegiatan awal yang dilakukan yaitu berdoa sebelum belajar, kemudian bernyanyi, salam kemudian bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu memberi penjelasan tentang tema yang akan dilakukan. Senada dengan wawancara penulis di lapangan kepada guru di RA Taskim Pekanbaru yang bernama Syafira menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan segala alat dan bahan yang sudah di siapkan oleh guru sehingga di harapkan nantinya anak dapat belajar membuat berbagai macam bentuk dari

balok dengan baik, dan sesuai dengan konsep dan langkah-langkah yang sudah ditetapkan.

Langkah ini bersifat pemanasan dan pembiasaan artinya secara tidak langsung mengajarkan anak memahami kegiatan anak yang telah dilakukan sebelumnya dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, kegiatan yang akan dilaksanakan dengan segala alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh guru sehingga di harapkan nantinya anak dapat membuat bentuk kreta. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa menjelaskan dan mengenalkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran, karena pada tahap ini sangat penting bagi langkah awal untuk mengenalkan tentang kegiatan mengajardengan menggunakan media balok yang akan dilaksanakan. Diharapkan dengan langkah ini akan munculnya rasa antusias anak dalam kegiatan belajar mengajar hingga media balok akan membantu anak untuk mengembangkan kreatifitas anak.

2. Membimbing Anak Untuk menyusun balok sehingga bisa menjadi suatu bentuk kereta api dari balok dengan cara guru memberikan contoh kepada anak

.Pada tahap ini guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara untuk menyusun balok yang baik dan benar pada bentuk kereta yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap ini mengajarkan sesuatu ketelitian yang di perlukan ketika anak menyusun balok pada saat melakukan penyusunan. Berdasarkan hasil observasi dapat penulis ketahui bahwa kemampuan anak dalam menyusun balok bentuk kreta yang sudah disediakan cukup baik, pada kegiatan penyusunan bahkan masing-masing anak ingin bereksplorasi dengan bentuk lain. Menurut ibu

syafira, tahap ini turut ikut serta dalam peningkatan kemampuan berhitung anak, dimana anak mengeluarkan ide-ide barunya dan rasa ingin tau.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dilapangan disimpulkan bahwa guru RA Taskim Pekanbaru telah berusaha menjelaskan dan mendemonstrasikan kepada anak, sehingga akan memudahkan anak untuk mempraktikannya

3. Latihan Hendaknya Dilakukan Berulang-Ulang Agar kemapuan berhitung Anak Terlatih

Pada langkah ini guru hendaknya mengajarkan materi kepada anak-anak tidak hanya dalam satu kali pertemuan saja, namun bisa diberikan dua sampai tiga kali pertemuan dengan tujuan agar anak-anak benar-benar memahami materi pembelajaran, oleh karenanya dalam penelitian ini menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dari setiap rencana pelaksanaan pemebeljaran harian tersebut peneliti sajikan dalam dua kali pertemuan dengan tujuan agar anak benar-benar menguasai materi terebut dan dapat berkembang sesuai dengan rencana kegiatan yang diterapkan.

B. Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara penelitidi atas dapat disimpulkan bahwa guru di RA Taskim Pekanbaru semaksimal mungkin untuk mengembangkan anak-anak melalui permainan balok sesuai dengan apa yang peneliti arahkan, yakni dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan permainan balok sebagai berikut:

- 1) Merencanakan bentuk yang akan dibuat.
- 2) Menyediakan alat-alat dan bahan.

- 3) Menjelaskan atau mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan balok dan bagaimana cara penggunaannya.
- 4) Membimbing anak untuk menyusun balok dengan cara memberikan contoh pada anak
- 5) Menjelaskan posisi untuk menyusun balok yang benar sesuai dengan bentuk kreta dan mendemostrasikannya, sehingga hasil penyusunannya baik.
- 6) Latihan hendak diulang-ulang agar kemampuan berhitung anak terlatih karena keterampilan balok ini mencakup ide-ide atau imajinasi pada anak sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang.

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan balok perlu adanya beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Capturing artinya, jangan lewatkan satupun ide atau gagasan yang dilontarkan pada anak
- 2) Surrounding, langkah ini menuntut guru untuk membiarkan anak memperluas pergaulan nya. Tujuannya adalah agar anak dapat berintraksi dengan teman seusianya
- 3) Challenging, dilangkah ini sebagai guru diminta untuk menantang anak untuk masalah. Masalah yang sederhana saja, misalnya menyelesaikan suatu permainan bersama temannya. Rangsang dan tuntun ia berfikir, jangan biarkan anak kesulitan sendiri
- 4) Broadening, yaitu mempelajari hal-hal baru. Untuk keperluan anak dalam mengasah kreativitas sekarang banyak media atau permainan yang bisa

digunakan, salah satunya adalah permainan balok. Permainan ini bisa merangsang kemampuan berhitung anak dalam bidang bangunan.

Pada langkah pertama, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan penggunaan media balok, dengan adanya perencanaan dalam pemilihan bentuk ini, diharapkan guru dapat menemukan bentuk yang banyak disukai anak dengan tujuan untuk mengembangkan kreatifitas anak serta mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Pada tahap-tahap ini juga guru harus cermat dalam melihat silabus yang belum disampaikan kepada anak kemudian guru membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran Hariannya dengan tema yang sesuai dengan silabus tersebut.

Pada langkah kedua, yakni kegiatan penyediaan alat dan bahan pelajaran guru harus cermat dalam pemilihan alat dan bahan pembelajaran, jangan sampai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang mengandung unsur berbahaya bagi anak, baik dari segi bentuk alat dan bahan tersebut seperti pisau yang tajam yang sangat tajam, maupun dari segi bahan pembuatan alat tersebut yang mengandung zat-zat kimia berbahaya, jangan sampai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran anak mendapat luka ataupun sakit karena alat dan bahan yang berbahaya dan kurang tepat yang digunakan oleh guru.

Pada langkah ketiga, guru sudah memasuki langkah awal kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yakni menjelaskan dan mengenalkan alat-alat yang digunakan untuk bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, penjelasan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta mengajak

anak mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga secara perlahan-lahan mereka mengikuti kegiatan pembelajan.

Pada langkah keempat, guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara untuk menyusun balok yang baik dan benar pada bentuk yang sudah disediakan sebelumnya, tahap ini mengajarkan ketelitian dan kerapian bagi anak dalam mengerjakan sesuatu, ketelitian diperlukan ketika anak menyusun balok.

Pada tahap kelima, tidak jauh berbeda dengan tahap keempat di atas, di mana guru harus bisa menjelaskan posisi untuk menyusun balok yang benar sesuai dengan bentuk dan beraturan.

Dan pada langka terakhir, guru hendaknya mengajarkan materi kepada anak-anak tidak hanya satu kali pertemuan saja, namun bisa diberikan dua sampai empat kalikali pertemuan dengan tujuan agar anak benar-benar memahami materi pembelajaran oleh karenanya, dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, di mana dari setiap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian tersebut peneliti sajikan empat kali pertemuan, dengan tujuan agar anak benar-benar menguasai materi tersebut dan dapat mengembangkan kreatifitas anak sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang di tetapkan.

Berdasarkan hasil observasi guru di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pembelajaran telah diterapkan dengan pembelajaran berulang-ulang agar proses peningkatan kreatifitas anak usia dini melalui ide-ide atau imajinasipada anak yang memerlukan rangsangan yang lebih banyak agar berkembang secara optimal. Berikut ini data hasil observasi melalui tabel

Tabel

Hasil Observasi Akhir Pencapaian Indikator Perkembangan kemampuan berhitung

Anak Didik di RA Taskim Pekanbaru

no	nama	Indikator tingkat pencapaian								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	CF	BSH	MB	BSB	BSB	MB	MB	BSB	MB	MB
2	MM	BSH	BSB	MB	MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB
3	JK	BSH	BSB	MB	BSH	MB	BSB	MB	MB	BSH
4	FR	BB	MB	MB	BSB	MB	MB	MB	BB	BB
5	GH	BSH	MB	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSB	BSB
6	ED	BSH	BSH	MB	MB	BSB	MB	MB	MB	MB
7	PY	BSH	BSH	MB	BSB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
8	HD	MB	BB	MB	BM	MB	BB	MB	BB	BB
9	DD	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	MB	BSB	BSH	BSH
10	DE	BSH	MB	BSB	BSB	MB	MB	MB	BSB	MB
11	ZR	BSH	MB	BSB	BSB	MB	BMB	BMB	BSB	BSB
12	MK	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13	NN	BSH	BSH	BSB	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
14	KL	BB	MB	MB	BSB	MB	BB	MB	BB	BB
15	YL	BSH	BSB	BSB	MB	BSB	BSB	MB	BSB	BSB
16	YP	BSH	MB	SBS	SBH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
17	SO	BSH	MB	BSB	SBS	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
18	SL	BSB	BSB	BSB	MB	MB	MB	BSB	MB	MB

19	OC	BSH	BSB	MB	SBS	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
20	TP	BSH	BSB	MB	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
21	KD	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	MB	BSH
22	DI	BSH	BSH	BSB	MB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
23	QS	BSH	MB	BSB	BSH	MB	MB	BSB	MB	MB
24	VH	BSH	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
25	pp	BSH	BSH	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan Indikator Pencapaian :

1. Mengenali atau membilang angka
2. Menyebutkan urutan bilangan
3. Menghitung benda
4. Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
5. memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
6. Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkrit keabstrak
7. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
8. Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan

Keterangan Dalam Penilaian Anak:

1. BSB: Berkembang Sangat Baik
2. BSH: Berkembang Sesuai Harapan
3. MB: Mulai Berkembang
4. BB: Belum Berkembang

Berdasarkan dari data tabel di atas dapat diketahui perbandingan sebelum dan sesudah guru melakukan pembelajaran guru dengan menggunakan Permainan Balok Dalam Mengembangkan kemampuan berhitung anak di RA Taskim Pekanbaru yakni, dari keseluruhan 25 anak, yang belum berkembang 3 anak 15%, sedangkan yang mulai berkembang ada 5 anak 25%, berkembang sangat baik 7 anak 60% dan berkembang sesuai harapan ada 10 anak 90%. Dengan demikian media balok dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak di RA Taskim Pekanbaru. Berdasarkan hasil diatas salah satu alternatif yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan balok sudah meningkat. Secara umum permainan balok didunia pendidikan anak usia dini sangatlah penting, dalam meningkatkan atau mengembangkan kemampuan berhitung anak anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah di uraikan penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak di RA Taskim Pekanbaru tahun ajaran 2020/2021 dikarenakan, guru merencanakan kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kemampuan berhitung anak secara optimal.

B .Saran

1. Terhadap Pihak Sekolah

Di sarankan membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik yang memiliki kemampuan berhitung sangat tinggi dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini seperti menggunakan berbagai permainan, selain strategi dan penggunaan metode pembelajaran yang dapat memudahkan guru maupun anak didik dalam mencari inovasi dan kreasi, memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti media-media pendidikan, sarana prasarana yang lengkap agar dapat di gali lagi potensi – potensi anak didik secara maksimal.

2. Terhadap Guru

Sebaiknya menindaklanjuti penelitian secara kontinu dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif, dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak-anak usia dini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya

3. Terhadap Anak Didik

Apapun materi yang di pelajari akan lebih mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan di tambah dengan dukungan guru dan orang tua agar dapat bersekolah dengan hati yang senang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar.Ruzz Media.
- Harahap, Nursapia. 2014. *Penelitian Kepustakaan*. Jurnal Iqra' Volume 08 Nomor 01 2014.
- Irianti, Anaway. dkk. 2019. *Implementasi Teori Super pada Program Layanan Bimbingan dan Konseling Karir untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi*. Jurnal Psikologi Konseling Vol 15 No 2 Desember 2019
- Irianti, Anaway. dkk. 2019. *Implementasi Teori Super pada Program Layanan Bimbingan dan Konseling Karir untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi*. Jurnal Psikologi Konseling Vol 15 No 2 Desember 2019
- Latif Mukhtaf, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lisnawati, Yesi. 2015. *Konsep Khalifah dalam Al-quran dan Implikasinya terhadap Tujuan Pendidikan Islam*. Skripsi. Diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia
- Ni koma nure tri aryastuti. 2016. *Peningkatan pemahaman seriasi melalui bermain balok pada anak Tk*. Volime 4 no. 1
- Notoatmojo.2010.*Metodologi Penelitian Kesehatan*.jakarta:rineka cipta
- Noviani. 2017. *Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung*
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana: Jakarta
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Montolalau, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nazir, Moh. . 2014. *Metode Penelitian*. Bogot: Ghalia Indonesia.
- R. Wardathi. 2018. *Pengaruh penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif*. Volume 1. No. 2

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Cetakan Kedua. Jakarta : Universtas Terbuka.
- Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka Zaman, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuk
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Suryana, Dadan. 2016. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Kencana:Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: CV Andi Offset.
- Yamin Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Ciputat: Referensi (Gaung Persada Press Group).

Biodata Anggota Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Melvi Lesmana Alim, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan fungsional	Lektor
4.	Jabatan Struktural	Tenaga pengajar
5.	NIY	096.542.100
6.	NIDN	1006058204
7.	Tempat Tanggal Lahir	Pekanbaru/ 6 mei 1982
8.	e-mail	melvilesmana97@gmail.com
9.	No Telepon/ HP	0852 9486 6786
10	Alamat kantor	Jln. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kab. Kampar Prop. Riau
11	No Telepon/ Faks	(0762) 21677
12	Lulusan Yang Telah Dihasilkan	S1 = - orang, S2 = - orang
13	Mata Kuliah Yang Diampu	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi			-
Bidang Ilmu			-
Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi			-
Nama Pembimbing/Promotor			

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul Penelitian	Satuan Hasil	Keterangan/ Bukti Fisik

E. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (RP)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan laporan pengabdian kepada masyarakat.

Bangkinang, September 2020

Pengusul

(Melvi Lesmana Alim, M.Pd)



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang, Kampar-Riau Kode Pos. 28412
 Telp. (0762) 21677, 085278005611, 085211804568

Bangkinang, 04 Januari 2021

Nomor: 027 / LPPM/UPTT/I/2021
 Lamp : -
 Perihal : **Izin Pelaksanaan Penelitian**

Kepada Yth,
 Bapak/ Ibu Kepala Sekolah TK Taksim Pekanbaru
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum. Wr, Wb
 Dengan Hormat,

Do'a dan harapan kami semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat dan dapat melakukan aktivitas sehari-hari. *Amin.*

Disampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa dalam memenuhi kewajiban dosen yang tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, bahwa setiap dosen harus melaksanakan tugas penelitian setiap tahunnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Kepala Sekolah TK Taksim Pekanbaru untuk dapat memberikan izin pelaksanaan penelitian di TK Taksim Pekanbaru kepada dosen :

Nama Ketua Peneliti : Melvi Lesmana Alim, M.Pd.
 NIDN/ NIP : 1006058204
 Program Studi : S1 PG PAUD
 Anggota :
 1. Joni, M.Pd.
 2. Sumianto, M.Pd.

Judul Penelitian : Analisis Video Peningkatan Kemampuan berhirung Anak Usia Dini
 Dalam Permainan Anak

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.
Wassalam..

Ketua

Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep
 NIP-TT 086.542.024



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang, Kampar-Riau Kode Pos. 28412
 Telp. (0762) 21673, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

No : 028 /LPPM/UP-TT/PD/I/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 Jabatan : Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang

Menugaskan Kepada :

Nama Ketua Peneliti : Melvi Lesmana Alim, M.Pd.
 NIDN : 1006058204
 Anggota :
 1. Joni, M.Pd.
 2. Sumianto, M.Pd.

Program Studi : Prodi S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai


Judul Penelitian : Analisis Video Peningkatan Kemampuan berhirung Anak Usia Dini Dalam Permainan Anak

Melaksanakan kegiatan Penelitian di TK Taksim Pekanbaru pada bulan Desember-Januari 2021. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 04 Januari 2021
 LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Ketua




Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 NIP-TT. 096.542.024

**KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS**

Tempat kedudukan pegawai yang memberitugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p>Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep NIP-TT. 096.542.024</p>	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p>Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep NIP-TT. 096.542.024</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	 <p>(Syafira, S.Pd)</p>	 <p>(Syafira, S.Pd)</p>

