

**PENERAPAN METODE BERMAIN KOTAK GEOMETRI DALAM MELATIH
KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISIYAH BUSTANUL
ATHFAL 2 PERUMNAS**

***THE APPLICATION OF THE GEOMETRIC BOX PLAYING METHOD IN TRAINING
THE CONCENTRATION OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN KINDERGARTEN
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 PERUMNAS***

**Ahmad Farham Majid¹⁾, Eka Damayanti²⁾, Alfia Sri Novendri³⁾,
A. Sriyanti⁴⁾, ST Naisyah⁵⁾**

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, ⁵⁾TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas
ahmad.farham@uin-alauddin.ac.id¹⁾, eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id²⁾,
srinovendrialfia@gmail.com³⁾, a.sriyanti@uin-alauddin.ac.id⁴⁾, STNaisyah0564@gmail.com⁵⁾

Abstrak

Konsentrasi anak menjadi hal yang sangat penting untuk distimulasi. Salah satu cara untuk menstimulasi konsentrasi anak yakni dengan memberikan permainan menggunakan kotak geometri. Penelitian ini bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak setelah penerapan metode bermain kotak geometri pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas, dengan jumlah partisipan sebanyak 3 anak yang dipilih berdasarkan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa kotak geometri, lembar observasi pada anak, dan lembar evaluasi keterlaksanaan intervensi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Adapun hasil penelitian pengabdian menunjukkan bahwa anak mampu berkonsentrasi dalam menyusun bentuk bongkahan geometri sesuai dengan bentuknya. Hasil temuan pada penelitian ini mengimplikasikan bahwa anak bermain kotak geometri mendapatkan manfaat karena mampu meningkatkan konsentrasi, mampu mengetahui warna-warna, dan bentuk-bentuk geometri.

Kata Kunci: Kemampuan Konsentrasi, Kotak Geometri, Metode Bermain

Abstract

The child's concentration ability is very important to be stimulated. One way to stimulate children's concentration is by providing games using geometric squares. This study aims to train concentration in children after the application of the geometric box playing method to children aged 5-6 years. This community service research in the form of service learning was conducted at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas, with 3 children selected as participants based on purposive sampling. The instruments used were geometric squares, observation sheets for children, and intervention implementation evaluation sheets. Data were analyzed using descriptive statistics. The results of the community service research show that children can concentrate on composing geometric shapes according to their shape. The findings in this study imply that children playing with geometric squares benefit because they can increase concentration, can recognize colors, and geometric shapes.

Keywords: Concentration Ability, Geometry Box, Playing Method

How to Cite: Majid, A.F., Damayanti, E., Novendri, A.S., Sriyanti, A., & Naisyah, ST. (2022). Penerapan Metode Bermain Kotak Geometri dalam Melatih Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1-10.

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan periode penting yang perlu mendapatkan penanganan dengan baik. Usia 5-6 tahun merupakan periode sensitif. Kesalahan dalam pemberian stimulasi bisa menimbulkan akibat fatal terhadap perkembangan anak. Begitu juga saat stimulasi yang diberikan itu merupakan intervensi yang tepat, maka akan sangat bermanfaat untuk anak di masa depan. Anak yang terstimulasi dengan baik, maka tidak hanya satu aspek perkembangan saja yang berkembang tetapi bisa bermacam-macam aspek perkembangan yang berkembang dengan baik.

Salah satu kemampuan anak usia dini yang berkembang adalah kemampuan motorik (Indraswari, 2012). Anak usia 5-6 tahun akan menempuh jenjang Taman Kanak-kanak (TK) terlebih dahulu sebelum masuk sekolah dasar (Herlinda, 2018). Anak usia dini memiliki fase tumbuh kembang yang cepat, diantaranya pada aspek sosial-emosional, bahasa, dan fisik-motorik (Nizrina et al., 2019; Sholeha & Anggraini, 2022). Sehingga perlu dibentuk stimulasi bagi anak yang menjadi langkah strategis dalam peningkatan fisik motoriknya (Fjørtoft, 2004). Hal tersebut dilakukan guna memaksimalkan perkembangan fisik motorik anak sesuai dengan penambahan usia.

Perkembangan fisik motorik terdiri atas dua bagian, yakni motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus merupakan gerakan yang hanya digunakan oleh otot-otot tertentu seperti gerakan jari tangan dan pergelangan tangan (Bakhtiar, 2015). Menurut Hasanah (2016), perkembangan motorik halus berkaitan dengan otot kecil yang menghasilkan gerakan meremas, merobek, memegang, dan sebagainya. Sedangkan motorik kasar merupakan aktivitas menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif (Hasibuan & Ningrum, 2017). Adapun perkembangan motorik kasar mencakup gerakan-gerakan dasar yang berkoordinasi dengan otak sehingga menghasilkan gerakan berjalan, melompat, berlari, menari, menendang, memanjat, dan sebagainya (Hasanah, 2016).

Adapun hambatan yang sering terjadi pada perkembangan fisik motorik terutama motorik halus yaitu berkaitan dengan melatih konsentrasi anak yaitu kecemasan yang dirasakan oleh anak. Sehingga, hal yang dapat dilakukan yaitu berupa pemberian stimulasi yang tepat, seperti bermain kotak geometri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunardi dan Sunaryo (2007) bahwa ketika bermain benda-benda yang diputar atau dibongkar pasang dapat melatih atau mempertahankan konsentrasi anak dengan kegiatan pembelajaran matematika dengan mengenal dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti segi empat, lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya. Di lingkungan sekolah, khususnya pada TK motorik halus sangat penting untuk dipelajari, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan jari-jari tangan dan pergelangan tangan. Seperti halnya pada permainan menyusun atau mencocokkan bongkahan bentuk geometri sesuai bentuknya, menggunting, dan lain sebagainya (Saputra & Setianingrum, 2016). Habibi et al. (2013) juga mengungkapkan bahwa bermain kotak geometri dapat melatih konsentrasi anak dan dapat mengenalkan bentuk-bentuk geometri

dan ruang. Sehingga, melalui bermain geometri anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan konsentrasi atau fokus dalam berfikir (Hwang dkk, 2009). Bermain kotak geometri juga bermanfaat untuk melatih konsentrasi, menghafal, menggambarkan, dan dapat mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya berdasarkan persamaan bentuk geometri sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi anak usia dini (Sholikhah, 2013).

Gerakan tubuh menjadi perantara aktif untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik. Pada dasarnya, anak-anak yang cenderung aktif bergerak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Seiring pertambahan usia, anak akan mulai memainkan alat permainan atau objek yang dapat digunakannya untuk bermain. Pada usia pra-sekolah, anak membutuhkan kebebasan untuk bermain dan bergerak. Perkembangan kemampuan motorik anak tampak melalui gerakan-gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Rasa senang dan percaya diri akan timbul apabila mereka menguasai kegiatan motorik. Sehingga, dalam lingkungan sekolah guru tidak hanya mendidik anak dari segi pengetahuan saja melainkan memberikan rangsangan dan memfasilitasi kebutuhannya. Seperti kegiatan pengembangan kemampuan motorik agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Ismawati et al., 2021).

Bermain adalah dunia kerja bagi anak, sehingga bermain sangat penting dalam kehidupan anak terutama pada anak usia pra-sekolah, bermain dilakukan dengan berbagai aktivitas sehingga konsep-konsep yang akan dipelajari anak dapat dimengerti dengan cepat dan mampu bertahan dalam ingatan anak (Maryatun et al., 2010). Bermain kotak geometri merupakan salah satu permainan yang penting karena aktivitas yang dilakukan anak melibatkan seluruh panca indera dalam mengembangkan kemampuannya sendiri melalui pengalaman yang diperolehnya (Hikmah & Zahro, 2020). Pada bermain kotak geometri aspek yang dikembangkan yakni aspek fisik motorik halus. Unsur dari bermain kotak geometri yaitu waktu dan metode pengajaran. Manfaat dari bermain kotak geometri ini adalah melatih konsentrasi anak, melatih mengenal warna dan bentuk, dan melatih motorik halus pada anak. Adapun cara penerapan dalam metode ini yaitu dengan memberitahu langkah-langkah dalam memainkan permainan kotak geometri kepada anak, kemudian memberi contoh kepada anak bagaimana cara memainkan permainan kotak geometri, setelah anak sudah mengerti barulah anak memainkan sendiri permainan tersebut dan guru mengamati cara bermain anak.

Melatih konsentrasi anak merupakan keterampilan guru dalam mengajar dengan kemampuan memusatkan pikiran terhadap aktivitas belajar (Nugraha, 2008). Unsur perkembangan yang harus diperhatikan yaitu dari segi konsentrasinya agar perkembangan anak lebih baik dan dapat menjadi orang cerdas. Aspek dalam melatih konsentrasi anak yaitu aspek motorik halus karena dapat membantu anak fokus atau berkonsentrasi. Adapun faktor yang mempengaruhi anak dalam melatih konsentrasinya yaitu suara yang dapat mengganggu anak saat belajar dan suhu dalam kelas panas.

Fenomena gangguan konsentrasi juga dirasakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas, terlebih pasca pandemik Covid-19 dimana anak hanya tinggal di rumah dengan keterbatasan aktivitas fisik. Berdasarkan pemaparan tersebut, metode bermain kotak geometri menjadi solusi stimulasi yang dapat digunakan pada penelitian pengabdian ini dalam bentuk *service learning* yakni untuk melatih konsentrasi anak pada usia 5-6 tahun pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas. Setelah kegiatan pengabdian diharapkan

anak didik dapat meningkatkan konsentrasi sehingga dapat tumbuh menjadi orang yang lebih cerdas.

METODE PENGABDIAN

Pada bagian metode pengabdian ini berupa jenis pengabdian *service learning* dengan subyek pengabdian sejumlah 3 anak dengan jenis kelamin 2 perempuan dan 1 laki-laki yang dipilih berdasarkan *purposive sampling* dengan kriteria: (a) menyatakan kesediaan menjadi subjek pengabdian; (2) bersedia hadir secara konsisten selama penelitian pengabdian berlangsung; (3) Anak memiliki kemampuan merespon yang baik; (4) Anak memiliki kemampuan kerjasama terkait intervensi yang dilakukan. Penelitian pengabdian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas yang berlokasi di Tamalate Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Cara mengukur tingkat pencapaian keberhasilan dari kegiatan *service learning* yaitu melalui instrumen observasi yang diisi dengan teknik *check list* (\checkmark). Instrumen yang diberikan terdiri dari 11 item disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator keberhasilan intervensi yang terdiri dari: (1) Mengetahui tata cara bermain kotak geometri; (2) Menyadari pentingnya bermain geometri; dan (3) Mengetahui kemampuan anak dalam melakukan permainan kotak geometri.

Pada saat proses observasi yang dilakukan peneliti yaitu mengisi lembar kegiatan observasi dengan memberikan *check list* (\checkmark) pada tabel yang telah disediakan dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSH). Berikut instrumen observasi yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Indikator	Item
Mengetahui tata cara bermain kotak geometri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengetahui cara bermain kotak geometri. 2. Anak mengetahui tahapan bermain kotak geometri. 3. Anak mengetahui jumlah potongan kotak geometri.
Menyadari pentingnya bermain geometri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menyadari pentingnya saat bermain kotak geometri. 2. Anak mampu menyadari jumlah bongkahan dari kotak geometri. 3. Anak menyadari bahwa dengan memainkan kotak geometri anak mampu melatih konsentrasi anak dan dapat mencocokkan bentuk geometri
Mengetahui kemampuan anak dalam melakukan permainan kotak geometri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat memainkan kotak geometri bersama teman-temannya. 2. Anak mampu menyelesaikan kotak geometri secara bersama-sama. 3. Anak mampu bermain kotak geometri dengan mengikuti tahapan yang dibuat oleh guru. 4. Anak sudah mampu bermain geometri secara mandiri. 5. Anak sudah mau bermain secara mandiri tanpa ajakan

Analisis data yang digunakan untuk mengukur ketercapaian pengabdian ini menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* menunjukkan hasil positif. Hal tersebut dibuktikan setelah menerapkan permainan kotak geometri sebagian besar telah memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB) dalam hal peningkatan konsentrasi. Berikut ini data-data rekapitulasi hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian terhadap 3 anak yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Nama Anak	Item Kemampuan											Total Skor	Rerata
		Kognitif			Sosial Emosi					Afektif				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	QMG	4	3	4	4	3	2	4	2	2	3	3	34	3.09
2	N	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	20	1.82
3	MAGN	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	30	2.73
Nilai Total													84	7.64

Keterangan:

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 2: Mulai Berkembang (MB)

Skor 1: Belum Berkembang (BM)

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas memiliki skor rata-rata konsentrasi yang hampir sama. Anak dengan inisial QMG memperoleh total skor sebesar 34 dengan rata-rata 3.09 yang menunjukkan perilakunya mampu melakukan permainan kotak geometri dengan baik sesuai dengan yang diajarkan. Dalam membandingkan perkembangan anak pada hari pertama dan hari kedua dalam bermain kotak geometri di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas dengan jumlah 3 anak. Pada hari pertama 2 anak sudah mulai berkembang tetapi ada 1 anak yang belum berkembang dan tidak mau bermain dengan temannya. Pada hari kedua 1 anak sudah berkembang sangat baik, 1 anak berkembang sesuai harapan, dan 1 anak mulai berkembang dan sudah mau bermain bersama temannya.

Pada permainan kotak geometri terdapat beberapa tahapan yang harus diketahui anak supaya mampu bermain kotak geometri agar anak dapat melatih konsentrasi dan dapat mengenal warna dan bentuk geometri. Tahapan-tahapan dalam bermain geometri yaitu: 1) Guru menyiapkan kotak geometri, 2) Guru memperlihatkan kotak geometri kepada anak, 3) Guru membantu anak bagaimana cara bermain kotak geometri, 4) Peserta didik diberikan kesempatan melakukannya secara mandiri, 5) Guru mengamati peserta didik dalam bermain kotak geometri, 6) Peserta didik memperlihatkan kotak geometri yang sudah diselesaikan, 7) Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang tampil kedepan kelas.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian ini peneliti memberikan penjelasan tentang pentingnya mengembangkan aspek motorik halus, seperti bermain kotak geometri. Berbagai media dapat digunakan dalam pembelajaran geometri salah satunya yaitu permainan kotak geometri. Kotak geometri berukuran sedang dan bongkahan bentuk geometri berukuran kecil. Permainan ini membantu anak dalam mengembangkan daya pikir atau dapat melatih konsentrasi pada anak. Jadi dalam intervensi peneliti memastikan anak memenuhi indikator yang ditetapkan, yakni: 1) Mengetahui tata cara bermain kotak geometri; (2) Menyadari pentingnya bermain geometri; dan (3) Anak mampu dalam melakukan permainan kotak geometri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuniar & Ariyanto (2021) bahwa permainan kotak pintar dianggap efektif untuk digunakan pada anak usia dini, dimana aspek perkembangan yang distimulasi pada permainan kotak pintar yaitu aspek nilai agama-moral, aspek sosial-emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek motorik, dan aspek seni. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriya (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif berupa tangram pada anak usia dini dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak serta melatih daya ingatnya. Shiddiq (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa perkembangan visual geometri anak dapat dikembangkan melalui beberapa aktivitas, seperti menggambar, melukis, mengenalkan teknik pewarnaan, membuat kerajinan tangan, dan mengajak peserta didik mengenali benda-benda yang ada di sekitarnya.

Berikut hasil dokumentasi pada pengabdian kepada masyarakat selama 2 hari di TK Asyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas.



Gambar 1. Foto Saat Anak Bermain Kotak geometri Bersama Temannya



Gambar 2. Foto Anak Bermain Kotak Geometri Secara Mandiri



Gambar 3. Foto Peneliti Menjelaskan Cara Bermain Kotak Geometri

Anak usia dini merupakan makhluk sosial yang sangat unik dan kaya akan potensi karena proses perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang sangat pesat. Dalam suatu pendidikan anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan seperti aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, seni, bahasa, dan sosial-emosi. Keenam aspek ini perlu dikembangkan karena pada dasarnya aspek ini saling berkaitan satu dengan lain (Asriana & Herman, 2019).

Salah satu aspek yang dikembangkan pada kegiatan pengabdian ini yaitu aspek fisik motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil tertentu (Depdiknas, 2007). Perkembangan motorik halus juga merupakan pengelompokan penggunaan otot-otot kecil yang membutuhkan kecerdasan tangan dan mata. Perkembangan motorik halus ini juga merupakan perkembangan dari unsur kesiapan pengendalian gerak tubuh dan otak yang sebagai pusat gerak (Sari, 2012).

Metode yang digunakan peneliti dalam pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas yaitu metode bermain. Metode bermain adalah kegiatan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dan bermain harus dengan keinginan anak tanpa dipaksa (Mutiah, 2010). Bermain juga adalah sesuatu yang sangat menyenangkan dan sangat fleksibel (Yus, 2011).

Guru adalah pekerjaan penting yang memengaruhi pembelajaran siswa. Dengan kompetensi dan strategi yang diterapkan guru pada anak usia dini, kecerdasan yang

dimiliki siswa akan tumbuh dan berkembang (Babuta & Rahmat, 2019). Menurut Purwanto et al. (2020), pendidikan anak usia dini sebagai tutor tentunya berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Kasus individual pendidikan prasekolah tidak dapat sepenuhnya memahami urutannya, pendidikan pra-sekolah itu unik, setiap anak berbeda, sehingga guru harus dapat memahami kepribadian setiap siswa untuk membimbing dan mengembangkan kecerdasan setiap siswa. Pembelajaran yang diterapkan pada anak seharusnya dilakukan dengan cara anak bermain sambil mereka belajar. Permainan adalah kegiatan yang dapat menghasilkan serta menyenangkan bagi diri anak, dengan cara bermain anak akan dengan mudah menemukan hal-hal baru yang dapat memperkuat pengetahuan mereka sebelumnya dengan cara mengeksplorasi dan berekspresi, yang dapat menunjukkan jati diri serta kreativitas anak.

Perkembangan yang dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu peserta didik sudah mampu mencocokkan bentuk geometri, mengenal warna dan bentuk, serta mampu menghitung jumlah bongkahan dari kotak geometri tersebut. Kemampuan tersebut yang didapatkan menurut Lestari (2011), merupakan salah satu kemampuan dasar pada anak usia dini dalam mengenal, mencocokkan, dan menyebutkan bentuk geometri. Kemampuan dasar itu bisa distimulasi bukan hanya menggunakan alat permainan modern, juga bisa memanfaatkan alam sekitar sebagaimana menurut Suyanto (2005) bahwa dalam mengenal atau mencocokkan bentuk geometri anak usia dini juga dapat menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

Adapun hambatan yang dialami peneliti saat melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni anak kurang fokus saat peneliti menjelaskan tahap-tahap dalam bermain kotak geometri, anak menjadi kurang sabar untuk memainkannya, dan beberapa peserta didik datang terlambat sehingga data yang diambil menjadi subjek penelitian hanya 3 anak yang memang konsisten datang tepat waktu. Direkomendasikan untuk penelitian pengabdian selanjutnya untuk memberikan intervensi yang bukan hanya menstimulasi kemampuan fisik motorik anak, tapi juga aspek perkembangan lain seperti emosi dan sosial agar anak mampu sabar menunggu giliran dalam bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam aspek perkembangan fisik motorik halus khususnya pada metode bermain kotak geometri dapat disimpulkan bahwa konsentrasi anak pada usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas dapat dilatih melalui permainan geometri. Melalui permainan geometri, anak mampu mengenal bentuk dan warna geometri. Peningkatan terjadi dikarenakan dalam melatih konsentrasi anak dilakukan dengan metode bermain kotak geometri yang sebelumnya belum diterapkan kepada anak. Dalam bermain kotak geometri peserta didik mulai berkembang dalam aspek fisik motorik halus dengan 2 anak mulai berkembang sesuai harapan dan 1 anak mulai berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Dosen Pengampu Mata Kuliah Psikologi Anak dan Mata Kuliah Pembelajaran IT, serta pihak sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas yang bersedia menjadi mitra dari bagian kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriana, & Herman. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Kolase di Taman Kanak-Kanak Dian Harapan Biringkanaya Kota Makassar. *Tematik*, 5(2), 50–56. <https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20281>
- Babuta, A., & Rahmat, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis Dengan Tektik Kelompok. *AL-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1–28.
- Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Depdiknas. (2007). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen Direktorat Pembinaan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama.
- Fitria, R. A. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.83>
- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as Playscape: The Effects of Natural Environments on Children's Play and Motor Development. *Children, Youth, and Environment*, 14(2), 21–44.
- Habibi, Sritji, & M.Yasin. (2013). *Jenis dan Spesifikasi Alat Bantu Pembelajaran Untuk Anak Autis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Khusus dan layanan Khusus Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2017). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p73-81>
- Herlinda, S. (2018). Pembelajaran PAUD dengan Strategi Out Door. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 67–74. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i1.5526>
- Hikmah, N., & Zahro, I. F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis melalui Metode Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 85–92.
- Hwang, W.-Y., & Dkk. (2009). Multiple Representation Skills and Creativity Effects on Mathematical Problem Solving Using a Multimedia Whiteboard System. *Journal Educational Technology and Society*, 10(2).
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–13.
- Ismawati, P., Maulida, S., & Maysaroh, U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak di RA Nurul Hikmah Ketemas Dungus Puri Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 20–33. <https://doi.org/10.29062/seling.v7i1.722>
- Lestari. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Maryatun, Budi, E., & Hayati, N. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nizrina, E. H., Rosidah, L., & Maryani, K. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Alat Permainan Outdoor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal JPP PAUD FKIP Untirta*, 4(1), 41-50.
- Nugraha. (2008). *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*. Bandung: Elex Media Komputindo.
- Purwanto, Agus, Sopa, A., Primahendra, R., Kusumaningsih, S. W., & Pramono, R. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transaction, Transformational, Authentic dan Authoritarian Terhadap Kinerja Guru Madrasah Tsanawiah di Kudus. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1).
- Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. (2016). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun dan Implikasinya pada Layanan Konseling. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 1-11.
- Sari, E. K. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.24036/1615>
- Shiddiq, J. (2021). Kaligrafi Kufi dan Strategi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial. *Jurnal Studi Islam by Qolamuna*, 6(2), 277-290.
- Sholeha, W., & Anggraini, Y. (2022). Intercultural Communication : Strategy to Improve School Competitiveness Based on Public Demand. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 438-447. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2123>
- Sholikhah, M. (2013). Bermain Kotak Bentuk Geometri Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 53(9), 1689-1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sunardi, & Sunaryo. (2007). *Intervendi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Yuniar, D. P., & Ariyanto, F. L. T. (2021). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak melalui APE Bermuatan Kearifan Lokal di PAUD Madura. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 16(1), 21-33.
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.