

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK
ANGKA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN
MEMBILANG (1-5) PADA ANAK USIA (2-3) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Friskanindi Karima

NIM: 06141281520052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK
ANGKA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN
MEMBILANG (1-5) PADA ANAK USIA (2-3) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Friskanindi Karima

NIM: 06141281520052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2,

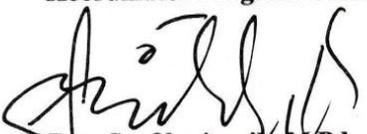

Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,


Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK
ANGKA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN
MEMBILANG (1-5) PADA ANAK USIA (2-3) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Friskanindi Karima

NIM: 06141281520052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

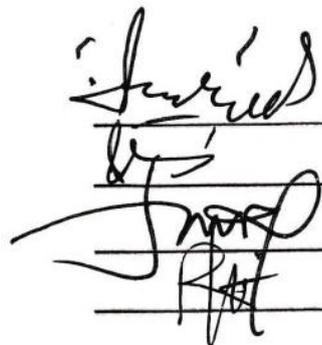
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

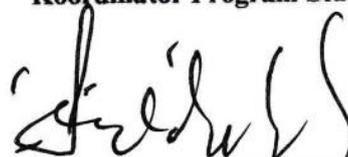
TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd**
- 3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd**
- 4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd**



Handwritten signatures of the examiners, including Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Dr. Sri Sumarni, M.Pd, and Dra. Rukiyah, M.Pd.

**Indralaya, Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



Handwritten signature of Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Friskanindi Karima

NIM : 06141281520052

Program studi : PG. PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) Tahun” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Friskanindi

Friskanindi Karima
NIM. 06141281520052

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Syafdaningsih, M. Pd dan Dra. Hasmalena, M. Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan makalah hasil penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D, Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Rukiyah, M. Pd, Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd. Ph.D, Mahyumi Rantina M.Pd dan Taruni Suningsih, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, Juli 2019
Penulis,

Friskanindi Karima
NIM. 06141281520052

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa cahaya islam sampai pada detik ini. Dengan segenap ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

❖ **Kedua orangtuaku tercinta ayah (Aris Sutrisno) dan ibu (Herlina). Aku sangat bangga dan bersyukur bisa menjadi putri kalian. Terimakasih banyak untuk segala kasih sayang, terimakasih banyak atas support yang telah diberikan selama ini, do'a dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan mengucapkan kata cinta. Kalian selalu menjadi penyemangat dan motivasiku untuk maju. Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik bagi putrimu ini.**

❖ **Kakakku (Rizki Septian Fernando) dan Adikku (Gilang Tegar Pangestu). terimakasih atas do'anya dan dukungan yang luar biasa.**

❖ **Keluargaku Nek Ilah, Mbah Uti, Wak Sangkut Sekeluarga, Om Mael Sekeluarga, Om Iis Sekeluarga, Papa Yani dan mama Lena, Kak Rifki Dwi Nanda, Ibu Anot Sekeluarga, Wak Tri Sekeluarga, Tante Hasbiah Sekeluarga, Om Dedi Sekeluarga, Yuk Windri, Bu Weni, terimakasih atas segenap bantuan dan doanya.**

❖ **Dosen Pembimbing Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**

❖ **Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG.PAUD Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Ph.D.I, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. dan bu Taruni Suningsih, M.Pd,. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuan selama saya menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PG.PAUD Universitas Sriwijaya.**

❖ **Dosen penguji Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., terimakasih atas saran dan masukan yang diberikan dalam perbaikan skripsi ini.**

- ❖ **Seluruh Staf Karyawan/karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Terkhusus staf akademik PG.PAUD Bapak Khaidir dan Mbak Rizki Permata Aini, dan Kak Yasrico yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.**
- ❖ **Ketua Puskesmas Pasar Kota Prabumulih dan Ketua Posyandu Merak Kota Prabumulih beserta staf, terimakasih telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian ini.**
- ❖ **Sahabat sekaligus keluargaku, (KITIKATANIIC) : Kak Dini, Yiic, Cik Iyah, Teh Akis, Neng Dita, Anyu, Mona terimakasih atas kebersamaan kita selama ini.**
- ❖ **Sahabat Seperjuangan Prabu Squad: Yuyun, Mbak Bel dan Mbak Cit. Terimakasih sudah kebersamai sebagai pejuang PP dari Prabumulih-Palembang.**
- ❖ **Sahabat Seperjuangan Skripsiku Fine, Lia, Diana, Vincent, Maulinda, Aruf, Enisa, terimakasih sudah menjadi sahabat seperjuanganku selama 5 bulan ini. Terimakasih sudah menjadi bagian semangat dalam skripsiku.**
- ❖ **Sahabat PG PAUD angkatan 2015**
- ❖ **Adik tingkat angkatan 2016, 2017, 2018**
- ❖ **Alumni PG PAUD**
- ❖ **teman-teman, kenalan, sahabat semasa kuliah dari semua prodi dan jurusan**
- ❖ **Almamater kuning kebanggaanku Universitas Sriwijaya.**

“Motto”

**-Hari ini berjuang, besok raih kemenangan.
Karena usaha tidak akan mengkhianati hasil-**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Pengembangan Alat Permainan Edukatif	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.1.2 Pengertian Alat Permainan Edukatif	7
2.1.3 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.4 Syarat Alat Permainan Edukatif	9
2.1.5 Manfaat Alat Permainan Edukatif	11
2.2 Balok Angka	12

2.2.1	Pengertian Balok Angka	12
2.2.2	Karakteristik Balok Angka	12
2.2.3	Cara Penggunaan Balok Angka	13
2.3	Menstimulasi Kemampuan Membilang	13
2.3.1	Pengertian Stimulasi.....	13
2.3.2	Cara Menstimulasi	14
2.3.2	Pengertian Membilang	15
2.4	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun	15
2.5	Pengertian Anak Usia Dini	16
2.6	Penelitian Yang Relevan.....	17
2.7	Kerangka Berfikir	18
2.8	Hakikat Penelitian Pengembangan	19
2.9	Kriteria Keberhasilan Pengembangan Alat Permainan	22
2.9.1	Pengertian Valid	22
2.9.2	Validitas Isi	22
2.9.3	Validitas Konstruk	23
2.9.4	Praktis	23
2.10	Teknik Pengumpulan Data	24
2.10.1	<i>Walktrough</i>	24
2.10.2	Observasi	24
BAB III	METODE PENELITIAN	26
3.1	Jenis Penelitian	26
3.2	Jenis Data	26
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.4	Prosedur Penelitian.....	26
3.4.1	Perencanaan	26
3.4.1.1	Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak.....	26
3.4.2	Pengembangan.....	27
3.4.2.1	Pengembangan Desain.....	27
3.4.2.2	Produksi Prototipe	27

3.4.3 Evaluasi	28
3.4.3.1 <i>Self Evaluation</i>	29
3.4.3.2 <i>Expert Review</i>	29
3.4.3.3 <i>One-to-One Evaluation</i>	29
3.4.3.5 <i>Small Group Evaluation</i>	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.5.1 <i>Walkthrough</i>	30
3.5.2 Observasi	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	34
3.6.2 Analisis Data Observasi	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan	38
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak	38
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan	39
4.1.2.1 Membuat Materi Alat Permainan Balok Angka.....	39
4.1.2.2 Membuat Alat Permainan Edukatif Balok Angka	39
4.1.2.3 Langkah Penggunaan APE Balok Angka	41
4.1.2.4 Produksi Prototipe	41
4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi.....	42
4.1.3.1 Hasil Tahapan <i>Self Evaluation</i>	42
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	42
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	44
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	45
4.2 Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	52

DAFTAR RUJUKAN	54
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir	18
2.2 Alur Desain Formative <i>Research Tessmer</i>	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instumen Untuk Ahli Materi	31
Tabel 2 Kisi-kisi Instumen Untuk Ahli Media.....	32
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Anak	33
Tabel 4 Kategori Nilai Validasi	34
Tabel 5 Kategori Tingkat Valid Media	35
Tabel 6 Kategori Tingkat Praktis	36
Tabel 7 Kategori Nilai Observasi Anak	36
Tabel 8 Hasil Penilaian Validator <i>Content/Materi</i>	65
Tabel 9 Hasil Penilaian Validator Media	68
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	70
Tabel 11 Perbaikan Alat Permainan Balok Angka Tahap <i>Expert Review</i> ...	71
Tabel 12 Rubrik Penilaian.....	72
Tabel 13 Analisis Data Observasi Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	75
Tabel 14 Analisis Data Observasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Mentah Penelitian	59
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	65
Lampiran 3. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	80
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP	80
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dari Puskesmas Pasar Prabumulih	81
Lampiran 6a Dokumentasi Penelitian Tahap <i>One-to one-Evaluation</i>	83
Lampiran 6b Dokumentasi Penelitian Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	84
Lampiran 7. Usul Judul Skripsi	85
Lampiran 8. SK Pembimbing	85
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1	88
Lampiran 10. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2	90
Lampiran 11. Bukti Plagiat	92
Lampiran 12. Submit Jurnal	93
Lampiran 13. Draf Artikel Siap Untuk Dipublikasi	94

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK ANGKA UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBILANG (1-5) PADA ANAK USIA (2-3)
TAHUN**

Friskanindi Karima¹, Syafdaningsih², Hasmalena³
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya
Jl. Raya Palembang-Prabumulih KM32 Indralaya Ogan Ilir 3066
Email: friskanindikarima@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia 2-3 Tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Rowntree* yaitu, tahap perencanaan, pengembangan, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif Tessmer dengan empat tahapan, yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil *expert review* validitas isi dan validitas konstruk diperoleh nilai sebesar 100 dengan kategori sangat valid. Validitas media mendapatkan nilai 85 dikategorikan sangat valid. Hasil rata-rata 92 dalam kategori sangat valid. Hasil tahap *one-to-one evaluation* diperoleh sebesar 88 dan *small group evaluation* diperoleh sebesar 91. Nilai rata-rata diperoleh dari kedua tahap tersebut sebesar 89 (sangat praktis). Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif balok angka untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak usia (2-3) tahun dinyatakan valid dan praktis bagi anak.

Kata-kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Balok Angka, Kemampuan Membilang.

Pembimbing 1


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2


Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui
Koordinator Program Studi


Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL TOOLS FOR NUMBERS BEAMS TO
STIMULATE NUMBERS ABILITY (1-5) IN CHILDREN (2-3) YEARS**

Friskanindi Karima¹, Syafdaningsih², Hasmalena³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya
Jl. Raya Palembang-Prabumulih KM32 Indralaya Ogan Ilir 3066

Email: friskanindi@artsma@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop numerical educational educational tools to stimulate the ability to count (1-5) in Children Aged 2-3 Years. This type of research is a development research with the Rowntree development model that is, the planning, development, and evaluation stages. At the evaluation stage Tessmer's formative evaluation is carried out with four stages, namely self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthroughs and observations. The results of expert review of content validity and construct validity obtained a value of 100 with a very valid category. The validity of the media got a value of 85 categorized as very valid. Average results in 92 in the very valid category. The results of the one-to-one evaluation stage were 88 and the small group evaluation was 91. The average score obtained from the two stages was 89 (very practical). It can be concluded that the educational instrument of the block of numbers to stimulate the ability to numerate (1-5) in children (2-3) years old is declared valid and practical for children.

Key words: Educational Game Tools, Block Numbers, Numeracy Skills.

Pembimbing 1



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menstimulasi perkembangan anak usia dini melalui alat permainan edukatif (APE) berperan penting dalam mencapai tumbuh kembang anak yang optimal. A'yuni (2018:7) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah media yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dalam segala bentuk dan dibuat khusus untuk menstimulasi potensi dan perkembangan anak yang bersifat edukasi. Alat permainan yang digunakan untuk anak usia dini sebagai sarana bermain tidak hanya menarik perhatian anak ketika memainkannya, tetapi sebaiknya mengandung nilai pendidikan sehingga dapat bermanfaat untuk perkembangan kognitifnya agar anak dapat bermain sambil belajar.

Alat permainan dapat memfasilitasi aktivitas anak dalam bermain sambil belajar, dengan cara memilih alat permainan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak, serta memilih bahan alat permainan yang aman untuk anak. Alat permainan bisa dibuat dengan cara memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar anak. Alat permainan juga dapat dibeli di pasaran, tetapi keterbatasan dana dan ketepatan ukuran serta cara bermainnya terkadang masih belum memenuhi syarat-syarat alat permainan yang tepat untuk anak. Sehingga para pendidik diharapkan dapat berkreasi dalam merancang atau membuat alat permainan dari bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar anak.

Bahan yang ada dilingkungan disekitar anak dapat dimanfaatkan untuk membuat alat permainan, seperti dari bahan kayu atau plastik. Alat permainan edukatif memiliki dua makna, yaitu alat permainan dan edukatif. Suatu benda yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya disebut alat permainan. Sedangkan edukatif mengandung arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu belajar anak melalui

kegiatan bermain. Pada pengembangan kognitif terdapat beberapa bidang pembelajaran, diantaranya pembelajaran sains dan logika matematika.

Kemampuan logika matematika untuk anak usia dini adalah titik fokus dari pengembangan kegiatan pembelajaran matematika. Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menemukan sebab akibat, membuat klasifikasi, membilang dan berhitung.

Membilang dan berhitung dapat dilakukan menggunakan alat permainan balok angka, karena dapat membantu mengenalkan angka pada anak, menurut Aditiya dikutip Pradana (2016) mengemukakan bahwa balok angka adalah salah satu media visual yang terbuat dari kayu berbentuk persegi terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang berbeda setiap balok mewakili jumlah 1 balok, balok angka mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kemampuan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan, salah satunya adalah kemampuan membilang yang merupakan kemampuan matematika dasar pada anak. Menurut Lestari KW dikutip Aprilianti (2017) membilang ialah menyebutkan bilangan berdasarkan urutan. Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak prasekolah dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya. Cara yang dapat dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan membilang pada anak ialah dengan melakukan pra penelitian.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang pertama dilakukan di Posyandu Merak Mangga Besar pada tanggal 15 November 2018. Wawancara dan observasi yang dilakukan bersama ketua Posyandu yaitu Ibu Weni Wati ditemui bahwa Posyandu ini sudah menggunakan alat permainan untuk menstimulasi kemampuan membilang, tetapi hanya balok-balok geometri yang berwarna-warni yang didapat sudah lama dari dana bantuan.

Diakui bahwa Posyandu ini sangat membutuhkan pembaruan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) agar anak lebih termotivasi ketika bermain sambil belajar.

Hasil observasi dan wawancara kedua dilakukan pada tanggal 19 November 2018 di Posyandu Murai Mangga Besar, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ketua Posyandu yakni Ibu Leni Marlina mengungkapkan bahwa di Posyandu ini sudah ada alat permainan balok berbentuk geometri yang berwarna-warni untuk menstimulasi kemampuan membilang pada anak. Peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan rutin posyandu yang dilakukan perbulannya, sangat terlihat bahwa menunggu sangat membosankan bagi anak karena permainan yang ada hanya itu-itu saja, tidak ada permainan yang dapat menarik minat anak. Posyandu ini sangat membutuhkan pembaharuan alat permainan edukatif untuk membilang karena menurutnya terlalu monoton sehingga membuat anak mudah bosan ketika memainkannya dan hanya memilih untuk duduk-duduk saja.

Analisis kebutuhan yang tiga dilakukan pada tanggal 21 November 2018 di Posyandu Jalak Mangga Besar, hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Emilda Wati selaku wakil ketua diketahui bahwa di Posyandu ini sudah menggunakan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) dalam menunjang kegiatan bermain sambil belajar di setiap kegiatan rutinnnya. Akan tetapi alat permainan edukatif untuk membilang (1-5) pada anak itu sudah tidak layak pakai, maka pihak Posyandu membutuhkan pembaharuan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan membilang dan agar anak lebih semangat datang ke Posyandu.

Berdasarkan kebutuhan anak usia (2-3) tahun, dalam penelitian ini akan dilakukan pembuatan permainan balok angka untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak. Alat permainan ini terbuat dari kayu yang dibentuk 5 balok yang disusun berbaris kesamping dan diberi angka timbul bagian depannya dan diberi tombol dibagian belakang agar

ketika ditekan akan mengeluarkan suara (1-5) secara berurutan, anak dapat meletakkan angka yang sesuai di depan balok-baloknya.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian relevan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Lukiyana Alfianti (2018) dengan judul skripsi "Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A Di Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018". Jenis penelitian yang dilakukan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa berhitung dengan balok pada anak kelompok A di RA Masyithoh Nglondong. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengembangan dari PraSiklus I yang rata-rata pencapaian kelas bernilai 0% meningkat pada Siklus I yang rata-rata pencapaian kelas bernilai 35% ditambah lagi adanya pengembangan pada Siklus II dimana rata-rata anak pencapaian kelas bernilai 95%. Jadi metode berhitung dengan alat edukatif balok angka tersebut terbukti dapat berkembang penguasaan pemahaman berhitung pada anak kelompok A di Roudhatul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung tahun 2017/2018.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin melaksanakan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) Tahun**"

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada penelitian yang dikaji adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif balok angka untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak usia (2-3) tahun yang valid ?

2. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif balok angka untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak usia (2-3) tahun yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) yang valid dan praktis pada anak usia (2-3) tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis alat permainan edukatif balok angka dijadikan alat untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak untuk dijadikan acuan dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif serta menjadi rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat secara praktis, yakni:

- a. Manfaat bagi anak, yakni dapat memberi stimulus belajar pada anak dalam mengembangkan kemampuan membilang (1-5).
- b. Manfaat pendidik, yakni dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran membilang (1-5) kepada anak melalui alat permainan edukatif balok angka.
- c. Manfaat bagi posyandu, yakni memberikan masukan kepada pihak posyandu untuk memfasilitasi alat permainan edukatif balok angka yang ada untuk menstimulasi kemampuan membilang (1-5) pada anak usia (2-3) tahun.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai informasi yang berharga dalam mengabdikan ilmu yang diperoleh, dan dapat di jadikan sebagai bahan acuan apabila melakukan penelitian sejenis.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriliya, S. & Wiwik, W. (2015). Penggunaan Metode Visual Auditori Kinestetik Taktil (VAKT) Terhadap Pemahaman Kosa Kata Anak AUTIS. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya.
- Alfianti, Lukiyana. (2018). Pengembangan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Pada Anak Kelompok A di Raudlotul Athfal Masyithoh Nglondong Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri.
- Alfiriani & Hutabri. (2017). Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. PGRI Sumbar. 6(1): 12-23.
- Amirono, M.T., & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Antari, K.Y., Putra, A.K., & Abadi, I.B.G.S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan. *e-Journal PAUD*. Universitas Pendidikan Ganesha. 4(1):1-11.
- Aprilianti, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal*. Sumedang: Golden Age Universitas Hamzanwadi.
- Astini, dkk. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal*. Suarta Universitas Mataram. 6: 31-40.
- A'yuni, Q. (2018). Pengembangan Alat Permainan Berbasis Sains Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Menara Fitrah Indralaya. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Damayanti, N.Y. (2015). Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uli, D. E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Angka Berbasis Tema Untuk Menstimulasi Konsep Bilangan (1-10) Pada Anak Kelompok A. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Herhyanto, dkk. (2014). *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Juliandi, dkk. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Medan: Umsu Press.
- Karni. (2014). Peningkatan Kemampuan Membilang Dengan Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A di TK Taruna Alquran Sariharjo Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komasari, Y. (2018). Pengaruh Permainan Kotak Warna Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Kelompok A di TK IT Robbani Indralaya. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Indralaya.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslimin, Zidni Immawan & Ariyanti. (2015) Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. 10(1):61-62.
- Nilawati, dkk. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Mataram: Universitas Mataram. 6(1): 31-40.
- Padlia, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-Kanak Al-Falaah Bandar Pasaman Barat. *Jurnal pesona PAUD*. 1 (1):1-12.
- Panjaitan, R. L. (2014). *Evaluasi Pembelajaran SD*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Pradana, H. P. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal. Jember: IKIP PGRI. 2 (2): 18–25.*
- Prawastiningtyas, P. D. (2015). Pengembangan Media *Apron Hitung* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Prawiradilaga, D.S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ruhaena, Lisnawati. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi. 42(1):47-60.*
- Rosidah, R. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika untuk Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Skripsi. Indralaya: Universitas Sriwijaya.*
- Sari, M.D, & Abdullah, H.M. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.*
- Sudarwati, U. (2018). Peningkatan Kemampuan Membilang 1–20 Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal. Samarinda: Universitas Widya Gama Mahakam. P-ISSN: 2502-8197, E-ISSN: 2502-8189. 3(1): 20-37.*
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D.* Bandung: CV Alfabeta.
- Sunarti, & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran.* Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Susanti, M. T., dkk. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). 2(2): 42.
- Sa'diyah, L. (2018). Pengembangan Alat Permainan Ludo Untuk Anak Kelompok A Di TK Pembina Gelumbang. *Skripsi. Indralaya: Universitas Sriwijaya.*

- Widiyahti, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkrakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo Sebagai *Learning Exercise* Bagi siswa. Madiun.
- Widyastuti, A. (2018). Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. p-ISSN 0126-4109; e-ISSN 2549-6670. 21(1): 31-46.
- Yurnalisma & Fatmawati. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Satu Sampai Lima Melalui Media Balok Angka bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII di SL B N 1 Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Universitas Negeri Padang. ISSN: 2622-5077. 6(1): 156-164.
- Zaman, B. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal*. Jakarta.
- Zaman, B. & Hermawan, A. H. (2017). *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.