
Penggunaan Alat Peraga TAPASAM Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bagi Anak

**Khotim Fadhli^{1*}, Ita Rahmawati², M. Farid Nasrulloh³, Febri Devita Lisgita Putri⁴,
Martina⁵, Mohammad Ali Rosyid⁶**

^{1,2}Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{3,4}Pendidikan Matematika Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵Ekonomi Syariah, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁶Pendidikan Agama Islam, Universitas KH.A. Wahab Hasbullah

Email* : khotim@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The community service carried out aims to improve numeracy skills for early childhood in Rejosopinggir village. Service activities in Rejosopinggir Village, Tembelang District, Jombang Regency, East Java. The implementation of community service activities will be carried out in December 2021. The implementation method for implementing this community service activity includes the Participatory Action Research method. Action and participatory methods are carried out in mentoring parents and children about increasing children's abilities in certain fields. The community service activities carried out concluded that the use of TAPASAM teaching aids (paired and connected ropes) could improve numeracy skills for early childhood. The existence of assistance to children in Rejosopinggir village by introducing learning media in the form of TAPASAM props (paired and connected ropes) can improve numeracy skills for early childhood in Rejosopinggir village. The choice of learning media will be very influential in exploring children's achievements so that the TAPASAM media (paired and continuous ropes) is interesting in activating children's learning creativity.

Keywords : *Media / Props, Numeracy Skills, Children's Education*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini di desa Rejosopinggir. Kegiatan pengabdian di Desa Rejosopinggir, Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan di Bulan Desember 2021. Metode pelaksanaan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode Participatory Action Research (Penelitian Tindakan Partisipatif). Metode tindakan dan partisipatif dilaksanakan pada pendampingan bagi orang tua dan anak tentang peningkatan kemampuan anak dalam bidang tertentu. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) bisa meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini. Adanya pendampingan kepada anak-anak di desa Rejosopinggir dengan mengenalkan media pembelajaran berupa alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini di desa Rejosopinggir. Pemilihan media belajar tersebut akan sangat berpengaruh dalam mengeksplorasi prestasi anak sehingga media TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) tersebut menarik dalam memantik kreatifitas belajar anak.

Kata kunci : *Media /Alat Peraga, Kemampuan Berhitung, Pendidikan Anak*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian dari integrasi pembangunan bangsa. Pendidikan bangsa akan semakin terbelakang atukah semakin melangkah keterdepan sangat tergantung pada pengelolaan dan kebijakan pemerintah. Dalam pengelolaan pendidikan, dibutuhkan orang-orang yang sangat

memahami tentang pendidikan. Proses pendidikan sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, manusia yang berkualitas dapat dilihat dari pendidikannya, yang mana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional (Fadhli et al., 2021).

Pendidikan di seluruh tingkatan harus perlu diperhatikan secara serius. Terdapat beberapa tingkatan dalam pendidikan formal, mulai dari pendidikan bagi anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi. Pondasi awal pendidikan yang tidak boleh dilewatkan diantaranya adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sangat perlu memperhatikan unsur-unsur yang akan mempengaruhi perkembangan anak, agar anak mampu berkembang dengan optimal. Setiap lembaga pengelola pendidikan ini harus memiliki strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak dan harus sesuai dengan tingkatan usia anak.

Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Mursid, 2015). Masitoh mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Masitoh, 2005).

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini merupakan aspek fundamental bagi kehidupan anak nantinya. Masa ini merupakan masa emas dimana anak mulai peka untuk menerima rangsangan dan otak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini merupakan bentuk dari sikap perhatian kepadanya, diantaranya melalui pendidikan langsung yang diajarkan orang tua, maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Setiap anak memiliki aspek perkembangan yang berbeda-beda, beberapa aspek perkembangan yang harus anak capai diantaranya nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni, aspek perkembangan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu aspek perkembangan kognitif (Joni, 2016).

Pada banyak bidang, konsep matematika tidak akan pernah hilang dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu dasar yang sangat berguna dan banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan manusia. Secara bahasa "Matematika" berasal dari perkataan Yunani, yaitu "mathematike" yang berarti mempelajari. Perkataan itu berasal dari kata "mathema" yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein yang berarti belajar (berpikir). Dengan demikian, matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara berpikir atau bernalar. Hal ini berarti matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia penalaran (Erman S, 2003).

Pada umumnya, belajar matematika membutuhkan keseriusan yang mendalam, teori yang diajarkan pada matematika berbeda dengan teori yang diajarkan pada mata pelajaran lain. Belajar matematika membutuhkan latihan yang diulang-ulang, misalnya menyelesaikan soal-soal latihan, maka harus memahami konsep hingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dimaksud. Ada cara lain dalam belajar matematika, agar siswa atau anak didik dengan mudah dapat memahami materi yang diajarkan guru / pendidik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu merupakan alat peraga yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran di kelas, contoh media diantaranya alat peraga meliputi alat pengukur berat, alat pengukur panjang, alat pengukur suhu, dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dibutuhkan oleh guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan terhadap anak didik. Hal ini sangat penting karena dengan media diharapkan anak dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Menurut (Khotimah & Satiti, 2019), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran.

Pada saat ini banyak perkembangan yang terjadi berkaitan dengan media pembelajaran mulai dari yang paling tradisional sampai yang paling modern. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses

pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Jika kembali kepada paradigma pembelajaran sebagai suatu proses transaksional dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan psikomotor, maka posisi media jika diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang terjadi.

Berdasarkan survey di lokasi mitra, yakni di desa Rejosopinggir, kecamatan Kesamben, kabupaten Jombang ditemukan beberapa temuan terkait pendidikan anak, baik bagi anak usia dini maupun anak yang masuk katagori pendidikan dasar. Masalah yang ada diantaranya yaitu banyak anak usia dini yang ada di desa Rejosopinggir yang masih kesulitan dalam berhitung. Ada beberapa penyebab dari kesulitan yang terjadi, diantaranya karena pandemic covid 19 yang cukup lama menjadikan anak tidak bisa sekolah secara langsung, namun tidak semua orang tua siap untuk mendampingi belajar dikarenakan tidak memiliki kemampuan dan strategi dalam mengajar, termasuk masih kebingungan dalam menggunakan media apa yang membantu proses belajar anak. Sehingga, dampak yang muncul adalah anak kurang minat untuk belajar, termasuk belajar berhitung.

Berdasarkan temuan tersebut, maka tim pengabdian masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah (UNWAHA) ini menentukan pendampingan kepada anak-anak di desa Rejosopinggir dengan mengenalkan media pembelajaran yang dibuat oleh tim yakni alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini di desa Rejosopinggir.

Tim pengabdian masyarakat UNWAHA ini menganggap bahwa pemilihan media belajar akan sangat berpengaruh dalam mengeksplorasi prestasi anak sehingga dibutuhkan media yang menarik dalam memantik kreatifitas belajar. dan salah satu media belajar yang kami hasilkan adalah TAPASAM (tali berpasang dan bersambung). TAPASAM adalah media pembelajaran atau bisa disebut juga alat peraga dalam pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar menghitung dengan cepat dan menarik.

METODE

- Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode dalam bentuk tindakan dan partisipatif dilaksanakan pada kegiatan pendampingan untuk mengenalkan media pembelajaran yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat UNWAHA yakni alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung), melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai memahami penggunaan alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) dan dapat meningkatkan minat belajar anak.

- Waktu dan Tempat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di Desa Rejosopinggir, Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan pada bulan Desember 2021.

- Mitra Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan kerjasama dengan pihak mitra yaitu kelompok belajar anak usia dini dan taman kanak-kanak di desa Rejosopinggir. Pelaksanaan ini bersifat partisipatori, tim pengabdian masyarakat UNWAHA dan mitra secara bersama-sama dan proaktif untuk terlibat dalam setiap kegiatan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan diskusi dengan orangtua anak, dan pendampingan dan pengenalan penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh tim UNWAHA yakni alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) melalui beberapa pertemuan tatap muka. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di balai desa Rejosopinggir, kecamatan Tembelang, kabupaten Jombang, Jawa Timur.

- Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan berdasarkan rancangan yang telah ditentukan berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

| No. | Jenis kegiatan | Waktu pelaksanaan |
|-----|--|-------------------|
| 1. | Survei ke lokasi Pengabdian masyarakat dan pengurusan izin Pengabdian. | 3 Desember 2021 |
| 2. | Pembuatan teknologi tepat guna berupa media pembelajaran TAPASAM | 7 Desember 2021 |

| | | |
|----|---|-----------------------|
| 3. | Pendampingan dan pengenalan penggunaan media pembelajaran TAPASAM | 10 – 11 Desember 2021 |
| 4. | Praktek cara pembuatan media pembelajaran TAPASAM | 12 Desember 2021 |

- Analisis Berkelanjutan

Rencana jangka panjang dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini melalui kegiatan pendampingan penerapan alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, maka upaya tindak lanjut yaitu akan mengajarkan cara pembuatan alat peraga yang lebih sederhana dengan menciptakan inovasi teknologi tepat guna yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan tum UNWAHA bersama pemerintah desa Rejosopinggir, kecamatan Tembelang, kabupaten Jombang kali ini melakukan pendampingan pembelajaran dengan metode belajar menghitung cepat menggunakan alat peraga TAPASAM (Tali Berpasangan dan Bersambung) yang difokuskan pada anak usia dini atau pada tingkat sekolah Taman Kanak-kanak (TK) dan kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar (SD) yang ada di desa Rejosopinggir. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam berhitung atau matematika. Sehingga alat peraga TAPASAM sebagai salah satu alternative media belajar anak agar dapat lebih mempermudah belajar menghitung dengan cepat, agar minat belajarnya semakin meningkat karena tidak bosan dalam belajar.

Luaran yang dibuat tim pengabdian masyarakat UNWAHA dalam proses meningkatkan mutu pendidikan di desa Rejosopinggir yaitu berupa alat peraga TAPASAM (Tali Berpasangan dan Bersambung). TAPASAM didesain berupa gambar yang menarik, kemudian dicetak dalam bentuk stiker dan ditempel pada kertas karton yang berjumlah 4 bagian yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media ini merupakan media untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada tingkat dasar.

- Gambaran alat peraga TAPASAM

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat alat peraga TAPASAM yaitu:

- Desain atau gambar yang sudah dicetak dalam bentuk stiker,
- Kertas karton,
- Kertas buffalo,
- Gunting, dan lem



Gambar 1. Tampilan alat peraga TAPASAM

- Fungsi dan Manfaat Produk Teknologi

- Meningkatkan sensor motoric pada anak. Karena proses belajar yang mengandalkan pergerakan dan perpindahan tali pada suatu alat peraga yang sesuai dengan hasil perhitungan.
- Meningkatkan daya ingat. Dimana anak-anak dan manusia pada umumnya lebih bisa menerima serta memahami pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan praktek matematika. Seperti: praktek perhitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
- Memotivasi anak untuk lebih giat belajar. Karena sekali anak menyukai sesuatu, maka ia akan selalu melakukan hal itu. Sama halnya dengan menggunakan alat peraga matematika dalam proses belajarnya.

- Menambah wawasan anak. Dengan alat peraga TAPASAM membuat anak senang dan ceria dikarenakan alat yang digunakan kreatif dan menarik dalam proses belajar.
- Mengoptimalkan proses belajar mengajar anak berkat bantuan alat peraga TAPASAM.
- Dampak Ekonomi dan Sosial
 - Meningkatkan ketrampilan dalam menggunakan alat peraga.
 - Menumbuhkan sikap disiplin, teliti, kerjasama, dan bertanggung jawab.
 - Membentuk sikap mandiri dalam kegiatan observasi eksperimen dan penelitian.
 - Interaksi guru dan murid lebih meningkat, sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal.
- Pembahasan

Media pembelajaran matematika bukan hanya merupakan alat-alat peraga pada matematika seperti jangka, balok, kubus, dan lain sebagainya melainkan berupa CD pembelajaran, dimana CD pembelajaran memuat materi pembelajaran yang dapat diputar melalui computer atau televisive yang langsung disaksikan atau dipelajari secara langsung oleh peserta didik. Gagne (1970) dalam (Sadiman, 2009) mendefenisikan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.



(a)



(b)

Gambar 2. Proses pendampingan penggunaan alat peraga TAPASAM pada anak

Pada hakekatnya proses belajar adalah proses komunikasi. Melalui proses komunikasi guru dapat menyampaikan pengalamannya atau penguatahuannya untuk dapat dipelajari oleh anak didiknya. Namun tidak jarang proses komunikasi ini tidak berlangsung dengan lancar, dan bahkan terkadang membingungkan, karena salah memahami. Untuk menghindari atau mengurangi terjadinya salah komunikasi maka digunakan media sebagai sarana komunikasi dalam pembelajarannya.

Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam menunjang proses belajar. Terdapat media yang langsung dapat dimanfaatkan (*media by utilization*) dan ada juga media yang dirancang dulu (*media by design*). TAPASAM merupakan salah satu media yang dibuat atau dirancang dulu.

Secara umum, alat peraga TAPASAM merupakan media pengajaran yang mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, seperti hambatan komunikasi yang sering timbul. Melalui penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat menyebabkan hal-hal pada setiap anak seperti: menimbulkan peningkatan minat dan motivasi belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Alat atau media pengajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar. Dengan demikian orang tua ataupun guru dalam mengelola proses belajar anak tidak hanya dituntut bisa menggunakan alat/media pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk dapat mengadakan alat/media sederhana.

Pentingnya alat/media tidak semata-mata bagi pendidikan di lembaga formal, tapi juga bagi proses belajar. Levie & Lents (1982) dalam (Dahar, 1989) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: pertama, fungsi atensi media visual yang merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Seringkali pada beberapa pelajaran, anak tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu karena sudah menganggap bahwa pelajaran tersebut merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka atau sudah menganggap sulit. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada

pelajaran yang akan mereka terima (Fadhli, 2020). Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan anak ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

Kedua, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Ketiga, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985) dalam (Purnami & Subekti, 1995), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

- Memotivasi minat atau tindakan,
- Menyajikan informasi,
- Memberi instruksi

Manfaat media pembelajaran dalam belajar mengajar dalam proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang sangat penting karena metode mengajar dan media pengajaran merupakan aspek yang saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik anak. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan (Putra et al., 2021).

Menurut (Hamalik, 2009) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya:

- Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- Meningkatkan kualitas hasil belajar
- Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- Merubah peran orang tua / guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Adanya pendampingan kepada anak-anak di desa Rejosopinggir dengan mengenalkan media pembelajaran berupa alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini di desa Rejosopinggir. Pemilihan media belajar tersebut akan sangat berpengaruh dalam mengeksplorasi prestasi anak sehingga media TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) tersebut menarik dalam memantik kreatifitas belajar.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) bisa meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini. Adanya pendampingan kepada anak-anak di desa Rejosopinggir dengan mengenalkan media pembelajaran berupa alat peraga TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini di desa Rejosopinggir. Pemilihan media belajar tersebut akan sangat berpengaruh dalam mengeksplorasi prestasi anak sehingga media TAPASAM (tali berpasang dan bersambung) tersebut menarik dalam memantik kreatifitas belajar anak.

Saran untuk pengabdian kepada masyarakat diharapkan untuk bisa mengembangkan ide-ide baru yang berkaitan dengan teknologi tepat guna berbasis kearifan lokal. Adanya pengembangan ide baru

dapat mendukung terwujudnya peningkatan kualitas dan kemampuan anak secara mandiri. Sehingga sumber daya manusia yang ada semakin meningkat dan unggul.

DAFTAR RUJUKAN

- Dahar, R. W. (1989). *Teori-teori Belajar*. Erlangga.
- Erman S. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA: UPI.
- Fadhli, K. (2020). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia untuk Meningkatkan Semangat Kerja dan Kinerja Tenaga Pendidik (Studi Kasus pada Yayasan Yalatif Indonesia). *MARGIN ECO*, 4(2), 35–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.32764/margin.v3i2.907>
- Fadhli, K., Sholicha, N. N., Chasanah, U., & Anandita, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi ID (Inggris – Diniyah) Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SD Negeri Rejosoppinggir. *JUMAT PENDIDIKAN*, 2(3), 160–167. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2132>
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(1), 1–10.
- Khotimah, K., & Satiti, W. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 99–105. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>
- Masitoh. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Purnami, I., & Subekti. (1995). *Kurikulum, Pengantar Untuk Kurikulum Kreatif dan Praktek Sesuai Perkembangan*. Guna Widya.
- Putra, I. A., Ismail, A. N., Wafqin, M. S. I., Nasrulloh, M. F., Fadhli, K., & Nikmatika, A. (2021). Analisis Keefektifan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pasca Pandemi Covid-19 di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. *SNASTEP: Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 518–527. <https://www.snastep.com/proceeding/index.php/snastep/article/view/2/53>
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Rajawali Pers.