

PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK KELOMPOK A DI PAUD AL FARID  
DESA PARIGI MEKAR KECAMATAN CISEENG

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Mendapat Gelar Sarjana S1 ( S1)

Pada Prodi Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh

SRIWAHYUNI

NIM. 18040034

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA

2022

**LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL  
SKRIPSI**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Proposal skripsi dengan judul “Penerapan permainan balok dalam mengembangkan kemampuan matematika anak kelompok A di Paud Al Farid Desa Parigi Mekar Kecamatan Ciseeng” yang disusun oleh Sriwahyuni Nomor Induk Mahasiswa: PGP18040034 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke seminar proposal.

Bogor : 29 November 2021

Pembimbing Skripsi,



Renti Aprisyah, M.P.d

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG MUNAQOSYAH

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Kelompok A Di Paud Al Farid Desa Parigi Mekar Kecamatan Ciseeng” yang disusun oleh Sriwahyuni Nomor Induk Mahasiswa: PGP18040034 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang skripsi.

Tanggal: 29 juni 2022

Pembimbing Skripsi,



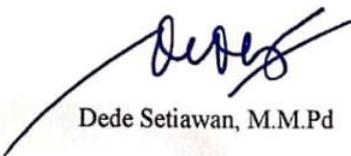
Renti Aprisyah, M.P.d

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Snak kelompok A di Paud Al Farid Desa Parigi mekar kecamatan Cisceng" yang disusun oleh Sriahyuni ombor induk mahasiswa: PGP18040034 telah diujikan dalam siding munaqasyah pada program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Bogor pada tanggal 22 juli 2022 dan direvisi sesuai saran tim penguji. maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.P.d).

Bogor, 19 November 2022

Dekan



Dede Setiawan, M.M.Pd

**TIM PENGUJI:**

**1. Dede Setiawan, M.M.Pd**

(Dekan FKIP/Ketua Sidang Merangkap  
Penguji I)

  
.....  
( 211048201 )

**2. Renti Aprisyah, M.Pd**

(Kaprosdi S1 PG PAUD/ Sekretaris Sidang  
Dosen Pembimbing Skripsi)

  
.....  
( 03220492 )

**3. Haryanti Jaya Harjani, SST.FT., M.Pd**

(Penguji II)

  
.....  
( 0328 049001 )

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sriwahyuni

NIM : PGP 18040034

Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 11 MEI 2022

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Kelompok A Di Paud Al Farid Desa Parigi Mekar Kecamatan Ciseeng” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipanyang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk pembimbing. Jika dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 30 juni 2022



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak H Juri Ardiantoro, M, Si., P.hD selaku Rektor UNUSIA Jakarta atas pembinaan beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dede Setiawan selaku dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UNUSIA Jakarta.
3. Ibu Renti Aprisyah, M.Pd selaku kaprodi PG PAUD UNUSIA Jakarta. Sekaligus dosen pembimbing terimakasih Ibu atas bimbingan, pengarahan, saran serta dukungan yang berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Khoirudin, S, Sos. I, S. Pd, M. Pd sekprodi PG. PAUD UNUSIA yang telah memberikan nasihat dan dukungannya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNUSIA, yang telah memberikan ilmunya selama menempuh studi.
6. Ibu Khoirunnisah S. Pd. I selaku kepala sekola Paud Al – Farid Ciseeng atas izinnya memperbolehkan penulis melakukan penelitian.

7. Kepada kedua orang tua Bapak Rohim dan Ibu Samsiah atas semua kasih sayang, dukungan moral maupun materil serta do'a yang selalu menyertai penulis.
8. Tak lupa pula kepada sahabat sahabatku tercinta dan semua yang telah mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Dan akhirnya kepada semua pihak dan rekan rekan seiman dan seangkatan yang telah memberikan doa, dukungan dan masukan yang berguna untuk skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sriwahyuni', with a stylized flourish at the end.

Sriwahyuni

**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGAN  
KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK KELOMPOK A DI PAUD AL  
FARID DESA PARIGI MEKAR KECAMATAN CISEENG**

**Sriwahyuni**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak kelompok A PAUD Al-Farid Ciseeng Bogor melalui bermain balok tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas., yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 9 anak terdiri dari 5 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kemampuan Matematika anak, hal ini dibuktikan pada siklus 1 rata-rata kemampuan mengelola emosi diri anak adalah 50% lalu pada siklus ke-2 meningkat menjadi 85,7%. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa kemampuan matematika anak dapat ditingkatkan melalui bermain balok ;

**Kata kunci:** kemampuan matematika , permainan balok , penelitian tindakan.

**APPLICATION OF BEAM GAMES IN DEVELOPING MATHEMATICS  
ABILITY FOR CHILDREN OF GROUP A IN PAUD AL FARID, PARIGI  
MEKAR VILLAGE, CISEENG DISTRICT**

**Sri Wahyuni**

**ABSTRACT**

This study aims to improve the mathematical ability of children in group A of PAUD Al-Farid Ciseeng Bogor through playing with blocks in 2022. The research method used is classroom action research, which includes planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were group A children, totaling 9 children consisting of 5 girls and 3 boys. This classroom action research was conducted in 2 cycles in each cycle consisting of 2 meetings. The results of this study prove that playing with blocks can improve children's mathematical abilities, this is evidenced in the first cycle the average ability to manage children's emotions is 50% then in the second cycle it increases to 85.7%. Data collection is done through observation. The results of this study have implications that children's mathematical abilities can be improved through playing with blocks;

Keywords: mathematical ability, block game, action research.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Penelitian.....	8
C. Pertanyaan penelitian .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II: KAJIAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Kemampuan Matematika .....	12
B. Permainan Balok .....	21
C. Tinjauan Penelitian terdahulu .....	34
<b>BAB II: METEDOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Metode Penelitian.....	35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	36
C. Parpitsipan dan Peneliti.....	36
D. Tindakan dan Tahapan .....	39

E. Teknik Pengumpulan data.....	44
F. Kisi – kisi Instrumen Penelitian .....	46
G. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan.....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90

## DAFTAR TABEL

TABLE 4.1.1.....	60
TABLE 4.1 2.....	68
TABLE 4.1 3.....	74
TABLE 4.2 1.....	80
TABLE 4.2.2.....	88
TABLE 4.2.3.....	93

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah Penelitian**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan keperibadian anak. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional bahwa yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat .

Anak usia 0-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut disebut sebagai anak usia pra-sekola (Golden age). Pada masa ini mulai terjadinya pematangan pada fungsi-fungsi fisik dan psikis anak yang sudah mulai siap menerima/merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Karena pada masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan pengembangan emosi, pengembangan kognitif, mengembangkan kemampuan motorik. (Khadijah, 22:2014).

Anak pada usia 0-6 tahun merupakan usia dimana anak sangat mudah sekali untuk menerima stimulus-stimulus dari lingkungan disekitarnya, karna pada masa ini masa dimana anak siap untuk melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Karna diyakini bahwa anak setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat.

Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul diatas permukaan air, untuk itu anak harus diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya (Sujiono, 20:2010) .

Fase usia dini merupakan tahap paling menentukan bagi tumbuh kembang anak. Pada fase ini, seluruh potensi dan bakat anak mengalami peningkatan yang luar biasa. Bahkan fase ini menentukan perkembangan selanjutnya. Hal ini harus disadari oleh orang tua, pendidik, praktisi dan stakeholder pendidikan. Kesalahan dalam memberikan pembelajaran, justru akan berdampak kontraproduktif bagi anak yang bersangkutan (Rolina, 1:2012).

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan dan menumbuhkan pola pikir anak. Usia dini adalah sebuah fase pendidikan yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman kanak-kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Pendidikan anak usia dini merupakan investasi masa depan, dimana generasi unggul ini akan memberikan kontribusi besar, baik bagi keluarga maupun bangsa selaku generasi penerus. Bagi keluarga sendiri, anak-anak mereka merupakan permata hati yang ketika mereka berhasil dalam dunia pendidikan dan berguna bagi masyarakat maka hal ini sangat

membanggakan. Bangsa ini juga membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Serta pendidikan anak usia dini ialah upaya pendidikan yang dilakukan kepada anak dalam rentang usia 0-6 tahun dalam rangka mengembangkan seluruh potensi-potensi yang terdapat di dalam diri anak, sebab anak diumpamakan sebagai kertas kosong dimana lingkungan pendidikanlah yang memberikan goresan dan warna dalam kehidupan .

Berdasarkan hasil obsevasi di PAUD AL- FARID kp blok kemiri kecamatan Ciseeng dari 9 jumlah peserta didik di antaranya 3 anak laki- laki dan 6 anak perempuan yang memeiliki kemampuan matematika dasar pada aspek mengenal bilangan 1-10 hanya 2 orang anak yang mampu 89% masih belum berkembang.

Metode yang dipakai dalam meningkatkan kemampuan matematika anak adalah metode bermain balok karena metode bermain balok akan dapat melatih anak-anak untuk mengembangkan logikanya, dengan bermain balok anak akan mulai menghitung dengan sendiri balok yang sedang dia mainkan, karena cara bermain balok yaitu dengan menyusun potongan balok-balok yang sesuai dengan ukuran dan bentuknya masing-masing. Selain dapat menstimulasi logika anak, alatpermainan balok juga dapat melatih kreativitas, jadi permainan ini mempunyai banyak fungsi untuk perkembangan anak usia dini.

Bermain adalah suatu gerakan atau tindakan untuk memuaskan hati baik menggunakan alat tertentu maupun tidak menggunakan alat tertentu

tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Setiap anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari harus mendapatkan kesempatan bermain, karena alam anak-anak adalah alam bermain, bukan alam belajar, oleh karena itu, seorang pendidik yang perlu memberikan pendidikan kepada anak-anak harus diawasi dengan bermain karena dengan bermain, anak-anak akan lebih mudah untuk memahami apa yang dijelaskan oleh seorang pendidikan karena dunia anak memang dunia mereka bermain.

Bagi anak usia dini kegiatan bermain dapat membelajarkan dan membiasakan diri anak, tentang banyak hal, diantaranya anak akan mengenali aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, mengelola emosi dengan baik, bekerjasama dan menjunjung sportivitas, selain itu juga kegiatan bermain dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual bahasa, dan keterampilan motorik bagi anak usia dini tentunya akan berpengaruh pada kehidupan dimasa yang akan datang.

Bagi anak usia dini , bermain dapat melatih dan membiasakan anak usia dini dengan berbagai hal, antara lain anak akan memahami aturan, bergaul, memposisikan diri, menangani perasaan dengan baik, berpartisipasi dan menjaga sportivitas, selain itu bermain dapat menumbuhkan pengetahuan mental, bahasa keduniawian. , dan kemampuan terkoordinasi mempengaruhi kehidupan di kemudian.

Banyak ahli yang membahas bermain menurut riset dan pandangan mereka masing-masing. Para ahli sepakat, anak-anak perlu bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa

bermain anak akan bermasalah dikemudian hari. Berikut ini pandangan singkat para ahli tentang bermain. Lev Vygotsky, menurut Lev Vygotsky(1969) bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berfikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya bermain anak . Bermain,dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengkontruksi pengetahuan melalui intraksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang didalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahai bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan- aturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur (Sujiono, 19:2010).

Tujuan belajar melalui bermain pada anak usia dini adalah diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk siap mengikuti pendidikan sekola dasar. Serta tujuan program bermain juga bisa untuk mengoftimalkan perkembangan anak secara menyeruluh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia din baik perkembangan sikap pengetahuan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahap berikutnya.(Sujiono, 72:2010

Sesuatu yang sangat terkenal di kalangan anak adalah bermain. Meskipun bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, hampir semua latihan bermain menggunakan peralatan permainan. Perangkat permainan yang digunakan dibuat khusus untuk latihan bermain, seperti boneka, kendaraan mainan, dan lain-lain yang dijual di toko mainan. Ada juga yang dibuat tanpa bahan lain dari bahan seputar keadaan anak saat ini seperti mainan dari strip orange dan bahkan alat yang lebih terkenal untuk anak-anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Catron dan Allen (1999 : 30) berpendapat bahwa tujuan program bermain yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Kurikulum bagi anak usia dini haruslah memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seseorang anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta hubungan dengan orang tua atau orang dewasa lainnya. Tujuan belajar melalui bermain pada anak usia dini adalah diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sujiono, 18:2010)

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang membebaskan anak berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

Matematika ialah ilmu pengetahuan yang didapat secara berpikir. Karena matematika lebih menekankan kegiatan dalam penalaran, bukan hasil eksperimen atau observasi. Belajar matematika tidak cukup hanya dihafal namun juga perlu untuk memahami konsepnya, karena hafal bukan indikator bukan hal yang mampu untuk menyelesaikan permasalahan dalam matematika. Karena pada dasarnya matematika merupakan proses berpikir yang menekankan pada penalaran karena pikiran manusia, yang mana pembelajaran matematika memiliki tujuan membangun konsep matematika dengan kemampuan yang terbentuknya pemahaman berdasarkan pengalaman (Safira, 13:2020)

Matematika dapat memberikan anak –anak cara memahami dan menghargai dunia sekitar dan memperluas pengalaman mereka yang sempit. Karena jika anda melihat dan mengamati angka ketika bermain anda akan melihat ada keterkaitan atau kegiatan berhitung secara tidak langsung yang dilakukan oleh anak. Contoh anak mengucap lebih tinggi lebih kecil lebih dekat lebih jauh dan sudah bisa dikatakan oleh anak tanpa mereka belajar

metematika secara formal didalam kelas oleh guru, dan hal ini biasanya disebut dengan bahasa matematika (Safira, 11:2020)

Pada anak usia dini matematika seperti memecahkan masalah, angka dan beberapa simpulan mengenai konsep lebih tinggi/rendah. Tujuan pembelajaran metematika ada dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah agar anak-anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/ matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan tujuaan umumnya. Sistem sistem sejak dini melalui pengamatan benda pada bendakonkret atau gambar-gambar yang ada disekitar. (Safira, 13:2020)

## **B. Rumusan penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian diatas, maka pada penelitian tindakankelas ini adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan matematika Anak Usia Dini di PAUD Al –FARID
- b. Permainan balok untuk mengembangkan kemampuan matematika Anak Usia Dini di PAUD AL-FARID
- c. Penerapan permainan balok dalam mengembangkan matematika Anak Usia Dini di PAUD AL-FARID

## **C. Pertanyaan penelitian**

Dari Rumusan Penelitan diatas dapat diambil Pertanyaan Penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan matematika Anak Usia Dini di PAUD FARID
- b. Bagaimana upaya pengembangan kemampuan matematika Anak Usia Dini di PAUD AL-FARID
- c. Apakah permainan balok dapat mengembangkan kemampuan matematika Anak Usia Dini di Paud Al-FARID

#### **D. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui kemampuan matematika Anak Usia Dini
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan balok dalam perkembangan matematika anak
- c. Untuk mengetahui matematika anak setelah menggunakan permainan balok

#### **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

hasil dari penelitian tindakan kelas ini memberi manfaat dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar di paud al-Farid pada khususnya dan mutu pendidikan pada tingkat sekolah dasar, secara lebih rinci manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti

Dapat memperdalam pengetahuan pengalaman dan kemampuan mengembangkan potensi

- b. Bagi anak

Sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan juga mengurangi kebosenan dalam mengikuti pelajaran dikelas

c. Untuk guru

Dapat digunakan sebagai bahan referensi dan inspirasi pendidik untuk mengefektifkan latihan pembelajaran dan selanjutnya bekerja sesuai dengan panggilannya, serta dapat menumbuhkan pemahaman penggunaan perangkat permainan edukatif.

d. Untuk kepala

Sebagai kontribusi untuk memiliki pilihan untuk fokus pada media yang menjunjung tinggi pengalaman mendidik dan mendidik

e. Sebagai masukan ,

khususnya dalam mensukseskan pelatihan dan pengerjaan hakikat persekolahan di PAUD AL-FARID

## **F.Sistematika penulisan**

Secara umum, penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab. Pembahasan yang terkandung dalam bab satu dengan bab lainnya saling berkaitan satu sama lain. Sehingga pada akhirnya akan membentuk suatu karya tulis yang runtut dan sistematis. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

## BAB II : KAJIAN TEORI

Merupakan kajian teori yang terdiri dari kajian teori 1, kajian teori 2, tinjauan penelitian terdahulu

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui berbagai metode. Agar sistematis, Bab Metode Penelitian Meliputi Metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, partisipan dan penelitian, tindakan dan tahapan, teknik pengumpulan data, kisi kisi instrumen penelitian, teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran tahapan perancangan dari aplikasi penilaian bahasa anak dan analisisnya sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

A. Hasil penelitian

B. Pembahasan

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kemampuan Matematika**

##### **a. Kemampuan**

Kemampuan logika matematika sangat berkaitan dengan perkembangan pemikiran anak. Kemampuan ini akan semakin berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan pemikiran. Numeriknya maju menunjukkan mina yang luar biasa, menyukai jenis permainan yang menggunakan banyak alasan dan sangat diharapkan bagu anak – anak mengajukan pertanyaan tentang benda – benda di sekitar mereka dan keadaan serta hasil akhir suatu peristiwa.

Charles dan Lind Janice (2013:284) berpendapat bahwa saat anak-anak mengembangkan kemampuan mengamati, mereka akan secara alami mulai membandingkan dan mempertentengkan serta mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan. Proses perbandingan ini yang menajamkan kemampuan pengamatan mereka.

Salah satu tingkat kemajuan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian peningkatan anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan mental yang terdiri dari informasi umum dan ilmu pengetahuan, ide, bentuk, varietas, ukuran, . angka dan gambar angka. Kapasitas ini harus terlihat dari kemampuan anak untuk memahami ide

angka, bekerja sedikit, dan bahkan memahami ekspansi dan deduksi dasar. Sejalan dengan itu, kapasitas numerik fundamental harus dibangkitkan dan diciptakan sejak awal.

b. Matematika AUD

Sriningsih (2009:22) mengemukakan bahwa matematika anak usia dini merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sebagai sara untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin seperti sikap kritis, ulet, mandiri, ilmiah, rasional. Amstrong (2002:2) berpendapat bahwa kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengelola angka atau kemahiran menggunakan logika.

Jumaris (2014) berpendapat bahwa matematika remaja adalah bahasa yang merepresentasikan progresi implikasi yang merepresentasikan progresi implikasi yang ingin disampaikan. Menurutnya, matematika adalah sebuah perspektif yang bersifat rasional, yang terkait dengan siklus dinamis berdasarkan premis-premis yang realitasnya tidak sepenuhnya kaku. Seperti pilihan yang diterapkan pada sudut pandang yang terkait dengan perubahan berdasarkan sifat komutatif opsi yang mengejar pilihan dengan sedikit memperhatikan penempatan, angka yang sama ketika digabungkan

atau disertakan akan menghasilkan jumlah tetap, misalnya,  $a+b=b+a$ ,  $3+4=4+3$ . (syafdaningsih, 3:2020).

Aritmatika cukup dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kecintaan terhadap matematika ditumbuhkan sejak awal, dan belajar matematika sambil bermain akan memberikan kebahagiaan bagi AUD dalam mengenal matematika. Pemahaman dasar menggunakan media yang sesuai dengan usia dapat menghidupkan anak-anak dalam matematika, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak.

. Menurut Montalu, (2009:8.31) aritmatika adalah kerangka teoritis untuk pengalaman dalam mengatur dan mengatur. Anak-anak usi dini berpikir dengan kuat, ide atau sukseksi tidak akan membuat perbedaan bagi mereka kecuali jika mereka memiliki konstruksi penting untuk diperhitungkan dan diminta.

Matematika merupakan kemampuan yang mungkin mudah dikuasai oleh seorang anak dalam mengatasi berbagai masalah yang sedang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan desain, pengelompokan, pengklasifikasi, ukuran, ide bilangan, korespondensii, ide bentuk matematika, penilaian dan penanganan informasi langsung dengan mengontrol dan memanfaatkan media substansial sebelum mengerjakan gambar , dan melakukan kerjasama. melalui bermain.(Jurnal Pendidikan Usia Dini)

Dalam belajar matematika, anak dipengaruhi oleh perkembangan kognitifnya, tingkat perkembangan kognitif seseorang menurut Piaget

dalam Juwantara (2019) diurutkan sesuai dengan usianya , yaitu tahap sensori motor (0-2 tahun) tahap pra operasional (usia (2-7 tahun), tahap operasi konkrit (usia 7-12 tahun). Anak usia pra TK samapi TK berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini ditandai dengan kemampuan mengklasifikasikan suatu objek, menata letak benda- benda menurut urutan tertentu (seriation), dan membilang. Pada tahap ini pemikiran anak lebih berdasarkan pada pengalaman kongkrit dari pada pemikiran logis, sehingga jika melihat objek-objek yang berbeda maka dikatakan berbeda. (Syafdaningsih 2020: 14-15)

Menurut Aisyah (2006:117) pengetahuan rasional numerik adalah kapasitas untuk memahami variasi dan bentuk secara nyata untuk bekerja pada kemampuan mengamati angka dan kapasitas untuk menggunakan pertimbangan atau alasan yang masuk akal. Dilihat dari sudut pandang para ahli bahwa sains berperan dalam kehidupan sehari-hari yang teratur sehingga penyajian ide-ide numerik pada anak-anak harus diselesaikan sejak awal. (Agus Setiawan 2018). Dalam penyajian ide bilangan tentunya tidak akan cepat dipahami oleh anak-anak, sehingga pembelajaran aritmatika kepada anak harus diselesaikan melalui latihan bermain..

Aritmatika memiliki satu ciri khas yang penting, khususnya materi teori sehingga kebanyakan siswa menganggap matematika itu merepotkan. Ide teoritis item numerik adalah salah satu alasan kesulitan seorang instruktur menunjukkan matematika sekolah. (

jurnal pedagogi) Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan matematika, tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung menerapkan strategi coba ralat, mereka suka menduga-duga dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Matematika perlu dikenalkan sejak usia dini agar anak menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah persoalan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan matematika anak usia dini dilakukan dengan memberikan konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung. Karena matematika dapat memberikan anak-anak cara memahami dan menghargai dunia disekitar dan memperkaya pengalaman mereka. Matematika pada anak dilakukan dengan cara menyenangkan, begitu pula dengan materi yang ada perlu untuk disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.

Motivasi belajar berhitung ditinjau dari penilaian Sujiono (2008: 11.5) poin permainan matematika agar anak dapat mengetahui esensi belajar berhitung, dalam lingkungan yang menarik, terlindungi, dan menyenangkan sehingga dapat dipercaya bahwa nantinya anak-anak akan memiliki status dalam mengikuti pembelajaran matematika sejati di sekolah..

Pada anak usia dini matematika seperti memecahkan masalah, angka dan beberapa simpulan mengenai konsep lebih tinggi/rendah. Tujuan pembelajaran matematika ada dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah agar anak-anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/ matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan tujuannya. Sistem system sejak dini melalui pengamatan benda pada benda konkret atau gambar- gambar yang ada disekitar.

Nikson (Gerseon, 2004) menyatakan bahwa pembelajaran matematika ialah upaya membantu anak melalui proses internalisasi untuk mengkontruksi konsep atau prinsip matematika terbangun kembali dengan kemampuan sendiri, matematika bagi anak usia dini ( Brewer, 2007) merupakan cara untuk melihat dunia dan pengalaman mereka di dalamnya, sebuah cara untuk memecahkan masalah, sebuah pemahaman mengenai angka dan operasinya, fungsi dan hubungan, probalitas dan pengukuran. (Safira 2020:4-5)

Pengenalan konsep matematika pada ank dilakukan dengan caraawal misalnya dengan mengenalkan jumlah anggota tubuh, memperkenalkan dengan lagu nyanyian bersama anak, belajar berhitung dengan menggunakan jari, menghitung dengan benda-bendayang ada disekitar anak, dengan menggunakan fuzzle, bermain pasar –

pasaran bermain balok, mengenal geometri, dan permainan lain yang tentunya dapat menyenangkan hati anak sehingga secara perlahan anak mudah menangkap konsep abstrak dalam bilangan.

Faktanya, setiap anak muda dikandung dengan membawa bakat dan keunikan mereka sendiri yang memungkinkan mereka untuk menjadi brilian. Seperti yang ditunjukkan oleh Sujiono (2010:187). Pengetahuan rasional numerik pada dasarnya mencakup kapasitas untuk memeriksa masalah secara sah, menemukan atau membuat persamaan contoh numerik dan penelitian secara logis. Materi program dalam rencana pendidikan yang dapat menumbuhkan pengetahuan rasional numerik anak-anak meliputi: angka, beberapa contoh, perkiraan, matematika, alasan, statistik, permainan teknik dan arahan realistik. (Journal Of Early)

Permainan berhitung merupakan salah satu ilmu yang diharapkan dapat mengembangkan dan memupuk kemampuan pengenalan ide numerik yang berguna untuk kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal gambar angka yang menjadi alasan untuk peningkatan kapasitas mental..

Berdasarkan keputusan NCTM tahun 2000 mengemukakan bahwa komponen matematika sebagai berikut.

- a) angka dan pengoperasiannya

Konsep angka adalah kemampuan dasar dibidang matematika.

Kemampuan ini merupakan kemampuan bermatematik yang digunakan anak dalam konsep bilangan atau pemahaman angka . Kemampuan ini berkembang secara bertahap dimulai dari kemampuan anak dalam mengkspolasi dan memanipulasi objekdan selanjutnya diikuti dengan kemampuan anak dalam mengorganisirkannya dengan lingkungannya melalui logika matematika.

b) Pola dan hubungan

Pola dan hubungan hubungannya merupakan susunan dari objek, bentuk bilangan. Pemahaman terhadap pola membantu anak dalam memahami hubungan-hubungan yang ada di antara objek, bentuk dan bilangan yang telah dikombinasikan kedalam pola-pola tertentu.

c) Geometri

Geometri yang dimaksud di sini adalah bahwa anak-anak mempersepsikan bentuk matematika yang serupa (segitiga, bentuk persegi, kotak, lingkaran) dan situasi mereka di luar angkasa. Anak-anak dapat memahami pentingnya ruangan yang disinggung di sini ketika mereka mengetahui situasi mereka sesuai denganartikel dan rencana permainan di sekitar mereka.

d) Pengukuran

Merupakan salah satu kemampuan numerik yang digunakan oleh anak-anak, yang meliputi angka-angka untuk mengetahui ukuran suatu benda sehingga angka-angka yang merupakan hasil dari perkiraan tersebut dapat mengukur sampai dengan angka perbandingan.

e) Aljabar

Merupakan salah satu kemampuan numerik yang digunakan oleh anak-anak dalam sistematika bilangan yang memiliki ciri khas dan rancangan yang teratur. (Syafdaningsih 2020: 28,33)

Salah satu upaya untuk membuat ide-ide numerik terlihat konkret (mungkin) adalah dengan memanfaatkan media atau bantuan pengajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Darhim (dalam Suriatna, 2009) bahwa salah satu unsur luar biasa dari media pelatihan aritmatika adalah membuat ide-ide numerik konseptual, dapat diperkenalkan dengan kokoh sehingga lebih masuk akal, dapat dipertanggungjawabkan, dan dapat diperkenalkan oleh tingkat penalaran siswa. .

c. Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

Pembelajaran pada kapasitas matematika sangat penting, dimana peningkatan kapasitas ini direncanakan untuk menumbuhkan kemampuan untuk mempertimbangkan dengan hati-hati untuk memiliki pilihan untuk menangani perolehan belajar, memiliki pilihan untuk menemukan pemikiran kritis elektif, membantu anak-

anak dengan mengembangkan kemampuan penalaran numerik mereka , kumpul dan bersiaplah untuk kemajuan kemampuan penalaran anak-anak. Salah satu tingkat kemajuan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian peningkatan anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan mental yang terdiri dari informasi umum dan ilmu pengetahuan, gagasan, bentuk, nada, ukuran, dan contoh. Ide angka dan gambar angka. Kapasitas ini harus terlihat dari kemampuan anak untuk memahami ide angka, bekerja sedikit dan bahkan memahami ekspansi dan deduksi dasar. Selanjutnya, kapasitas numerik fundamental harus dibangkitkan dan diciptakan sejak awal.

Pengembangan arimatika biasaya ditujukan untuk kemampuan matematika anak usia dini. Kemampuan ini berkaitan dengan hitung menghitung atau pengenalan dasar untuk konsep bilangan. Capaian perkembangan meliputi menyebutkan, mengurutkan, menghiitung, menilai, dan menghubungkan. Perkembangan arimatika pada anak merupakan kemampuan yang berarah kepada konsep menghitung atau berhitung secara sederhana. Dalam praktiknya dalam diterapkan dengan. 1) menggunakan konsep waktu missal hari ini : 2) menyatakan waktu dengan jam; 3) mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar ; 4) mengenal penambahan dan pengurangan.

Mengingat sebagian dari penjelasan di atas, cenderung dianggap bahwa peningkatan kemampuan terkait angka pemula sangat penting bagi kaum muda. Kapasitas numerik awal akan dibentuk dan diciptakan dalam iklim yang menjunjung tinggi perbaikan. Demikian juga, pengaturan kegembiraan juga penting. Pendidik perlu memanfaatkan media yang dapat menonjolkan siswa dan mendukung kemampuan matematika pemula agar penguasaannya tidak melelahkan. Pada usia dini, anak-anak akan merasa lebih mudah untuk mempelajari hal-hal substansial. Oleh karena itu, media balok merupakan media pembelajaran yang tepat untuk lebih mengembangkan kemampuan terkait bilangan awal anak.

## **A. KAJIAN TEORI II**

### **1. Bermain Balok**

#### **a. Bermain**

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara satu sisi dengan sisi yang berlawanan bersesuaian dan tidak dapat dipisahkan. Karena bermain adalah dunia anak-anak. Bermain adalah rangkaian latihan bagi anak-anak untuk bersenang-senang. Apa pun gerakannya, selama ada komponen kebahagiaan bagi anak, itu bisa disebut bermain.

Sesuai dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:857) dikemukakan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar bermain yang berarti melakukan latihan atau latihan yang mengenyangkan hati. Dalam situasi khusus ini, bermain harus dianggap sebagai pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak, menyenangkan, hidup, dan berenergi.

- a. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan diri sendiri.
- b. Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Menurut Buhler dan Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

Dari beberapa kesimpulan tentang gagasan bermain, cenderung dianggap bahwa bermain adalah pekerjaan untuk mendapatkan kesenangan dan pemenuhan mental dari setiap gerakan yang dilakukan, terlepas dari apakah menggunakan instrumen permainan..

Bermain dengan anak usia dini adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak didalam menyenangkan hatinya tanpa ada perasaan terbebani

oleh beban hidup dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain.

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak TK sesuai kompetensinya. Melalui, bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan di TK merupakan permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu, bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Depdiknas, 2006). (Darmadi 17)

Bermain juga salah satu sarana untuk membangun pengetahuan pada diri anak. Artinya, anak memang belajar melalui bermain karena bermain dapat membangun pengetahuan, pengalaman, kreativitas, dan rasa keingintahuan anak dapat terpenuhi. Pengetahuan yang terbentuk sendirinya pada diri anak dapat tersimpan jangka panjang (*long term memory*) sehingga pengetahuan yang didapat tersimpan dan dapat diterapkan kelak.

Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif.

- a) Bermain mengembangkan aspek fisik motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincihan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik atau motoriknya yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.
- b) Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dan diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan setiap perbedaan. Dengan bermain dalam kelompok, anak-anak juga akan belajar bagaimana menyesuaikan cara mereka berperilaku dengan anak-anak lain, belajar bagaimana mengendalikan diri dan citra diri mereka, belajar bagaimana membatasi diri, memiliki pilihan untuk mengelola perasaan, dan belajar bagaimana untuk dibagikan kepada orang lain. Dari sisi dekat ke rumah, keinginan implisit juga semakin

terbingkai ketika anak-anak bermain dengan pikiran kreatif dan sosiodrama.

- c) Aspek kognitif Berkreasi ketika anak bermain, khususnya anak usia dini, dapat mengembangkan daya pikir dan fiksasinya, dapat memunculkan imajinasi, melatih daya ingat, menumbuhkan cara pandang, dan menumbuhkan kemampuan berbahasa. Ide-ide unik yang membutuhkan kemampuan mental juga dibingkai melalui permainan, dan disimpan dalam kehidupan anak-anak sehingga anak-anak dapat memahami lingkungan umum mereka dengan baik.

Bermain memberi kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang, dan tidak ada satu program pun yang dapat menggantikan pengamatan, aktivitas, dan pengetahuan langsung anak pada saat bermain. (Hidayat, 2020 : 2020)

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain, anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu, memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Dalam bermain, anak-anak menggunakan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain. Bermain mematangkan

perkembangan anak-anak dalam semua area intelektual, sosial ekonomi, dan fisik.

Dalam bermain anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya (perkembangan sosial) dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Tidak ada satu definisi yang dapat menjelaskan arti bermain yang sebenarnya (Mary Mayasky, 1990; dalam satya 2006).

Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa anak-anak. Anak-anak secara bertahap mengembangkankonsep dari hubungan yang wajar kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk membayangkan dan merumuskan suatu permasalahan.

Permainan secara garis besar dibagi kedalam dua kelompok, yaitu permainan reaktif dan permainan edukatif. Permainan reaktif adalah permainan yang bersifat menyenangkan dan menumbuhkan imajinasi yang tinggi biasanya dibuat dengan teknologi yang tinggi pula, cohtohnya mobil-mobilan, robot-robotan, dll. Sedangkan permainan edukatif adalah permainan yang menyenangkan dirancang untuk tujuan latihan tertentu, atau sebagai sara untuk melatih kemampuan anak.

Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pertemuan instruktif atau kesempatan pertumbuhan kepada para pemainnya, termasuk permainan konvensional dan saat ini yang diberikan konten instruktif dan pembelajaran (Adams, 1975). Berdasarkan pemahaman tersebut, permainan yang dimaksudkan untuk memberikan data atau menanamkan mentalitas tertentu, misalnya untuk menumbuhkan rasa harmoni dan partisipasi bersama, dikenang sebagai kelas permainan instruktif karena memberikan mental dan peluang yang layak untuk berkembang..

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergul dengan lingkungannya atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak. (Darmadi 36-37)

b. Manfaat Bermain

Bermain bagi anak muda sangatlah penting, karena melalui bermain anak-anak mengalami pengalaman yang berkembang, selain itu salah satu sifat anak usia dini adalah mereka suka bermain. Artinya bermain sudah menjadi kebutuhan khas bagi setiap anak yang harus dipenuhi, jika tidak terpenuhi akan memperlambat interaksi perkembangan anak

yang sebenarnya. Menurut Al-Ghazali, bermain sangat penting bagi anak-anak, karena melarang anak-anak bermain dapat mematikan jiwa mereka, memperlambat pengetahuan mereka, dan merusak suasanahati mereka. Pada akhirnya, bermain adalah dunia anak-anak, itu normal untuk makan jika anak-anak biasanya akan sangat bersemangat untuk bermain. Memang, meskipun Anda tidak merasa lelah dan beberapa kali Anda gagal mengingat waktu. Sutton Smith (dalam Harlck 1987) memahami bahwa permainan berdampak pada anak-anak, khususnya sebagai alasan untuk peniruan identitas, penyelidikan, pengujian, dan pembangunan. (Fadilah, 11;2017)

Mengingat pentingnya bermain bagi anak seperti yang digambarkan di atas, dapat dipastikan bahwa bermain memiliki manfaat penghargaan bagi perkembangan dan peningkatan anak. Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain adalah suatu gerakan yang membantu anak-anak muda dalam mencapai pergantian peristiwa secara total, baik secara sungguh-sungguh, mental, sosial, etis, maupun batiniah. Berbagai kemajuan anak-anak ini dapat diperoleh melalui berbagai latihan permainan yang dilakukan oleh anak-anak, baik sendiri maupun bersama teman-teman mereka.

Bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari. Mereka menganggap bahwa bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Melalui kegiatan bermain maka memungkinkan anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri, orang

lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu (Nuraini, 33;2020).

Kegiatan bermain juga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Harlock (2005; 323) bahwa terdapat pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak diantaranya sebagai berikut .

1. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Fisik

Anak ketika bermain mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga membuat tubuh mendapat kesempatan untuk digerakan, dan anak juga dapat menyalurkan tenaga (energy) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah

2. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Motorik Halus

Sudut pandang motorik kasar dapat diciptakan melalui latihan bermain, misalnya, anak-anak bermain dengan kecepatan tinggi

untuk mendapatkan teman mereka, sudut pandang motorik halus dapat dibuat melalui latihan bayangan, menggambar bentuk tertentu, atau mengumpulkan berbagai bentuk dengan berbagai bahan.

### 3. manfaat mengembangkan kemampuan kognitif

Sesuai Piaget, anak-anak mencari cara untuk membangun informasi dengan berkolaborasi dengan benda-benda di sekitar mereka. Bermain memberikan pintu terbuka yang berharga bagi anak-anak untuk bekerja sama dengan benda-benda. Dengan bermain, seorang anak juga memiliki kesempatan berharga untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengar, untuk mengetahui sifat-sifat benda dalam konsep edutainment. Ini dikenal sebagai pembelajaran di seluruh dunia.

Manfaat bermain untuk anak adalah sebagai berpikir kritis. Faktanya dengan bermain anak-anak akan benar-benar ingin mencari cara untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Hal ini dikarenakan dalam latihan bermain pasti ada kesulitan-kesulitan yang harus diperhatikan oleh anak-anak. Misalnya orkestrasi fuzzle, block, lego dan passing catwalk, serta jenis-jenis permainan yang ada dalam latihan outbond (Fadilah, 18; 2017).

Beberapa manfaat dari kegiatan bermain sebagaimana telah dijelaskan tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan berjalan berilingan.

Artinya dalam satu kegiatan bermain, dapat mengembangkan beberapa potensi anak sekaligus, baik berhubungan dengan fisik motorik,, kognitif, bahasa , maupun sosial emosional. Intinya bermain dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam rangka menghadapi kehidupan lebih lanjut.

## 2. Bermain Balok

Menurut (Sudono 1995 :7) media balok adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naruli bermainnya. Media balok tidak dapat dipisahkan dari kebutuhann anak. Macam media balok sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari pasangannya, merangkai , membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain menyusun sesuai bentuk utuhnya. (journal Of early).

kegiatan bermain balok menurut Montalu (2005 :12.4) balok kayu atau balok plastic merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat membuat kontruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja mata, tangan serta koordinasi fisik. Menurut Istrini (2014:150) balok merupakan mainan yang digemari anak- anak dapat menciptakan suatu bangunan atau bentuk baru. Dengan kata lain, terjadi temuan temuan baru ketika anak sedang bermain.

Menurut Istiarini (2014 ;150) balok merupakan mainan yang digemari anak-anak dapat menciptakan suatu bangunan atau bentuk baru.

Dengan kata lain, terjadi temuan-temuan baru ketika anak sedang bermain balok (Sudono, 2000:123). Melalui balok-balok kayu yang didirikan oleh anak – anak terlihat ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak karena anak akan menemukan bentuk – bentuk baru dari bangunan yang mereka dirikan akan berbeda dengan bentuk yang ada dalam pikiran mereka.

Hubungan antara permainan balok dan wawasan rasional numerik adalah gerakan yang menggabungkan bagian-bagian dari penghitungan. Tindakan yang dilakukan adalah menyusun balok-balok, dengan menyusun gambar-gambar angka pada balok-balok tersebut. Selain sudut yang dapat dipelajari dalam gerakan permainan balok ini, juga dapat melatih ketabahan mental penalaran numerik pada anak dengan kemampuan berhitung, mengenal konsep banyak dan sedikit, menyusun bentuk matematika berdasarkan (ukuran, variasi, dan bentuk) dan selanjutnya mengurutkan gambar angka 1-20.

#### Manfaat Bermain Balok

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan paling banyak di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Menurut Asmawati dalam Fatra (2014 :1) menguraikan tujuan bermain balok yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya

Sudu/ sentra balok adalah tempat bermain bersama dan berbagi pengalaman. Ide seorang anak tentang bagaimana membangun “ kebun

binatang” tentu berbeda dengan ide anak lainnya, tetapi mereka belajar satu sama lain. Pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat kerjasama.

2) Kapasitas untuk menyampaikan

Korespondensi diperlukan oleh anak-anak ketika mereka perlu menawarkan sudut pandang atau keinginan mereka tentang sesuatu yang berhubungan dengan struktur yang mereka buat kepada teman dekat atau instruktur mereka. Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar

Balok adalah alat yang berguna untuk pembangunan fisik anak. Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Pada saat dia berhati-hati menempatkan balok untuk membentuk sebuah jembatan atau bentuk tertentu.

3) Konsep matematika dan geometri

Oleh karena balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak-anak akan memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret konsep-konsep penting dalam berfikir logis.

**B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. (2008) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Perencanaan Media Balok di Taman kanak – kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan

balok dan repns anak erhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya mampu melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot atau aktivitas fisik, dengan cara anak menyentuh ( taktil ) dan melakukan dari apa yang dilihat dan di dengar. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.

2. Hasil penelitian yang di lakukan oleh Reni Siti Rachmi Anggraeni (2011) yang berjudul Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan do TK Pelita Leles Garut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media manifulatif kemampuat mengenal bilangan anak dapat meningkat. Hal ini karena media manifulatif dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pda anak. Selain itu media mnifulatif adalah model konkrit yang dapat disentuh dan digerakan oleh anak sehinggapembelajaran yang biasanya berpusat pada guru berupah berpusat pada anak.

3. Penelitian yang dilkukan Bedard (2002) yang berjudul *Effects Od A Multi Sensory Approach On Grade One Mathmatich Achievement*, menunjukkan bahwa pendekatan multi sensori berhasil meningkatkan prestasi matematika siswa kelas satu sekolah dasar. Melalui pendekatan multisensory siswa belajar matematika dengan

cara menggabungkan indera auditori, visual dan taktil sehingga dengan mudah memahami konsep – konsep dasar matematik.

4. Hasil yang dilakukan oleh Eva Agusfiani (2012) di TK Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa dengan pendekatan multisensory dapat mempengaruhi kecerdasan logika matematika anak.

5. *Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. 2008 di Taman Kanak-Kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok cuisenaire. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot atau aktivitas fisik kinestetik dengan cara anak menyentuh taktil dan melakukan dari apa yang dilihat dan didengarkan anak. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.*

6. *Hasil penelitian yang dilakukan oleh Reni Siti Rachmi Anggraeni 2011 di TK Pelita Leles Garut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media manipulatif kemampuan mengenal bilangan anak dapat meningkat. Hal ini karena media manipulatif dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada anak. Selain itu media manipulatif adalah model konkrit yang dapat disentuh dan*

*digerakkan oleh anak sehingga pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada anak.*

- 7. Penelitian yang dilakukan Bedard 2002 yang berjudul **Effects Of A Multi- Sensory Approach On Grade One Mathematics Achievement**, menunjukkan bahwa pendekatan multisensori berhasil meningkatkan prestasi matematika siswa kelas satu sekolah dasar. Melalui pendekatan multisensori siswa belajar matematika dengan cara menggabungkan indera auditori, visual dan taktil sehingga dengan mudah memahami konsep-konsep dasar matematika.*
- 8. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eva Agusfiani 2012 di TK Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa dengan pendekatan multisensori dapat mempengaruhi kecerdasan logika matematika anak. Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan multisensori, media balok cuisenaire dan media manipulatif adalah pembelajaran yang menggunakan alat peraga yang mampu merangsang kemampuan anak dalam berhitung dan juga melibatkan indera-indera atau multisensori. Maka aktivitas belajar yang menggunakan suatu alat permainan atau media balok angka mampu mengasah kemampuan berhitung anak didik .*

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan mentesori, media

balok cuisenaire dan media manipulative adalah pembelajaran yang menggunakan alat praga yang mampu merangsang kemampuan anak dalam berhitung dan juga melibatkan indera –indera atau multisensory. Maka aktivitas belajar yang menggunakan suatu alat permainan atau mediabalok angka mampu mengasah kemampuan matematika.

## **BAB III**

### **METEDOLOGI PENELITIAN**

#### **A. METODE PENELITIAN**

##### 1. Pengertian metedologi penelitian

Metedologi penelitian menurut Sugioono (2010:6) adalah suatu cara yang logis untuk mendapatkan informasi yang substansial dengan maksud sepenuhnya untuk menemukan, menciptakan, dan mendemonstrasikan informasi tertentu dengan tujuan agar cenderung dimanfaatkan untuk memahami, merawat dan mengharapkan masalah di bidang persekolahan.

##### 2. Jenis Penelitian

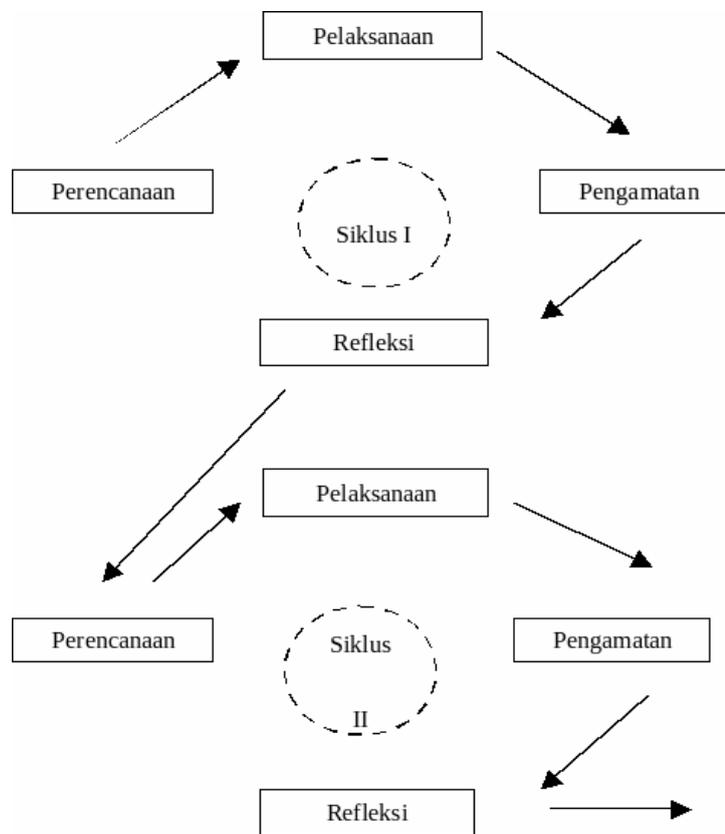
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*action researc* ). Adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metedologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik – praktik pembelajaran yang dilakukan bersama dikelas secara professional sehingga dipeloreh peningkatan pemahaman atau kualitas dan target yang telah ditentukan.

Seperti yang ditunjukkan oleh Arikunto (2007:2-3). Penelitian atau istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research yang

dapat diartikan, khususnya: (1) kata penelitian. (2) Tindakan (3) kelas. Homeroom Action Research merupakan kegiatan dengan kemampuan baru untuk mengatasi masalah-masalah di ranah pekerjaan dan di ranah pelatihan.

Penjelajahan ini diarahkan secara gotong royong antara kepala sekolah, pendidik kelas di tandan A dan B. Hal ini dilakukan untuk membuat pemahaman yang khas, penyelesaian masalah yang timbul, dan dinamika yang akhirnya melahirkan kegiatan. Sarana yang ditempuh dalam pemeriksaan ini adalah sebagai berikut: 1. Masalah 2. Menyusun kegiatan atau menyusun 3. Pelaksanaan akting 4. Persepsi atau persepsi 5. Refleksi

Pada gambar dibawah, tampak bahwa didalamnya terdiri dari dua perangkat komponen yang dapat dikatakan sebagai dua siklus. Untuk pelaksanaan sesungguhnya, jumlah siklus sangat bergantung kepada permasalahan yang perlu diselesaikan.



Gambar3.1. Alur Penelitian

## **B. WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN**

Lokasi penelitian dilakukan Di PAUD AL – FARID Kecamatan Ciseeng, Khususnya anak yang berusia 5-6 tahun di sekola tersebut. Dipilihnya dilokasi tersebut karena terdapat kemudahan akses peneliti terhadap partisipan tersebut. Waktu pengamatan di laksanakan pada bulan Oktober 2021 sampai bulan januari 2022.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Oktober 2021				November 2021				Desember 2021				Januari 2022				Februari 2022				Maret 2022				April 2022				Mei 2022				Juli 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra Penelitian.																																				
2.	Analisis Kebutuhan Awal.																																				
3.	Penelitian.																																				
4.	Pengolahan Data dan Hasil Akhir.																																				
5.	Sidang Munaqosah																																				

### **C. PARTISIPAN DAN PENELITI**

1) Persiapan

Peserta didik kelompok A PAUD AL – FARID Kecamatan Ciseeng, jumlah peserta didik kelompok A adalah 9 anak

2) Pada penelitian ini peneliti terdiri dari Guru kelas ( peneliti ) dan guru pendamping.

### **D. TINDAKAN DAN TAHAPAN**

Tindakan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekola, guru kelas kelompok A dan penelitti yang juga guru di kelompok A. hal ini dilakukan untuk menyatukan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan yang muncul, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan ( Action )

Tahapan – tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu sbagai berikut :

1. Perencanaan tindakan atau planning
2. Pelaksanaan tindakan acting
3. Pengamatan atau observasi
4. Refleksi

Penelitian silus pertama direncanakan empat hari dalam satu minggu. Rencana kegiatan dalam kurun waktu tersebut, yaitu :

- a. di minggu pertama, bersiap-siap untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan balok yang

akan digunakan untuk lebih mengembangkan kemampuan matematika anak .

- b. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari berikutnya setelah pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ( RPPH ) pada minggu pertama setelah penyusunan RKH dan perangkat keras.
- c. Refleksi selesai menjelang akhir pertemuan keempat di minggu pertama untuk memutuskan tahap berikutnya.
- d. Jika diperlukan perbaikan, perbaikan dilakukan pada minggu selanjutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini dipimpin dengan model pengujian Kurt Lewin (Suharismi Arikunto, 2006:92) bahwa penelitian kegiatan terdiri dari empat bagian pokok yang juga menunjukkan langkah-langkah, yaitu: menyusun atau menyusun, kegiatan atau akting, memperhatikan atau memperhatikan, dan refleksi.

Adapun rancangan peneliti dalam pelaksanaan siklus 1 dan 2 sebagai berikut :

No	Tahapan	Langkah – langkah
1	Perencanaan Rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan	a. sebuah. Mengadakan pertemuandengan wali kelas untuk mengkaji perencanaan latihan penguasaan untuk lebih mengembangkan kemampuan

	<p>kemampuan matematika melalui bermain balok dengan rincian tahap perencanaan adalah</p>	<p>matematika melalui permainan balok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>b. Membahas dan menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematika melalui bermain balok sebagai tindakan penelitian.</li> <li>c. Siapkan lembar persepsi instrumen dan dokumentasinya. Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran.</li> <li>d. Koordinasi dengan pendidik sebagai ahli eksplorasi tentang gerakan-gerakan yang harus dilakukan selama memahami seperti yang ditunjukkan oleh rencana ilustrasi.</li> </ol>
2	<p>Tindakan</p> <p>Tindakan berisi tentang perlakuan guru di dalam kelas. Dalam penelitian ini menggunakan model kolaboratif, oleh karena itu guru kelas sebagai pengajar dalam proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Langkah pertama, guru mengenalkan metode bermain balok pada kegiatan hari ini melalui macam – macam bentuk balok. Guru menanyakan bentuk balok yang ada di guru untuk mengetahui pemahaman anak terhadap bentuk yang ditunjukkan.</li> <li>2) .Langkah selanjutnya, pendidik</li> </ol>

	<p>pembelajaran dan peneliti sebagai pengamat atau observer.</p> <p>Pada siklus 1 dan 2 dilakukan 2 pertemuan, setiap pertemuan dilakukan sesuai dengan jadwal yang ada disekolah selama 90 menit. Adapun rincian dari langkah – langkah pembelajaran dengan metode bermain balok sebagi berikut.</p>	<p>menyampaikan target pembelajaran dengan materi yang diperkenalkan. Petunjuk langkah demi langkah untuk menyampaikan motivasi di balik materi, secara spesifik instruktur memberikan klarifikasi tentang materi yang diperkenalkan</p> <p>3) .Langkah ketiga, pendidik menyampaikan materi pembelajaran aritmatika dengan memanfaatkan media balok</p> <p>4) Langkah keempat, latihan menutup. Pendidik mengulang kembali materi yang telah disampaikan sesaat atau memberikan akhir kepada anak.</p>
3	Pengamatan	<p>Persepsi dibuat selama mendidik dan menumbuhkan pengalaman memanfaatkan lembar persepsi yang telah dibuat. Dalam penelitian ini pendidik sebagai instruktur dan spesialis sebagai saksi mata selama siklus kegiatan. Untuk bekerja dengan persepsi dalam memahami anak-anak, setiap anak diberi nama. Demikian juga, analisis juga menggunakan</p>

		bantuan dokumentasi dengan jenis kamera yang akan menunjukkan bukti nyata selama pergerakan.
4	Refleksi	Informasi yang didapat dan ilmuwan dari lembar instrumen persepsi kemudian dibicarakan dengan pengajar (rekan) sedangkan pendidik menyampaikan akibat dari penilaian gerakan yang dilakukan dan analisis menyampaikan akibat dari persepsi. Percakapan diarahkan untuk menilai gerakan yang telah dimulai. Refleksi selesai dengan asumsi konsekuensi penilaian ada masalah dari pelaksanaan kegiatan atau hasil yang dicapai tidak sampai pada petunjuk yang telah ditetapkan, para ilmuwan dan instruktur (rekan) bersama-sama mencari jawaban untuk mengurus yang ada. masalah.

Solusi yang dihasilkan merupakan perbaikan yang dijadikan pedoman untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya yang dilakukan dalam bentuk siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II dilakukan melalui tahapan – tahapan seperti pada siklus I tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil – hasil yang diperoleh pada siklus I, sehingga kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terjadi pada siklus II. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Rencana tindakan dan perbaikan pada siklus II tetap menggunakan langkah – langkah pada siklus I dimulai dari perencanaan dan tindakan.

#### **E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Metode pengumpulan informasi adalah metode untuk mendapatkan informasi dalam latihan penelitian yang memenuhi pedoman yang ditetapkan. Juga, menurut Sugiono (2007: 308) strategi pemilihan informasi adalah langkah utama menuju penelitian, dalam penelitian, dengan alasan bahwa untuk mendapatkan informasi dalam ulasan ini ada beberapa teknik untuk pemilihan informasi, untuk lebih spesifik:

##### **1. Observasi**

Suharismi Arikunto (2002:133) menyatakan bahwa persepsi atau disebut juga persepsi, merupakan gerakan menumpuknya nilai suatu barang dengan memanfaatkan setiap fakultas. Dalam eksplorasi ini pendidik melakukan instruksi dan latihan pembelajaran, sementara ilmuwan memperhatikan, mengevaluasi dan melaporkan semua kegiatan selama pengalaman yang berkembang untuk bekerja dengan siklus persepsi,

pemeriksaan dibantu oleh instruktur sidekick, serta membuatnya sederhana untuk anak-anak, setiap anak diberi nama.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan kejadian-kejadian sebelumnya. Strategi bermacam-macam informasi adalah metode untuk mendapatkan informasi dalam latihan penelitian yang memenuhi pedoman yang ditetapkan. Terlebih lagi, menurut Sugiono (2007: 308), strategi pemilihan merupakan langkah utama menuju penelitian, mengingat alasan penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Dalam tinjauan ini ada beberapa strategi untuk pemilihan informasi, yaitu: 1. Persepsi Suharismi Arikunto (2002: 133) menyatakan bahwa persepsi atau disebut juga persepsi, menggabungkan gerakan menumpuk perhatian terhadap suatu item dengan memanfaatkan semua deteksi. Dalam penelitian ini pendidik melakukan latihan mengajar dan belajar, sementara spesialis memperhatikan, mengamati, dan mencatat dalam siklus persepsi, ilmuwan dibantu dengan pergi bersama instruktur, serta secara efektif mengamati anak, setiap anak diberi nama. 2. Dokumentasi, Dokumentasi adalah rekaman peristiwa- peristiwa sebelumnya yang diungkapkan dalam struktur lisan yang tersusun tanpa henti (Djam'an Satori dkk, 38 2011: 148). Dokumentasi yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi anak-anak sebagai catatan perilaku, kesempatan dan foto selama pengalaman pendidikan. Dokumentasi untuk mengetahui pergantian peristiwa anak-anak dan isu-isu yang ada sehingga dapat dilakukan

kegiatan dan investigasi yang tepat untuk mengerjakan pergantian peristiwa numerik anak-anak.

#### **F. KISI – KISI INSTUMEN PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah sebagai berikut : tanda ceklis merupakan symbol untuk menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik. Peneliti dalam penelitian ini berusaha untuk memilih petunjuk-petunjuk yang ada dalam kapasitas yang harus dicapai oleh anak-anak kelompok A. Pemandu persepsi mengharapkan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan latihan. Informasi yang diperoleh dari persepsi ini memberikan data tentang peningkatan kapasitas numerik anak-anak.

Para ilmuwan dalam penelitian ini berusaha untuk memilih petunjuk-petunjuk yang ada dalam kapasitas yang harus dicapai oleh anak-anak kelompok A. Pemandu persepsi mengharapkan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan latihan poros. Informasi yang diperoleh dari persepsi ini memberikan data tentang peningkatan kapasitas numerik anak-anak. Kriteria Kesuksesan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar anak secara Klasikal hingga mencapai 51 tandard ketuntasan yang sudah ditentukan. Kriteria dalam kesuksesan dalam penelitian ini jika tiap-tiap indicator mendapatkan nilai rata – rata 75% atau mendapatkan

(Bintang 3). Berikut indicator yang dimaksud.

Tabel 1. Indicator kecerdasan logika matematika anak melalui permainan balok

Indikator	Aspek Yang Diamati	Kriteria Penilaian			
		BSB	BSH	MB	BB
Anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan konsep banyak dan sedikit,	Anak mampu membedakan balok berdasarkan banyak dan sedikit.				
Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan geometri ( ukuran warna dan bentuk ).	Anak mampu membedakan tiap – tiap bentuk geometri berdasarkan (ukuran, warna, dan bentuk ).				
Anak dapat mengurukan lambing bilangan 1-10	Anak mampu mengurutkan bentuk geometri balok berdasarkan bilangan dengan lambang bilangan.				

## G. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif, dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan penelitian, observer memberikan tanda *ceklis* pada kolom kriteria yang disediakan sebagai lembar observasi. Analisis hasil belajar digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan pengembangan matematika anak. Pengamatan terhadap anak pada lembar observasi peningkatan kemampuan pengembangan matematika anak, dibagi menjadi 4 ( empat ) kriteria penilaian mengacu pada Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak Kanak yaitu :

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

Dan menghitung capaian presentase perolehan nilai secara klasikal dengan rumus

$$P = f \times 100\%$$

Keteranngan

P = Angka persentase

F = Jumlah peserta didik yang mencapai Kemampuan

N = Jumlah sampel

Perhitungan persentase tersebut digunakan pada pengolahan data selanjutnya setelah dilaksanakan tindakan

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### Deskripsi Hasil Penelitian



**Gambar 4.1**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD AL – FARID yang beralamat di Kp.blok kemiri , Kec.Ciseeng- Bogor

Berdiri sejak : tahun 2014

Visi : terwujudnya generasi Qurani berprestasi, cerdas, kreatif, inovatif, mandiri dan berakhlak mulia.

Misi : melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif.

mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

Tujuan :mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif  
:menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 Siklus. skenario yang disusun untuk Pengembangan kemampuan matematika melalui bermain balok . Hasil tindakan pada kedua siklus terlihat signifikan terkait dengan perkembangan anak,

permasalahan yang muncul yaitu aspek kemampuan matematika sesuai situasi dan kondisi diri, kemampuan anak dalam memanfaatkan emosi diri secara positif, memiliki pertahanan diri dalam menghadapi setiap persoalan.secara dipaparkan tindakan pada kedua siklus sebagai berikut.

#### a. Deskripsi Siklus 1

Paa siklus pertama dilakukan dengan dua kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi :

##### a. Pertemuan pertama

##### 1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembelajaran pada pertemuan pertama ini dilakukan pada tema dirku dengan subtema diri sendiri yang dilaksanakan pada 18 januari 2022. Langkah langkah eksprolasi dilakukan, khususnya mengikuti asesmen antara peneliti dan teman sejawat . menyesuaikan jadwal penelitian, menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan ( RPPM ).Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran harian ( RPP ) , model penilaian yang diperhatikan, mengumpulkan lembar persepsi, menyiapkan media permainan, dan asset pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai media pembelajar. serta membuat posisi duduk rapih untukmendengarkan cerita yang akan di sampaikan oleh guru di depan.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan permainan balok Pelaksanaan kegiatan melalui tiga tahap kegiatan yaitu terdiri kegiatan awal yang berlangsung selama  $\pm 20$  menit diisi dengan mengajak anak bermain tepuk dan bernyanyi dan membaca doa sebelum belajar juga pembiasaan seperti murajaah surat-surat pendek, kemudian guru menjelaskan tentang diri sendiri serta menyebutkan nama- nama dan identitas serta menjelaskan pelaturan saat pembelajaran berlangsung . kegiatan ini berlagsung  $\pm 30$  menit kegiatan tersebut dimulai dengan guru bercerita tentang terimakasih ayah/bunda, setelah itu anak diajak untuk mendengarkan dan memahamibagaimana cara menghormati orang tua dalam cerita tersebut, setelah itu guru bertanya dengan pertanyaan seputar cerita yang diceritakan saat itu, kemudian anak dibebaskan Untuk bertanya,dan ditutup dengan bertepuk ( tepuk identitas) bersama. Disambung dengan kegiatan akhir dilaksanakan  $\pm 10$  menit guru menjelaskan makna yang terkandung dalam isi cerita serta

menanyakan perasaan anak dan memberikan informasi untuk kegiatan besok dan ditutup dengan doa bersama. untuk bertanya, .dan ditutup dengan bertepuk (tepruk identitas) bersama dengan .Disambung dengan kegiatan akhir dilaksanakan  $\pm 10$  menit guru menjelaskan makna yang terkandung dalam isi cerita serta menanyakan perasaan anak dan memberikan informasi untuk kegiatan besok dan ditutup dengan doa bersama

3. Observasi

**Tabel 4.1.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada permainan balok Siklus 1**

**Pertemuan 1 Ketuntasan Klasikal**

Indikator yang dinilai	Kriteria	Hasil		Indikator yang memperoleh ketuntasan
		F	%	
Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka	BSB	1	11,1 %	11,1%
	BSH	2	22,2 %	
	MB	3	33,3 %	
	BB	3	33,3 %	
Jumlah		9	100%	

Anak menyebutkan bentuk balok	BSB	1	11,1 %	11,1%
	BSH	1	11,1 %	
	MB	3	33,3 %	
	BB	4	44,4%	
Jumlah		9	100%	
Anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar	BSB	1	11,1%	11,1%
	BSH	1	11,1%	
	MB	3	33,3%	
	BB	4	44,3%	
Jumlah		9	100%	
Anak menghitung jumlah balok	BSB	1	11,1%	11,1%
	BSH	2	22,2%	
	MB	3	33,3%	
	BB	3	33,3 %	
		9	100%	

Anak membuat miniatur dari balok	BSB	2	22,2%	22,2%
	BSH	1	11,1%	
	MB	1	11,1%	
	BB	5	55,5%	

Jumlah		9	100%	
Anak menyusun balok	BSB	1	11,1%	11,1%
Sendiri	BSH	1	11,1%	
	MB	2	22,2%	
	BB	5	55,5%	
		9	100%	
Anak menciptaka bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan	BSB	1	11,1%	11,1%
	BSH	1	11,1%	
	MB	2	22,2%	
	BB	6	66,6%	
Jumlah		9	100%	
Anak menyelesaikan operasi penjumlahan	BSB	-	-	-
	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB	6	66,6%	
Jumlah		9	100%	
Anak mengelompokan angka	BSB	1	11,1%	11,1%
	BSH	2	22,2%	
	MB	3	33,3%	

	BB	4	44,4%	
Jumlah			100%	
Anak memilih bentuk balok sesuai ukuran	BSB	1	11,1%	11,1%
	BSH	2	22,2%	
	MB	3	33,3%	
	BB	4	44,4%	
Jumlah		9	100%	

Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik( BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 3(33,3%),anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB) .3(33,3%) anak mendapat kriteria belim berkembang (BB)

pada aktifitas anak menyebutkan bentuk balok 1(11,1 %) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%)anak mendapat kriteria berkembang sesuaiharapan (BSH) ,3(33,3%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 4(44,4%) anak mendapat kriteria belumberkembang (BB)

pada aktifitas anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar : 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik(BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkambang

sesuai harapan (BSH) , 3(33,3%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 4(44,4%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

pada aktifitas anak menghitung jumlah balok 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 3(33,3%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak membuat miniatur dari balok , 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB) 5(55,5%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyusun balok , 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 2(22,2%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 5(55,5%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menciptakan bentuk benda sesuai konsep bilangan : , 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 2(22,2%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 5(55,5%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

berkembang (MB) 6(66,6%) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB).

Pada aktifitas anak menyelesaikan operasi penjumlahan , (-)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%)anak mendapat niali mulai berkembang (MB) 6(66,6%) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB).

Pada aktifitas anak mengelompokkan angka : 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 3(33,3%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 4(44,4%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)Pada aktifitas anak memilih bentuk balok sesuai ukuran : , 1(11,1%)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 3(33,3%)anakmendapat niali mulai berkembang (MB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB).

#### 4. Refleksi

Pada pertemuan kedua ini, kelemahan yang ada pada pembelajaran, seperti beberapa anak menunjukkan;a )anak tidak mau memperhatikan, b) anak tidak maumengikuti intruksi guru, c) anak tidak mau bertanggung jawab terhadap tugasnya, d) anak

tidak mau anak tidak mau menjawab pertanyaan .e) kurangnya arahan dan bimbingan dari guru. Oleh karena itu, dari kelemahan di atas peneliti dan teman sejawat merekomendasikan agar; a) guru memberikan dukungan serta semangat pada anak, b) memberikan bantuan dan bimbingan pada anak, c) memberikan dialog percakapan cerita yang mudah dipahami, d) memberikan motivasi agar anak lebih percaya diri, e) menggunakan media atau proferti yang lebih menarik agar anak semangat.

Berdasarkan rekomendasi teman sejawat di atas, untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

## b. Pertemuan kedua

### 1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilakukan pada tema diriku sub tema :tubuhku yang dilaksanakan pada 25 januari 2022. Langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan, yaitu; menyatukan pendapat antara peneliti dengan teman sejawat, menyesuaikan jadwal penelitian, menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kriteria penilaian yang diamati, menyusun lembar observasi, menyiapkan media dan sumber pembelajaran yang digunakan berupa buku cerita bergambar serta duduk rapih untuk menyimak cerita

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan metode mendongeng dengan judul aku anak mandiri Pelaksanaan kegiatan melalui tiga tahap kegiatan yaitu terdiri kegiatan awal yang berlangsung selama  $\pm$  20 menit dengan diisi dengan mengajak anak bermain gerak dan lagu dengan mendengarkan musik dan membaca doa sebelum belajar juga pembiasaan seperti hafalan doa harian, kemudian guru menjelaskan dengan menunjukan gambar bagian- bagian yang ada pada tubuh kita lalu menjelaskan peraturan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan inti berlangsung  $\pm$ 30 menit kegiatan tersebut dimulai dengan guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk aku anak hebat, setelah itu guru bercerita tentang hal yang boleh dan tidak boleh untuk dikerjakan. yang ada didalam cerita tersebut, anak dibebaskan untuk mengungkapkan imajinasinya, kemudian unjuk kerja anak, anak di stimulus dengan pertanyaan / tanya jawab. Kemudian ditutup dengan kegiatan akhir dilaksanakan  $\pm$ 10 menit guru menjelaskan makna yang terkandung dalam isi cerita serta menanyakan perasaan anak dan memberikan informasi untuk kegiatan besok dan ditutup dengan doa bersama dan pulang.

## 3. Observasi aktifitas anak

## 4. **Tabel 4.1.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada permainan**

### **balok Siklus 1 Pertemuan 2 Ketuntasan Klasikal**

Indikator yang dinilai	Kriteria	Hasil		Indikator 67 yang memperoleh ketuntasan
		F	%	
Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka	BSB	3	33,3 %	33,3%
	BSH	3	33,3%	
	MB	2	22,2%	
	BB	1	11,1%	
Jumlah		9	100%	
Anak menyebutkan bentuk balok	BSB	4	44,4%	44,4%
	BSH	3	33,3%	
	MB	2	22,2%	
	BB	1	11,1%	
Jumlah		9	100%	
Anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar	BSB	4	44,4%	44,4%
	BSH	2	22,2%	
	MB	2	22,2%	
	BB	1	11,1	
Jumlah		9	100%	
Anak menghitung jumlah balok	BSB	3	33,3%	33,3%
	BSH	3	33,3%	
	MB	1	11,1%	

	BB	2	22,2%	
			100%	
Anak membuat miniatur dari balok	BSB	3	33,2%	33,3%
	BSH	2	22,2 %	
	MB	3	33,3%	
	BB	1	11,1%	

Jumlah		9	100%	
Anak menyusun balok	BSB	4	44,4%	44,4%
Sendiri	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB	1	11,1%	
Jumlah		9	100%	
Anak menciptaka bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan	BSB	2	22,2%	22,2%
	BSH	3	33,3%	
	MB	2	22,2%	
	BB	2	22,2%	
Jumlah		9	100%	
Anak menyelesaikan operasi penjumlahan	BSB	2	22,2%	22,2%
	BSH	4	44,4%	
	MB	2	22,2%	
	BB	1	11,1%	
Jumlah		9	100%	
Anak mengelompokan angka	BSB	3	33,3%	33,3%
	BSH	3	33,3%	
	MB	1	11,1%	

	BB	2	22,2%	
Jumlah		9	100%	
Anak memilih bentuk balok sesuai ukuran	BSB	3	33,3%	33,3%
	BSH	3	33,3%	
	MB	2	22,2%	
	BB	1	11,1%	
Jumlah			100%	

A

Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik( BSB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 2(22,2%),anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB) .1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak menyebutkan bentuk balok 4(44,4%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB) 3(33,3%)anak mendapat kriteria berkembang sesuaiharapan (BSH) 2(22,2%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak menggurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar : 4(44,4%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik(BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkambang sesuai harapan (BSH) , 2(22,2%) anak mendpat kriteria mulai berkembang (MB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

pada aktifias anak menghitung jumlah balok 3(33,3%) anak mendapta kriteria berkembang sanagt baik (BSB), 3(33,3%) anakmendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 1(11,1%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 2(22,2%) anak mendapat keriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak membuat miniatur dari balok , 3(33,3%)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak

mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 3(33,3%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyusun balok , 4(44,4%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menciptakan bentuk benda sesuai konsep bilangan : , 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 2(22,2%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) 2(22,2%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyelesaikan operasi penjumlahan , 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 4(44,4%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak mengelompokkan angka : 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(35,7%) anak

mendapat kriteria mulai berkembang (MB), 2(22,2 %) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

Pada aktifitas anak memilih bentuk balok sesuai ukuran : , 3(33,3%)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 2(22,2%)anak mendapat nilai mulai berkembang (MB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB )

Nama	Pertemuan 1										Pertemuan 2									
	Indikator										Indikator									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Alesha	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ara	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
Juna	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
Luna	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2
Puti	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Onci	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	2	3	2
Sadam	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3
Letisya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3
Zahira	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	4	4	2	4

Tabel 4.1.3 Perbandingan Siklus 1 pertemuan 1 dan 2

1 Keterangan : = BSB      2= BSB      3.= MB      4 = BB

## 5. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada penelitian yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan matematika anak kelompok APAUD AL-FARID sudah mulai menunjukkan peningkatan. Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam kemampuan matematika anak namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengalami beberapa kendala di antaranya adalah:

Pada pertemuan kedua ini, kelemahan yang ada pada pembelajaran, seperti beberapa anak menunjukkan; a) anak tidak mau memperhatikan, b) anak tidak mau mengikuti intruksi guru, c) anak tidak mau bertanggung jawab terhadap tugasnya, d) anak tidak mau menjawab pertanyaan, e) kurangnya arahan dan bimbingan dari guru. Oleh karena itu, dari kelemahan di atas peneliti dan teman sejawat merekomendasikan agar; a) guru memberikan dukungan serta semangat pada anak, b) memberikan bantuan dan bimbingan pada anak, c) memberikan dialog percakapan cerita yang mudah dipahami, d) memberikan motivasi agar anak lebih percaya diri,

e) menggunakan media atau proferti yang lebih menarik agar anak semangat.

Berdasarkan rekomendasi teman sejawat di atas, untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka akan di lakukan pada pertemuan selanjutnya peneliti sepakat melanjutkan pada siklus II

#### a. Deskripsi Siklus II

Pada siklus pertama dilakukan dengan dua kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi :

##### a. Pertemuan pertama

##### 1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembelajaran pada pertemuan pertama ini dilakukan pada tema Diriku dengan subtema diri sendiri yang dilaksanakan pada hari 2 february 2022 . Langkah- langkah penelitian yang dilaksanakan, yaitu; menyatukan pendapat antara peneliti dengan teman sejawat, menyesuaikan jadwal penelitian, menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kriteria penilaian yang diamati, menyusun lembar observasi, menyiapkan media dan sumber pembelajaran yang digunakan berupa buku cerita dan media permainan balok serta membuat posisi duduk rapih untuk mendengarkan.

##### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan media permainan balok. Pelaksanaan kegiatan melalui tiga tahap kegiatan yaitu terdiri kegiatan awal yang berlangsung selama  $\pm$  20 menit diidi dengan mengajak anak bermain tepuk dan bernyanyi dan membaca doa sebelum belajar juga pembiasaan seperti murajaah surat – surat pendek. Kemudian guru menjelaskan tentang diri sendiri serta menyebutkan nama –nama dan identitas serta menjelaskan pelaturan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini berlangsung  $\pm$  30 menit kegiatan tersebut dimulai dengan guru bercerita tentang terimakasih ayah/bunda, setelah itu anak diajak untukmendengarkan dan memahami bagaimana cara menghormati orang tua dalam cerita tersebut. Setelah itu guru bertanya dengan pertanyaan seputar cerita yang diceritakan saat itu. Kemudian anak dibebaskan untuk bertanya, dan ditutup dengan bertepuk ( tepuk identitas) bersama dengan. Disambung dengan kegiatan anak dilaksanakan  $\pm$  10 menit guru menjelaskan makna yang terkandung dalam isi cerita serta menanyakan perasaan anak dan memberikan informasi untuk kegiatan besok dan di tutup dengan doa bersama.

### 3. Observasi

#### **4. Tabel 4.2.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada permainan balok Siklus 2 Pertemuan 1 Ketuntasan Klasika**

Indikator yang dinilai	Kriteria	Hasil		Indikator yang memperoleh ketuntasan
		F	%	
Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka	BSB	6	66,6%	66,6%
	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menyebutkan bentuk balok	BSB	5	55,5%	55,5%
	BSH	3	33,3%	
	MB	1	11,1%	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar	BSB	6	66,6%	66,6%
	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menghitung jumlah balok	BSB	6	66,6%	66,6%
	BSH	2	22,2%	

	MB	1	11,1%	
	BB	-	-	
		9	100%	
Anak membuat miniatur dari balok	BSB	4	44,4%	44,4%
	BSH	3	33,3 %	
	MB	2	22,2%	
	BB	-	-	

Jumlah		9	100%	
Anak menyusun balok	BSB	6	66,6%	66,6%
Sendiri	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB			
Jumlah		9	100%	
Anak menciptaka bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan	BSB	5	55,5%	55,5%
	BSH	2	22,2%	
	MB	2	22,2%	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menyelesaikan operasi penjumlahan	BSB	6	66,6%	66,6%
	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	
	BB			
Jumlah		9	100%	
Anak mengelompokan angka	BSB	6	66,6%	66,6%
	BSH	2	22,2%	
	MB	1	11,1%	

	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak memilih bentuk balok sesuai ukuran	BSB	5	55,5%	55,5
	BSH	3	33,3%	
	MB	1	11,1%	
	BB			
Jumlah		9	100%	

Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka 6(66,6%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik( BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%),anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB) .( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak menyebutkan bentuk balok 5(55,5%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB) 3(33,3%)anak mendapat kriteria berkembang sesuaiharapan (BSH) 1(11,1%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak menggurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar : 6 (66,6%) anak mendapat kriteria berkembang sangatbaik(BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkambang sesuai harapan (BSH) , 1 ( 11,1%) anak mendpat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

pada aktifias anak menghitung jumlah balok 6 (66,6%) anak mendapta kriteria berkembang sanagt baik (BSB), 2 (22,2%) anakmendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 1(11,1%)anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat keriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak membuat miniatur dari balok , 4 (44,4%)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 3 (33,3%) anak

mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 3 (33,3%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

Pada aktifitas anak menyusun balok , 6(66,6%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menciptakan bentuk benda sesuai konsep bilangan : , 5 ( 55,5%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyelesaikan operasi penjumlahan , 6 (66,6%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1(11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak mengelompokkan angka : 6 (66,6%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2 (22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1 (11,1%) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

Pada aktifitas anak memilih bentuk balok sesuai ukuran : , 5 (55,5%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 3(33,3%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 1 (11,1%) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB )

## 5. Refleksi

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian pada siklus II pertemuan I sudah ada yang meningkat tetapi belum mencapai ketuntasan belajar 75%. Ditemukan beberapa kekurangan saat proses pembelajaran diantaranya: Ketika unjuk kerja tidak sesuai dengan rencana dikarenakan anak kelompok lain menginginkan balok lain Anak Masi belum terlihat menunjukkan kepercayaan dirinya Anak sering asik ngobrol sendiri dan tidak sabar saat mendengarkan

Sedangkan dari hasil observasi aktifitas guru menurut teman sejawat adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang mempersiapkan rencana kegiatan pembelajaran dengan media permainan dengan baik
2. Guru kurang menumbuhkan rasa percaya diri anak
3. Guru kurang memberikan arahan kepada anak untuk mentaati peraturan saat bercerita
4. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan teman sejawat maka dikemukakan beberapa rekomendasi yang sebaiknya dilakukan pada pertemuan selanjutnya, yaitu:

1. Guru harus lebih mempersiapkan rencana pembelajaran dengan lebih terstruktur.
2. Guru harus mampu menumbuhkan rasa kepercayaan diri anak agar anak lebih meesvon terhadap apa yang disampaikan guru dalam bercerita tersebut,
3. Guru harus mampu memberikan arahan khususnya untukmentaati aturan dan sabar mendengarkan serta tenang sehingga anak dapat belajar dengan lebih efektif dan pokus.

Berdasarkan kekurangan yang ada dan hasil rekomendasi peneliti dengan teman sejawat maka akan dilakukan pertemuan berikutnya.

#### b. Pertemuan kedua

##### 1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilakukan pada tema diriku sub tema keluargaku yang dilaksanakan pada 9 february 2022. Langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan, yaitu; menyatukan pendapat antara peneliti dengan teman sejawat, menyesuaikan jadwal penelitian, menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana kegiatan Harian (RKH), kriteria penilaian yang diamati, menyusun lembar observasi, menyiapkan media dan sumber pembelajaran yang digunakan berupabuku cerita dan media permainan balok serta membuat linkaran besar untuk anak bermain.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan media permainan balok. Pelaksanaan kegiatan melalui tiga tahap kegiatan yaitu terdiri kegiatan awal yang berlangsung selama  $\pm 20$  menit dengan diisi dengan mengajak anak bermain gerak dan lagu dengan mendengarkan musik dan membaca doa sebelum belajar juga pembiasaan seperti membaca solawat dan asmaul husna, kemudian guru menjelaskan anggota keluargaku serta menyebutkan nama-nama anggota dlam keluarga dengan menunjukan gambar ayah,ibu,kke,nenek,adik,kaka menjelaskan pelaturan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini berlangsung $\pm 30$  menit kegiatan tersebut dimulai dengan guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bermain gerak lagu setelah itu guru bercerita tentang bawang merah dan bawang putih anak diajak untuk menyimak isi cerita didalam cerita tersebut, anak dibebaskan untuk bertanya,, kemudian unjuk kerja anak, anak diajak untuk main tanya jawab tentang isi cerita berdasarkan sikap para tokoh yang ada didalamnya. Disambung dengan kegiatan akhir dilaksanakan  $\pm 10$  menit guru menjelaskan makna atau pesan moral yang terkandung dalam isi cerita serta menanyakan perasaan anak dan memberikan informasi untuk kegiatan besok dan ditutup dengan doa bersama dan pulang.

## 3. Observasi

### **6. Tabel 4.2.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada permainan balok Siklus**

#### **2 Pertemuan 2 Ketuntasan Klasika**

Indikator yang dinilai	Kriteria	Hasil		Indikator yang memperoleh ketuntasan
		F	%	
Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka	BSB	7	77,7%	77,7%
	BSH	2	22,2%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menyebutkan bentuk balok	BSB	8	88,8%	88,8%
	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar	BSB	8	88,8%	88,8%
	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menghitung jumlah balok	BSB	8	88,8%	

	BSH	1	11,1%	88,8%
	MB	-	-	
	BB	-	-	
		9	100%	
Anak membuat miniatur dari balok	BSB	7	77,7%	77,7%
	BSH	2	22,2 %	
	MB	-	-	
	BB	-	-	

Jumlah		9	100%	
Anak menyusun balok	BSB	8	88,8%	88,8%
Sendiri	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menciptaka bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan	BSB	7	77,7%	77,7%
	BSH	2	22,2%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak menyelesaikan operasi penjumlahan	BSB	8	88,8%	88,8%
	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak mengelompokan angka	BSB	8	88,8%	88,8%
	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	

	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	
Anak memilih bentuk balok sesuai ukuran	BSB	8	88,8%	88,8%
	BSH	1	11,1%	
	MB	-	-	
	BB	-	-	
Jumlah		9	100%	

Anak mengenal atau membilang angka pada balok angka 7(77,7%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik( BSB), 2 (22,2%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ),anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB) .( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak menyebutkan bentuk balok 8 ( 88,8%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB) 1(11,1%)anak mendapat kriteria berkembang sesuaiharapan (BSH) ( - )anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

pada aktifitas anak mengurutkan balok dari yang terkecil hingga terbesar : 8 (88,8%) anak mendapat kriteria berkembang sangatbaik(BSB), 1 ( 11,1%) anak mendapat kriteria berkambang sesuai harapan(BSH) , ( - ) anak mendpat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

pada aktifias anak menghitung jumlah balok 8 (88,8%) anak mendapta kriteria berkembang sanagt baik (BSB), 1 (11,1%) anakmendapat kriteria berkembang sesuai harapan BSH) ( - )anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat keriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak membuat miniatur dari balok , 7 (77,7%)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2(22,2%) anak

mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyusun balok , 8 (88,8%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1 (11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menciptakan bentuk benda sesuai konsep bilangan : , 7(77,7%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak menyelesaikan operasi penjumlahan , 8(88,8%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1(11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ) anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB).

Pada aktifitas anak mengelompokkan angka : 8 (88,8%) anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1 (11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - ) anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang (BB)

Pada aktifitas anak memilih bentuk balok sesuai ukuran : , 8 (88,8)anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 1 (11,1%) anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), ( - )anak mendapat nilai mulai berkembang (MB), ( - ) anak mendapat kriteria belum berkembang( BB )

#### 4. Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan penelitian pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan matematika. Kemampuan anak menyebutkan balok mencapai 88,8% , sedang kemampuan anak mengurutkan balok terkecil hingga terbesar 88,8%, dan kemampuan anak menghitung jumlah balok mencapai 88,8% sehingga penelitian memberhentikan penelitian pada siklus II pertemuan 2 karena sudah mencapai target 80%. Sehingga penelitian sudah dinyatakan tuntas karena mayoritas anak sudah berhasil mengalami perkembangan dalam matematika menggunakan permainan balok.

Nama	Pertemuan 1										Pertemuan 2									
	Indikator										Indikator									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Alesha	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ara	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Juna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Luna	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Puti	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Onci	3	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Sadam	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1
Letisya	2	2	3	1	3	3	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1
Zahira	1	3	1	3	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2

Tabel 4.1.3 Perbandingan Siklus 2 pertemuan 1 dan 2

Keterangan : 1 = BSB

2= BSH

3=MB

4=BB

## **B. Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan dengan prosedur penelitian.. berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan balok.

Secara umum , rata – rata hasil analisis observasi aktivitas guru pada proses pembelajaran siklus 1 mencapai 75,5. Sedangkan rata – rata obsevasi aktivitas siswa mencapai 44,4. Hasil ini mennjukan hasil indikator kinerja dari segi proses pembelajan sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditetapkan namun perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya karena nilai rata – rata hasil tes siklus 1 baru mencapai 44,4 sehingga belum sesuai harapan. Selain masalah nilai rata – rata yang rendah, masih banyak siswa yang belum tuntas belajar. Ketuntasan hasil tes siklus 1 hanya mencapai 44,4.

Berdasarkan kenyataan ini, peneliti melakukan tindakan lanjutan siklus 2. Siklus 2 dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Selanjutnya berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran siklus 2 diketahui bahwa rata – rata aktivitas siswa sebesar 75,5 dan nilai rata- rata hasil tea siklus 2 sebesar 75,5. Berdasarkan hasil ini diputuskan untuk berhenti melakukan tindakan.

Pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan namun dalam proses kegiatan masih terdapat kekurangan dan hambatan. Sehingga peneliti ingin memaksimalkan hasil dan proses kegiatan bermain balok untuk meningkatkan

kemampuan matematika anak serta melakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Sehingga pada siklus II anak – anak lebih paham dalam pembelajaran matematika dan lebih mengerti dalam permainan balok. Maka presentase kemampuan matematika anak lebih meningkat serta anak – anak mampu mengenal macam – macam bentuk balok dengan baik.

Fakto yang menunjang keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan 2 siklus dan 4 kali pertemuan faktor yang menunjang penelitian ini bisa dikatakan tuntas. Cara pengejaran guru yang tidak monoton dan membuat peserta didik lebih senang dalam pembelajaran, faktor lain yang membuat penelitian ini dikatakan tuntas media permainan balok yang memadai anak – anak untuk menganal matematika secara baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti disimpulkan bahwa kemampuan matematika anak usia dini kelompok A PAUD AL - FARID mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti dengan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrument penelitian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu. Hasil tindakan penelitian Siklus I pada indikator 1 sebesar 11,1% dan indikator 2 sebesar 11,1% sedangkan indikator 3 sebesar 11,1% dan sudah mulai menunjukkan peningkatan dan beradapada kriteria mulai berkembang. Hasil tindakan penelitian Siklus II pada indikator 1 sebesar 77,7% dan indikator 2 sebesar 88,8%, sedangkan aspek 3 sebesar 88,8% sudah berada pada kriteria sangat baik berdasarkan pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti.

Dari hasil yang telah didapatkan melalui pengamatan menunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan matematika dengan unsur mau mendengarkan, menyimak, dan mengikuti aturan yang berlaku, serta sabar ketika

mamsuki sesi tanya jawab serta bersikap tenang saat menunggu giliran dalam kegiatan.

Upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menunjang perkembangan matematika anak usia dini di PAUD AL FARID dengan mengupayakan agar anak-anak mau mengikuti kegiatan yang telah di susun oleh peneliti.

Permainan balok dapat mengembangkan kemampuan matematika anak, karena permainan balok dapat secara tidak langsung memberi pembelajaran untuk anak berhitung, memberikan pengenalan bilangan serta meningkatkan keterampilan anak dalam bermain dan menyusun sesuai angka.

Pemerintah sebagai pemerhati pendidikan anak usia dini agar mulai memperkuat orientasi sistem pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan mengelola matematika pada anak usia dini. Pemerintah sebagai pemerhati pendidikan anak usia dini agar mulai memperkuat orientasi sistem pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan mengelola matematika pada anak usia dini.

## **B. saran**

1. Sekolah khususnya Paud Al – Farid umumnya bagi PAUD agar memperkuat sistem pembelajaran matematika dan menyediakan APE balok untuk menunjang kemampuan matematika anak.

2. Guru-guru PAUD dan orang tua agar memulai untuk memberikan fasilitas yang mengandung stimulasi terhadap peningkatan kemampuan matematika pada anak usia dini kepada setiap anak sesuai dengan potensi masing-masing anak. Dan Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam, upaya meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini dengan menerapkan media permainan balok khususnya di PAUD Al-irsyadiyah

3. Peneliti selanjutnya agar melakukan generalisasi melalui penelitian yang lebih luas terkait meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini

## DAFTAR PUSTAKA

Nelvarolina.2012.Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.  
Yogyakarta:Penerbit Ombak.

Dr khadijah. 2020 .Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jakarta :  
penerbit Kencana.

Ajeng rizki safira. 2020. Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia  
Dini. Gresik : Camedia Communication

Drayasbiati. 2018. Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini ( teori  
dan konsep dasar ). Tasik penerbit : Ksatria Siliwangi

Dadansuryana. 2021. Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik  
Pembelajaran. Jakarta penerbit : Kencana.

Fadillah. 2019. Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Rawamangun :  
Penerbit Prenadamedia Group

YulianiNuraini. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.  
Jakarta Penerbit : PT Indeks.

Dr Darmadi. 2018. Asiknya Belajar Sambil Bermain. Lampung Tengan:  
Penerbit Guepedia.

Abdul salam. 2020. Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. Jawa  
tengah : Penerbit CV Samu Untung.

Ahmad Afandi (2017) journal *Early Childhood and Inclusive Education*  
Volume 1 Nomor 2

Yuliani Nuraini. 2020. *Memicu Kreativitas Melalui Bermain* : Penerbit PT  
Bumi Aksara.

*Moh. Fauziddin (2015 ) jurnal Paud Tambusai Volume 1 Nomor 1*

2014. *Teori – Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung Penerbit : PT  
Remaja Rosdakarya.

SalmaRozana. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini ( Teori dan  
Praktik*. Tasikmalaya : Penerbit Edu pubrisher.

Dra. Hasmalena. 2019. *Bermain dan Permainan*.tasikmalaya : Penerbit  
Edu publisher.

Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno:2009, *Asesmen Perkembangan Anak  
Usia Dini*. Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,  
kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

M. Fadillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* Jakarta:  
Pradana Media Group.

*Subur Lailatus. (2016). Jurnal . Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6  
Tahun.*

Kurniawan, Heru. 2014. Permainan Kreatif untuk Kecerdasan Logika Matematika Anak, Bandung: Aktabeta

Mulyasana 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Smith, Susan Perry, 2006. Early Childhood Mathematic. America: Pearson.

Anggoro, Toha dkk. 2010 Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka

Musrifoh, 2005. Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan, Jakarta: Depdiknas.

# LAMPIRAN



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
"AL-FARID"

Kp. Blok Kemiri RT 03 RW 01 Desa Parigi Mekar Kec. Ciseeng Kabupaten Bogor.  
Izin Operasional: 480/001/KPIS/IV/2017 NPSN: 69965473 No HP: 085-7803-42593

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

NOMOR : 010/PAUD.AU.IA/2022

Berdasarkan surat dari Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.  
Nomor 259/DK.FAI/100.02.11/V/2022 Tanggal 03 Januari 2022. Perihal  
permohonan izin penelitian. Dengan ini kepala sekolah PAUD AL – FARID  
kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor, menerangkan bahwa :

Nama : sriwahyuni

NIM : PGP18040034

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mahasiswa tersebut diatas telah diberikan ijin untuk melakukan penelitian di  
PAUD AL – FARID kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor, untuk memperoleh data  
dalam rangka proses penyusunan tugas akhir dengan judul "PENERAPAN  
PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MATEMATIKA ANAK KELOMPOK A DI PAUD AL FARID DESA PARIGI  
MEKAR KECAMATAN CISEENG"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.





**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Kampus Merong, Jl. Taman Amir Hamzah No. 5 Jakarta 10270  
Kampus Parung, Jl. Parung Hijau Pondok Lada Bogor 16210  
Kampus Kedoya, Jl. Kedoya Raya Masjid Al-Uchuwah No. 23-24 Jakarta 11520  
Telp. 021 392 8501 Fax. 021 315 8864  
Email sekretariat@unusia.ac.id | www.unusia.ac.id

Nomor : 321/DK.FAI/100.02.11/VII/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir**

Kepada yang Terhormat,  
Kepala Sekolah Paud Al-Farid  
Khairunnissah, S.Pd.I  
di tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Salam silaturahmi kami sampaikan. Semoga aktivitas Bapak/Ibu sehari-hari selalu dalam lindungan Allah SWT.

Sehubungan dengan adanya pemenuhan tugas akhir/skripsi di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan izin pelaksanaan penelitian di lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian di tempat Bapak/Ibu adalah:

Nama	: SRI WAHYUNI
NIM	: PGP18040034
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Penerapan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Kelompok A Di Paud Al-Farid

Pelaksanaan penelitian ini meliputi wawancara, observasi, pengambilan data dll. Demikian surat permohonan izin ini kami sampaikan. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wallaahul Muwafiq Ila Aqamith-thaniq.*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jakarta, 05 Januari 2022  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta,

  
  
**Dede Setiawan, M.M.Pd**

Catatan lapangan 1

Tempat :Paud Al-Farid

observer: sriwahyuni

Baris	Deskripsi
	<p><b>Kegiatan awal (pukul 08.00-08.15 WIB)</b></p> <p>Kegiatan awal dimuali dengan anak-anak membaca doa sebelum belajar, selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakanyang diiringi oleh nyanyian. Guru mengabsen anak dan menanyakan kabar mereka.</p> <p><b>Kegiatan inti (08.15-09.45)</b></p> <p>Guru bertanya kepada anak mengenai materi atau pengenalan metematika yang sudah disampaikan kemarin, kemudian meminta anak untuk menyebutkan bilangan yang kemarin sudah dikenalkan. Selanjutnya guru memberi tugas untuk membuat gambar sesuai imajinasi anak masing-masing lalu mengajak anak untuk menceritakan hasil gambarnya, anak terlihat aktif dan semangat membuat gambar tanpa ada paksaan atau tuntutan, karena anak mengerjakan sesuaiapa yang ada dipikarannya masing-masing.</p> <p>Sehingga mempermudah anak untuk menceritakan apa saja yang ingin</p>

	<p>diungkapkan.</p> <p><b>Kegiatan Akhir (09.45-10.00)</b></p> <p>Guru mengajak anak untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut, kemudian Guru memberi pujian kepada anak yang aktif pada kegiatan pembelajaran, lalu guru memeberikan inpormasi terkait kegiatan diesok harinya dan di akhiri dengan mengucap salam.</p>
--	--

### **Refleksi**

Penyampaian dan penguasaan materi yang baik serta cara pembelajaran yang baik dari guru, dapat memotivasi anak untuk belajar dan membuat anak cepet tangkap dalam menerima pembelajaran dengan baik selain itu mengusahakan kondisi ruangan yang tertib dan konusif juga mampu membuat semangat anak untuk belajar meningkat .

Ciseeng,

Observer

Guru

kelas A

Sriwahyuni

ifah llatifah

## Catatan lapangan 2

Kode :

Hari /tanggal : senin 19 juli 2021

Tempat:Paud Farid , Ciseeng

Obsrerer:Sriwahyuni

Baris	Deskripsi
	<p><b>Kegiatan awal (pukul 08.00-08.15 WIB)</b></p> <p>Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak membaca doa sebelum belajar, selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakan yang diiringi oleh nyanyian. Dengan beryanyi aku suka makanan sehat Guru mengabsen anak dan menanyakan kabar mereka, serta menanyakan siapa saja teman mereka yang tidak hadir.</p> <p><b>Kegiatan inti (08.15-09.45)</b></p> <p>Guru bertanya kepada anak mengenai materi dan balok angka yang sudah disampaikan kemarin, kemudian meminta anak untuk menceritakan kembali berdsarkan hasil pemahamannya terhadap angka yang mereka lihat kemarin . Selanjutnya guru memberi tugas untuk mewarnai gambar makanan kesukaannya sesuai imajinasi anak masing-masing lalu mengajak anak untuk menceritakan hasil gambarnya, anak terlihat aktif dan semangat mewarnai gambar tanpa ada paksaan atau tuntutan, karena anak mengerjakan sesuai apa yang ada dipikarannya masing-masing. Sehingga mempermudah anak untuk menceritakan apa saja yang ingin</p>

	<p>diungkapkan.</p> <p><b>Kegiatan Akhir (09.45-10.00)</b></p> <p>Guru mengajak anak untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut, dan memberi kebebasan kepada anak untuk mengungkapkan apa yang dipahaminya, kemudian Guru memberi pujian kepada anak yang aktif pada kegiatan pembelajaran, lalu guru memberikan informasi terkait kegiatan di esok harinya dan di akhiri dengan mengucapkan salam.</p>
--	---

### Refleksi

Penyampaian dan penguasaan materi yang baik dari guru, dapat memotivasi anak untuk belajar dan membuat anak cepat tangkap dalam menerima pembelajaran selain itu mengusahakan kondisi ruangan yang tertib juga mampu membuat semangat anak untuk belajar meningkat .

Ciseeng,

Observer

Sriwahyuni

Guru kelas A

Ifah latifah

Baris	Deskripsi
	<p><b>Kegiatan awal (pukul 08.00-08.15 WIB)</b></p> <p>Kegiatan awal dimuali dengan anak-anak membaca doa sebelum belajar, selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakan yang diiringi oleh nyanyian.tepruk anak sholeh dan tepruk aku anak mandir Guru mengabsen anak dan menyalakan kabar mereka, serta menanyakan siapa saja temannya yang hari ini tidak hadir.</p> <p><b>Kegiatan inti (08.15-09.45)</b></p> <p>Guru bertanya kepada anak mengenai materi atau bilangan yang sudah disampaikan kemarin, kemudian meminta anak untuk menceritakankembali berdasarkan hasil pemahamannya terhadap bilangan tersebut. Guru memberitahu tentang pembelajaran hari ini dengan tema keluargaku sub tema anggota keluargaku, Selanjutnya guru membacakan cerita si kancil, dan memberi tugas menarik garis pada gambar keluarga sesuai dengan namanya, lalu mengajak anak untuk menunjukkan hasilnya, anak terlihat aktif dan semangat menarik garis tanpa ada paksaan atau tuntutan, karena anak mengerjakan sesuai apa yang ada dipikarannya masing- masing.</p> <p>Sehingga mempermudah anak untuk menceritakan apa saja yang ingin</p>

	<p>diungkapkan.</p> <p><b>Kegiatan Akhir (09.45-10.00)</b></p> <p>Guru mengajak anak untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut, kemudian Guru memberi pujian kepada anak yang aktif dan menyelesaikan tugasnya dengan baik pada kegiatan pembelajaran, lalu guru memeberikan inpormasi terkait kegiatan diesok harinya dan di akhiri dengan mengucap salam.</p>
--	---

### Refleksi

Penyampaian dan penguasaan materi yang baik serta cara pembelajaran yang baik dari guru, dapat memotivasi anak untuk belajar dan membuat anak cepet tangkap dalam menerima pembelajaran dengan baik selain itu mengusahakan kondisi ruangan yang tertib dan konusif juga mampu membuat semangat anak untuk Ciseeng,

Observer

Guru kelas B

Sriwahyuni

Ifah Latifah

#### Catatan lapangan 4

Baris	Deskripsi
	<p><b>Kegiatan awal (pukul 08.00-08.15 WIB)</b></p> <p>Kegiatan awal dimuali dengan anak-anak membaca doa sebelum belajar, selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakanyang diiringi oleh nyanyian dan tepuka.Ayah ibuku hebat, Guru mengabsen anak dan menanyakan kabar mereka, serta bertanya siapa saja hari ini temannya yang tidak hadir</p> <p><b>Kegiatan inti (08.15-09.45)</b></p> <p>Guru bertanya kepada anak mengenai materi atau bilangan yang sudah disampaikan kemarin, kemudian meminta anak untuk menceritakan kembali berdsarkan hasil pemahamannya terhadap bilangan tersebut. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bermain bermacam bentuk balok yang sudah di persiapkan oleh guru agar anak lebih semngat untuk belajar menganal bentuk dan mengenal angka ,kemudian memberi tugas untuk menyebutkan jumlah anggota dalam keluarga yang ada dirumah,lalu mengajak anak untuk menghitung berapa jumlah anggota yang ada dirumah, anak terlihat aktif dan semangat menghitung dan menulis jumlah anggota keluarga yang ada dirumahnya dengan di bantu oleh guru saat mengenalkan angka.anak terlihat pokus tanpa ada paksaan atau tuntutan, karena anak</p>

### Refleksi

Penyampaian dan penguasaan materi yang baik serta cara pembelajaran yang baik dari guru, dapat memotivasi anak untuk belajar dan membuat anak cepet tangkap dalam menerima pembelajaran dengan baik selain itu mengusahakan kondisi ruangan yang tertib dan konusif juga mampu membuat semangat anak untuk

mengerjakan sesuai apa yang ada dipikarannya masing-masing.

Sehingga mempermudah anak untuk menceritakan apa saja yang ingin diungkapkannya.

#### **Kegiatan Akhir (09.45-10.00)**

Guru mengajak anak untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut, kemudian Guru memberi pujian kepada anak yang aktif pada kegiatan pembelajaran, lalu guru memeberikan inpormasi terkait kegiatan diesok harinya dan di akhiri dengan mengucap salam.

Ciseeng,

Observer

Guru

kelas

Sriwahyuni

Ifah

latifah

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## PAUD AL-FARID

Tema : diriku

Muatan Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
	<b>A.Pembiasaan Awal</b> 1. salam & sapa 2. baris berbaris 3. Ikral 4. nyanyi nyanyi	Buku tulis Pensil dan pengapus				
	<b>B.Pembukaan</b> 1. Doa sebelum masuk 2. hafalan surat surat pendek 3. doa doa harian					
	<b>C.Kegiatan Inti</b> 1. Berbincang-bincang tentang anggota badan 2. Meniru angka 1-5 -anak bermain balok angka -anak memperhatikan	Buku gambar				

	<p>guru yang sedang menjelaskan</p> <p>-guru membagikan balok yang akan digunakan untuk bermain</p> <p>-anak melakukan kegiatan meniru gerakan</p> <p>-guru mengevaluasi hasil karya anak</p>					
	<p><b>D. Istirahat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. membaca doa mau makan dan sesudah makan</li> <li>2. sop cuci tangan</li> <li>3. makan bersama</li> </ol>	Bekel				
	<p><b>E. Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi materi yang telah di sampaikan</li> <li>2. info untuk pelengkapan besok</li> <li>3. doa sesudah belajar</li> </ol>					

	4. doa keluar rumah					
	Guru			Peneliti		

Ifah latifah , S.Pd.I

Sriwahyuni

Sub Tema

: anggota badan

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## PAUD AL-FARID

Tema : diriku

Sub Tema : Anggota tubuh

Sub-Sub Tema :

Muatan Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
	<b>A.Pembiasaan Awal</b> 5. salam & sapa 6. baris berbaris 7. Ikral 8. nyanyi nyanyi	Buku tulis Pensil dan pengapus				
	<b>B.Pembukaan</b> 1. Doa sebelum masuk 2. hafalan surat surat pendek 3. doa doa harian					
	<b>C.Kegiatan Inti</b> 1. Berbincang-bincang tentang anggota badan	Buku gambar				

	<p>dan fungsinya</p> <p>2.anak melipat kertas origami membentuk ikan</p> <p>-guru menjelaskan cara melipat bentuk ikan</p> <p>-anak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan</p> <p>-guru membagikan kertas lipat yang akan digunakan</p> <p>-anak melakukan kegiatan menarik anggota badan ke fungsinya</p> <p>-guru memotivasi anak yang tidak mau ikut kegiatan belajar</p> <p>-guru mengevaluasi hasil karya anak</p>				
	<p><b>D. Istirahat</b></p> <p>4. membaca doa mau makan dan sesudah makan</p> <p>5. sop cuci tangan</p> <p>6. makan bersama</p>	Bekel			
	<p><b>E. Penutup</b></p>				

	1. Evaluasi materi yang telah di sampaikan 2. info untuk pelengkapan besok 3. doa sesudah belajar 4. doa keluar rumah					
--	--	--	--	--	--	--

Guru

Penelii

Ifah latifah, S.Pd.I

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## PAUD AL-FARID

Tema : diriku

Sub Tema : tubuhku

Sub-Sub Tema :

Muatan Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
	<b>A.Pembiasaan Awal</b> 1. Salam & sapa 2. Baris berbaris 3. Ikral	Buku tulis Penil dan penggapus				
	<b>B.Pembukaan</b> 1. membaca doa mau masuk 2. menghafal doa doa harian					
	<b>C.Kegiatan Inti</b> 1. Anak menggambar salah satu anggota badan -guru membagikan kertas yang akan digunakan -anak melakukan kegiatan secara bersama-sama -guru memotivasi anak yang tidak mau ikut					

Kelompok : A  
(4-5)

	kegiatan -guru mengevaluasi hasil kegiatan anak 2.menebalkan kata (perahu)					
	<b>D.Istirahat</b> 1.membaca doa mau makan dan sesudah makan 2.sop cuci tangan 3.makan bersama					
	<b>E.Penutup</b> 1.Evaluasi materi yang telah di sampaikan 2.info untuk pelengkapan besok 3.doa sesudah belajar 4.doa keluar rumah					

## DOKUMENTASI









\

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Sriwahyuni , berjenis kelamin perempuan. Lahir di Bogor pada tanggal 11 mei 2022. Anak ke 2 dari tiga berssudara dari pasangan Bapak. Rohim dan Ibu.samsiah penukis menyelesaikan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) taupiqul athfal Ciseeng-Bogor,pada tahun 2011, kemudian menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2015 di (SMP) MTS al ittihadiah Ciseeng-Bogor, setelah itu melanjutkan sekolah menengah kejuruan pada tahun 2018 di MA AL – mukhlishin , Ciseeng-Bogor, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama, program studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG.PAUD).

Penulis melaksanakan magang/ mengajar di PAUD Al- Farid , Ciseeng-Bogor, kemudian mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di Candali Ciseeng-Bogor, selanjutnya penukis melaksanakan praktek lapangan (PPL) di RA AL – Fauziah Ciseeng-Bogor.

