



**PENERAPAN PERMAINAN BALOK ANGKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK B
DI TA AL KAUTSAR KOTA MALANG**

Yuliatiningsih¹, Khoirul Asfiyak², Yorita Febry Lismanda³
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang
e-mail: yulianingsih@yahoo.co.id¹, khoirul.asfiyak@unisma.ac.id²,
yorita.feby@unisma.ac.id³

Abstract

The problem faced is that the development of preliminary counting is quite lacking and in the learning process the teacher rarely uses instructional media so that the learning process does not attract the interest and attention of the child so this makes the child feel bored in attending classroom learning. To anticipate these problems, the researchers wanted to plan the learning process activities with the application of number beam games to improve the development of the beginning of the group B children in TA AL Kautsar, Malang City. The implementation of class action research is made in 2 cycles consisting of four stages, namely the planning stage, the implementation phase, the observation stage, and the reflection stage. Cycle I was carried out by obtaining 71% of research results or 17 from 24 children, so that from repeated research so that in the second cycle there was an increase reaching 91% or 22 of 24 children who achieved the expected indicators. So that from this activity class action research can be seen that the development of the counting of the beginning of the child has increased.

Kata Kunci: *kemampuan berhitung permulaan, permainan balok angka, anak usia 5-6 tahun*

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya untuk memberikan layanan pendidikan, khususnya rentang usia anak 4-6 tahun dalam rangka peletakan dasar kearah pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, Hal ini bertujuan agar anak mampu beradaptasi dengan alam sekitarnya dan membekali anak untuk siap memasuki ke jenjang berikutnya. Supaya anak usia dini memperoleh pendidikan secara profesional, maka perlu adanya proses pengoptimalan stimulasi enam aspek perkembangan anak. Salah satu dari enam aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak khususnya aspek perkembangan kognitif di dalamnya terdapat kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam rangka mengenal konsep bilangan melalui benda-benda disekitar anak. Menurut Susanto (2011:98) menerangkan bahwa berhitung permulaan

adalah kesanggupan seorang anak dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak, dan pengembangan dimulai dari lingkungan terdekat anak supaya kemampuannya dapat meningkat ke tahap pengertian tentang jumlah yaitu penjumlahan dan pengurangan. Untuk mengenalkan berhitung permulaan pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan konsep bilangan dengan menunjukkan bentuk simbol bilangan, menyebutkan simbol angka bila diperlihatkan dan menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung.

Permasalahan yang dihadapi pada anak kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang yakni pembelajaran pengenalan konsep bilangan terutama tentang pembelajaran berhitung permulaan yang diajarkan belum bervariasi dan kurang menarik minat belajar siswa serta monoton, sehingga pembelajarannya sangat membosankan bagi anak dan pemahaman anak terhadap materi berhitung permulaan kurang maksimal karena guru kurang efektif dalam menerapkan strategi pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran. Untuk itu guru harus kreatif menggunakan strategi pembelajaran baru melalui kegiatan bermain, sehingga dapat menarik minat anak dalam pembelajaran dan anak terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan yang disampaikan Lismanda (2016:79) bahwa “belajar sambil bermain merupakan salah satu cara anak menyukai aktifitasnya”. Bermain dengan permainan yang menarik sangat disukai oleh anak usia dini khususnya permainan balok angka, sebab dengan bermain balok angka dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya dalam hal berhitung permulaan.

Dari permasalahan-permasalahan di atas peneliti ingin mengadakan perbaikan strategi pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Permainan Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di TA AL Kautsar Kota Malang”. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

Berdasarkan pada konteks penelitian tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah cara penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan dari penerapan permainan balok angka anak kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang?

Berdasarkan pada konteks penelitian dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Mendiskripsikan cara penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang;
2. Mendiskripsikan meningkatnya kemampuan berhitung permulaan dari penerapan permainan balok angka anak kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah secara teoritis yaitu menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penerapan balok angka untuk

meningkat berhitung permulaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dan menjadi referensi bagi perkembangan dunia pendidikan. Secara praktis sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan dalam menempuh gelar sarjana pendidikan.

B. Metode

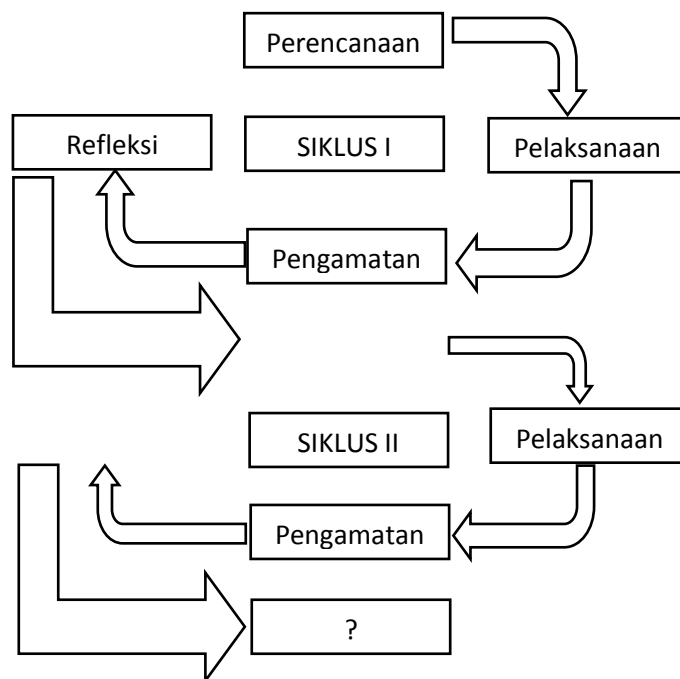
Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari dan April 2019 di TA Al Kautsar Kota Malang pada tahun ajaran 2018/2019. Adapun Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari dan April 2019 di TA Al Kautsar Kota Malang pada tahun ajaran 2018/2019. Adapun subyek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 24 anak. Aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini yang dipilih oleh peneliti pada aspek perkembangan berhitung permulaan anak selama lima kali tatap muka pertemuan. Hal tersebut disesuaikan kesepakatan peneliti dengan guru kelas B. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 14 Februari 2019 dan dilaksanakan pra siklus. Pertemuan siklus I pada tanggal 8 April 2019 dan pertemuan siklus II pada tanggal 15 April 2019.

Kegiatan pembelajaran dilakukan pada masing-masing siklus dua jam pelajaran di kelompok B TA Al Kautsar Kota Malang.

Sumber data dalam penelitian ini dapat diperoleh dari hasil belajar anak kelompok B di akhir setiap siklus dalam penerapan menggunakan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Disamping itu sumber data dari peneliti sebagai observer dan 2 guru kelas sebagai kolaborator. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua adalah:

1. Data primer yaitu ucapan dan tindakan dari narasumber yang diwawancarai. Penelitian ini diambil dari catatan tertulis, rekaman suara narasumber. Data primer dari penelitian ini yaitu: (1) Hasil observasi dari subyek penelitian, (2) Hasil wawancara dengan guru kelompok B TA Al Kautsar Kota Malang.
2. Data sekunder yaitu data yang berupa dokumen atau arsip-arsip yang dimiliki oleh lembaga TA Al Kautsar Kota Malang seperti buku penilaian dan buku absen. Model siklus yang digunakan dalam penelitian adalah model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2013:137). Dalam model ini menggambarkan penelitian dalam bentuk proses pengkajian empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

PTK ini menggunakan model yang menggambarkan adanya 4 tahapan dalam setiap siklus yang disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diadopsi dari Kemis dan Taggart (Sumber: Arikunto, 2013:137);

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik yaitu:

a. Metode Pengamatan (observasi)

Pengumpulan data dilakukan peneliti sendiri dibantu oleh kolaborator guru kelas B. Pengamatan atau observasi yang dilakukan pada saat, sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan perkembangan kemampuan berhitung permulaan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta pada saat terakhir proses pembelajaran setelah diadakan beberapa tindakan dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang diobservasi antara lain perhatian terhadap permainan balok angka, kepercayaan anak dalam menggunakan permainan balok angka, saat di kelas anak dapat menunjukkan bentuk simbol bilangan 1-20, menyebut simbol bilangan 1-20, dan menyebutkan jumlah benda 1-20 dengan cara menghitung. Observasi penelitian dilakukan dengan tujuan untuk penilaian terhadap proses penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistimatis.

b. Metode Dokumentasi

Selain hasil pengamatan berupa lembaran instrumen penilaian, juga kegiatan proses pembelajaran dijadikan dokumen yang berupa foto. Dokumen foto pada penelitian ini adalah: 1) respon anak saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan balok angka 2) kegiatan anak saat menggunakan permainan balok angka. Dokumen foto yang diambil pada saat proses kegiatan penerapan permainan balok angka di kelas B.

c. Metode Wawancara

Wawancara yaitu komunikasi dua orang untuk bertukar pendapat melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan arti dalam sebuah topik bahasan tertentu (dalam Sugiono. 2018:231). Dalam penelitian ini menggunakan bebas terpimpin yaitu ketika wawancara hanya berpedoman pada garis besar mengenai hal-hal yang akan ditanyakan. Teknik wawancara dilakukan kepada guru kelas B untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak kelas B sebelum penerapan permainan balok angka dan media yang digunakan, sebagai observer dalam penelitian sehingga bisa memberikan saran dan kritik pada peneliti selama proses pembelajaran penerapan balok angka.

Dokumen yang digunakan pada Penelitian ini yaitu foto, catatan hasil belajar anak, lembaran pengamatan (*check list*) dan penilaian serta menggunakan alat untuk mengumpulkan data yang berupa pedoman wawancara, sesuai dengan karakter dan ciri dalam penelitian tindakan kelas. Analisis data ditujukan untuk mencari dan menemukan solusi, bagaimana upaya guru dalam meningkatkan proses dan hasil belajar anak maka dalam penelitian ini digunakan data deskripsi kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil dan Pembahasan

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian pengamatan pada siklus I ini, bahwa dari penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak, hal ini terbukti dari penilaian pra siklus kemampuan anak dalam berhitung permulaan sebesar 50% dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Pada siklus I dari penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak sehingga diperoleh peningkatan sebesar 71%. Hasil dari penerapan media pada siklus I belum memenuhi standar keberhasilan, maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Hasil pengamatan pada siklus II dari penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan yang semula pada siklus I sebanyak 5 anak yang mengalami ketuntasan atau sekitar 71% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 5 anak yang tuntas atau sekitar 91%.

Dengan demikian bahwa penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, pada siklus II telah berhasil dengan hasil diatas rata-rata yang sesuai dengan apa yang ditargetkan dalam pembelajaran.

1. Penerapan Permainan Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang

Cara penerapan permainan balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TA Al Kautsar sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan kegiatan pra siklus pada anak kelompok B untuk memperoleh data awal mengenai perkembangan berhitung permulaan anak dengan melakukan wawancara dengan guru kelompok B.
- b. Pada siklus I, peneliti menerapkan permainan balok angka, adapun tahap awal peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan balok angka dan memberi contoh bagaimana penerapan permainan balok angka. Permainan balok angka merupakan permainan dengan menggunakan media pembelajaran yang terbuat dari potongan kayu yang salah satu sisinya bertuliskan angka 1-20 dan sisi yang lain terdapat gambar bebatuan sesuai dengan tema. Cara penerapan permainan balok angka yaitu dengan cara menunjukkan bentuk-bentuk simbol angka, menyebutkan simbol angka pada salah satu sisi balok yang diperlihatkan oleh guru, dan menyebutkan jumlah benda yang sesuai dengan tema Alam Semesta sub tema Benda-benda Alam, benda tersebut berupa gambar batu dengan cara menghitung yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Setelah itu peneliti memberikan penjelasan tentang langkah-langkah permainan balok angka dan memberi contoh permainan balok angka supaya anak-anak paham maksud dan tujuan penerapan permainan balok angka ini, selanjutnya peneliti memanggil anak satu persatu untuk menerapkannya. Masing-masing anak melaksanakannya apabila anak mampu menunjukkan dan menyebutkan simbol angka 12-20 lebih dengan benar mendapatkan skor 4, mendapatkan skor 3 apabila anak mampu menunjukkan dan menyebutkan simbol angka 6-11 dengan benar, skor 2 apabila anak mampu menunjukkan menyebutkan simbol angka 1-5 dengan benar, dan skor 1 apabila anak belum mampu menunjukkan menyebutkan simbol angka. Dan untuk menyebut jumlah benda dengan cara menghitung untuk skor 4 apabila anak mampu menghitung jumlah benda 12-20 keatas dengan benar, skor 3 apabila anak mampu menghitung jumlah benda 6-11 dengan benar, skor 2 apabila anak mampu menghitung benda 1-5 dengan benar, dan skor 1 apabila anak belum mampu menghitung jumlah benda.
- c. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses aktivitas pembelajaran siklus I, semua anak sudah mulai nampak antusias dan aktif walaupun ada sebagian anak yang masih terbawa dengan suasana pembelajaran monoton. Dari hasil siklus I ini juga menggembirakan, walaupun kriterianya cukup

- tetapi ada peningkatan persentase kemampuan anak kelompok B dalam berhitung permulaan melalui penerapan balok angka.
- d. Namun pada siklus I peneliti menemukan hambatan-hambatan dari penerapan permainan balok angka yaitu ada beberapa anak yang belum paham melakukan penerapan permainan balok angka, hal ini dikarenakan anak berbicara dengan temannya, dan ada yang bermain sendiri sehingga anak kurang terlibat langsung dalam pembelajaran dan anak kurang fokus dalam belajar seraya bermain, hal ini mungkin dikarenakan anak masih terbawa dengan suasana pembelajaran monoton.
 - e. Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap peneliti bahwa peneliti terlalu cepat dalam menyampaikan materi pada siklus I, sehingga sebagian anak kurang paham menerima materi pembelajaran pada siklus I, hal ini menjadikan masukan peneliti dalam melakukan perbaikan pada siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti. Untuk memantapkan hasil perkembangan berhitung permulaan anak kelompok B TA Al Kautsar maka peneliti melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II.
 - f. Pada siklus II, peneliti mencoba memperbaiki dan melaksanakan tindakan. Maka peneliti memiliki gagasan dalam pembelajaran anak-anak diselingi dengan nyanyian dan tepuk serta membentuk lingkaran dalam menjelaskannya langkah-langkah penerapan balok angka dan aturan main serta memberi contoh, agar semua anak senang, tertip, fokus, dan aktif terlibat langsung dalam pembelajaran penerapan permainan balok angka dan anak-anak dibiarkan bermain permainan balok angka secara berkelompok kemudian ibu guru memanggil anak satu persatu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Ternyata penerapan permainan balok angka pada siklus II memperoleh hasil yang sangat baik sesuai dengan tabel 5.1. Permainan balok angka adalah salah satu permainan yang terbuat dari kayu memiliki berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk mengembang kemampuan kognitif anak usia dini. Saat anak bermain balok angka, maka anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk simbol bilangan, menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Permainan balok di samping untuk memstimulasi perkembangan aspek kognitif anak khususnya dalam berhitung permulaan, juga digunakan untuk memperjelas tujuan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran berhitung permulaan yang dilakukan dengan belajar seraya bermain, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan anak-anak merasa puas dengan kegiatan tersebut. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan materi yang disampaikan pada anak-anak kelompok B TA Al Kautsar mudah diserap dengan baik oleh anak dan tersimpan lama di otak anak. Dengan menggunakan permainan balok angka dalam proses pembelajaran berhitung

permulaan dan dilakukan secara individu, membuat anak termotivasi untuk belajar sambil bermain secara mandiri. Disamping perkembangan berhitung permulaan, terdapat aspek perkembangan lainnya yang mengiringi seperti perkembangan pada aspek bahasa, sosial emosional, nilai agama, dan moral, fisik motorik halus serta seni.

Penerapan balok angka pada perkembangan berhitung permulaan anak, ternyata dapat menstimulasi perkembangan aspek kognitif, memudahkan anak dalam menerima pembelajaran terutama dalam hal berhitung permulaan serta anak mudah mengingat mengenal tentang konsep bilangan dengan mudah.. Hal ini sesuai dengan pendapat Yuliani (2009: 8.25) menyatakan fungsi dan kegunaan permainan balok yaitu

- a) Memperkenalkan anak bermacam bentuk balok
- b) Memotivasi untuk membuat sesuatu dari bentuk balok.
- c) Mengembangkan kreatifitas sesuai daya imajinasi anak
- d) Mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal berpikir khususnya dalam berhitung permulaan yaitu mengenal konsep bilangan dengan mudah.

Disamping itu, guru akan lebih nyaman dan lebih maksimal dalam memfasilitasi, dan memotivasi anak dalam proses pembelajaran dengan permainan balok angka, penyampaian materi pembelajarn terasa lebih kongkrit, dan anak-anak mudah menyerap materi tersebut serta bertahan lebih lama memori tersebut di otak anak. Di sini guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Peningkatan Penerapan Permainan Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan

Dalam penelitian ini permasalahan yang dikaji adalah meningkatkan perkembangan berhitung permulaan anak kelompok B di TA Al Kautsar melalui permainan balok angka. Berdasarkan hasil observasi dan tindakan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dalam setiap siklus (siklus I dan siklus II) melalui penerapan permainan balok angka diperoleh hasil yang memuaskan, sehingga perkembangan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan perkembangan berhitung permulaan siklus I, ternyata mendapat respon yang cukup baik. Dari sekitar 24 anak pada siklus I pertemuan pertama meningkat 2 anak atau 58% yang sebelumnya 50% pada pra tindakan. Pada pertemuan kedua siklus I sebanyak 5 anak dari 24 anak mencapai 71%.

Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama meningkat 20 anak dari 24 anak atau mencapai 83%, pada pertemuan kedua meningkat 22 anak dari 24 anak atau mencapai 91%. Hasil observasi yang diperoleh dari pra tindakan dan siklus I bila dibandingkan tampak sudah ada peningkatan, namun belum mencapai standar keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan adanya hambatan-hambatan pada siklus I, sehingga perlu diadakan perbaikan strategi pembelajaran yakni pada siklus II supaya ada peningkatan yang memuaskan.

Hasil observasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di kelompok B TA Al Kautsar tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dengan adanya hasil observasi yang menunjukkan peningkatan perkembangan berhitung permulaan yang dihitung dengan presentase, peningkatan jumlah anak yang diperoleh dengan katagori sangat baik dari pra tindakan dan setelah tindakan meningkat. Dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Rahayu (2013) dalam <http://www.paudalirsyadpwt.sch.id> menyatakan bahwa bermain balok khususnya balok angka merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan yang bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga hasil belajar anak mengalami peningkatan. Dan selain perkembangan aspek kognitif khususnya berhitung permulaan, terdapat aspek lain yang muncul dan diluar temuan peneliti.

Hasil penelitian mengenai penerapan balok angka yang dihasilkan dari presentase masing-masing indikator dalam aspek perkembangan berhitung permulaan pada pra tindakan dan setelah tindakan, mengalami peningkatan yang cukup berarti dari masing-masing siklus..

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa berhitung permulaan yang diterapkan pada anak kelompok B melalui permainan balok angka dapat melatih anak untuk berpikir logis dan sistimatis, melatih anak untuk memiliki keberanian dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, melatih anak untuk lebih berkonsentrasi dan teliti dalam menunjukkan bentuk simbol bilangan dalam menyebut simbol angka dan menyebut jumlah benda dengan caca menghitung simbol bilangan 1-20.

D. Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari hasil temuan data dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak yang rentang usia 5-6 tahun, dilakukan melalui tahapan yang sederhana ke kompleks yaitu memahamkan anak tentang konsep bilangan dan mencocokkannya dengan setiap item, memahamkan anak tentang arti

sebuah angka dan mengulanginya, dan memahamkan anak tentang makna angka dan mengenalannya.

Dengan penerapan balok angka dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase dari pra tindakan sampai pada siklus II yaitu sebelum tindakan perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak mencapai 50%, hal ini menunjukkan bahwa terdapat 12 anak yang memenuhi standar ketuntasan. Peningkatan pada siklus I mencapai 71% atau 17 anak yang telah memenuhi standar ketuntasan. Pada siklus II mencapai 91% atau 22 anak yang telah memperoleh standar ketuntasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Reneka Cipta
- Lismanda, Yorita Febry. 2016. *Kependidikan & Keislaman*. Vicratina:
Jurnal Imiah,9(1) ,76.<http://riset.unisma.ac.id/indek.php/fai/article/view/730>.
- Rahayu. (2013). *Manfaat Bermain Balok bagi Anak Usia Dini*
(online) <http://www.paudalirsyadpwt.sch.id>, diakses 10 Mei 2019.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yuliani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*: Jakarta: PT Universitas Terbuka.