

Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak

Nurlita Sari*, Rita Aryani

Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia

*Corresponding Author: nurlitasari021079@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out how the implementation of the counting box learning tool in understanding numeracy at PAUD Tunas Cempaka West Jakarta Administrative City for the 2022/2023 academic year. The subjects in this study were group B aged 5 to 6 years, totaling 20 children at Early Childhood Education Tunas Cempaka, Kel. Wijaya Kusuma Kec. Grogol Petamburan, West Jakarta. The counting box that we made from used materials that we modified to attract students' interest in counting aims to create fun learning to make it easier for students to understand counting. Counting is the mastery of basic arithmetic which includes addition, subtraction, multiplication and division. This research uses a qualitative approach through a narrative method by collecting data through; (1) observation techniques; (2) interview techniques; (3) documentation techniques. The results of the analysis of the test data showed that the children in group B counted above the average in understanding in arithmetic. Of the 20 children, there were 15 children with Very Good development results (BSB), 3 children with Developing According to Expectations (BSH) results, and 2 children with Starting to Emerge results (MB). This shows that numeracy skills can be well developed through the counting box game tool.

Keywords: implementation, Count box, count.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi alat pembelajaran kotak hitung dalam pemahaman berhitung di Paud Tunas Cempaka Kota Administrasi Jakarta Barat tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B usia 5 sampai dengan 6 tahun, yang berjumlah 20 anak di Paud Tunas Cempaka, Kel. Wijaya Kusuma Kec. Grogol Petamburan Jakarta Barat. Kotak hitung yang peneliti buat dari bahan bekas yang peneliti modifikasi agar menarik minat anak didik dalam berhitung bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk memudahkan anak didik dalam pemahaman berhitung. Berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang meliputi penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode naratif dengan mengumpulkan data melalui ; (1) teknik observasi; (2) teknik wawancara; (3) teknik dokumentasi. Hasil analisis data uji diperoleh bahwa terhitung Anak kelompok B berada di atas rata-rata pada pemahaman dalam berhitung. Dari 20 anak terdapat 15 anak dengan hasil berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak dengan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak dengan hasil Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dapat berkembang dengan baik melalui alat permainan kotak berhitung.

Kata Kunci: implementasi, Kotak hitung, berhitung.

Article History:

Received 2023-06-24

Revised 2023-08-28

Accepted 2023-09-14

DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5817

PENDAHULUAN

Proses pendidikan pada anak usia dini mencakup pemberian pembinaan sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberikan rangsangan atau stimulasi yang dapat merangsang perkembangan rohani dan jasmani, sehingga menciptakan kesiapan lanjutan (Lasaiaba, 2016; Alfina & Anwar, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menjadi dasar dalam mengembangkan

berbagai aspek, termasuk kognitif, fisik motorik, bahasa, sosioemosional, seni, moral, dan agama (Sukatini et al., 2020).

Aspek fisik motorik mencakup motorik halus (koordinasi otot-otot kecil) dan motorik kasar (koordinasi otot-otot besar). Sementara itu, aspek kognitif melibatkan kemampuan intelektual (Juniarti & Arofah, 2018; Wulandari et al., 2022) yang merupakan bagian penting dalam perkembangan anak didik (Rahman, 2009). Salah satu keterampilan kognitif yang penting adalah belajar berhitung, yang terjadi secara alami saat anak bermain di lingkungannya (Mahmudah et al., 2021; Marlina, 2014). Kegiatan berhitung pada anak usia dini disebut kemampuan berhitung permulaan, di mana setiap anak mengembangkan kemampuannya seiring dengan karakteristik dan lingkungan terdekat, hingga mencapai pemahaman tentang jumlah (Dewi, 2018). Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini harus terampil dalam merancang alat permainan edukatif untuk melatih kemampuan berhitung anak, agar proses pembelajaran berhitung menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

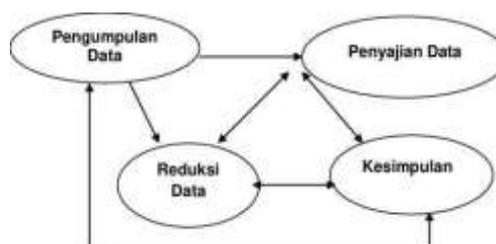
Pendidikan anak di usia dini memiliki keunikan berupa perkembangan dan pertumbuhannya yang bervariasi dan beragam (Suryana, 2021). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, sangat penting memilih metode pembelajaran yang mengakomodasi keunikan anak usia dini. Kemampuan mengorganisasi lingkungan juga menjadi kunci dalam menciptakan suasana yang mendorong pertumbuhan dan pengembangan peserta didik dalam proses belajar (Susanto, 2011).

Paud Tunas Cempaka merupakan salah satu Satuan Paud Sejenis (SPS) yang berlokasi di Kelurahan Wijaya Kusuma, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Di lembaga ini, guru berusaha menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam ruangan (APE indoor) yang terbuat dari barang bekas yang dimodifikasi untuk menarik minat anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu contoh APE yang dirancang adalah Kotak Hitung. Kotak Hitung terbuat dari kardus bekas yang dilapisi kertas emas dan dilengkapi dengan bola-bola berwarna yang disimpan dalam kotak bola. Media ini juga menyediakan alat tulis bagi anak-anak untuk menuangkan tulisan mereka. Kotak Hitung menjadi APE yang menarik minat anak-anak untuk belajar konsep berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji implementasi alat pembelajaran Kotak Hitung dalam pemahaman berhitung anak-anak di Paud Tunas Cempaka, khususnya pada aspek kognitif anak usia 5 – 6 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Pendekatan kualitatif dengan jenis metode Naratif. Penelitian ini berfokus pada stimulasi aspek Kognitif melalui pemahaman berhitung kepada anak umur 5- 6 tahun yang berjumlah 20 anak di Paud Tunas Cempaka, Kel. Wijaya Kusuma Kec. Grogol Petamburan melalui kegiatan bermain APE Kotak Hitung. Tahun ajaran 2022/2023 dari bulan Januari sampai bulan Maret. Teknik Pengumpulan data meliputi penggunaan observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah alat manusia atau peneliti sendiri, pedoman wawancara, dan lembar observasi.



Bagan 1 Analisis Data menurut Miles dan Huberman

Analisis data dilakukan dengan menggunakan Miles & Huberman (1994) meliputi: (1) Pengumpulan, (2)

Reduksi Data, (3) Display Data, dan (4) Penggambaran hasil (Conclusion Drawing) (Miles & Huberman, 1994). Menurut Daiute & Lightfoot (2004) penelitian naratif mengambil banyak bentuk dan berasal dari ilmu manusia dan sosial yang berbeda. Narasi dapat berarti tema yang diberikan pada teks atau wacana tertentu, atau teks yang digunakan dalam konteks atau bentuk investigasi dalam penelitian kualitatif (Albi, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paud Tunas Cempaka adalah lembaga PAUD yang didirikan oleh ibu-ibu PKK di Rw 02, Kelurahan Wijaya Kusuma, Kecamatan Grogol Petamburan. Pokja II kelurahan Wijaya Kusuma berinisiatif mendirikan Paud di lingkungan RW 02. Pada tanggal 27 Juli 2007, Paud Tunas Cempaka didirikan dan sampai sekarang tetap beroperasi. Tenaga pendidik di Paud Tunas Cempaka memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, ada yang lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan ada juga yang lulusan SMA yang telah mengikuti Diklat Berjenjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal terkait pembelajaran dan penilaian pada anak usia dini di Paud Tunas Cempaka, ditemukan bahwa anak-anak kelas B usia 5 – 6 tahun menghadapi kesulitan dalam kegiatan berhitung, khususnya dalam konsep menambah dan mengurangi. Mereka masih bingung dalam konsep tersebut dan sering menggunakan jari-jari mereka untuk menghitung. Terkadang, mereka juga mengalami kebingungan dalam memahami konsep menambah dan mengurangi sehingga tidak dapat menyelesaikan tugas berhitung dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam kegiatan pembelajaran berhitung, Paud Tunas Cempaka membuat sebuah Alat Pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Alat pembelajaran ini diberi nama "Kotak Hitung". Kotak Hitung dibuat dari kardus bekas yang ditutupi dengan kertas emas berwarna kuning emas untuk menarik minat anak-anak. Di sampingnya, disediakan bola-bola kecil dengan berbagai warna untuk digunakan dalam kegiatan berhitung. Juga, alat tulis disediakan bagi anak-anak yang ingin menuangkan jawaban dalam bentuk tulisan.

Alat pembelajaran "Kotak Hitung" ini merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari kardus bekas dan ditutupi dengan kertas emas berwarna kuning (lihat gambar 1). Di bagian atas kotak terdapat bolongan untuk memasukkan bola-bola kecil yang berfungsi untuk permainan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, alat tulis juga disediakan bagi anak-anak yang ingin menulis jawaban atau hasil dari kegiatan berhitung.



Gambar 1. Alat pembelajaran Kotak Hitung

Pada kegiatan kotak hitung anak didik diajak untuk menambahkan dan mengurangi bola-bola yang ada. Proses kegiatan yang dilakukan mengajak anak didik untuk berhitung dengan cara yang menyenangkan. Apabila anak didik ingin menambahkan dia tinggal menambah bola-bola berwarna dan menghitung pertambahan bola yang ada dia akan menjumlahkan bola yang sudah di gabung tersebut. Apabila kegiatan mengurangi anak didik menaruh sejumlah bola kemudian mengurangi sejumlah bola dengan hanya menekan ke bawah dan bola akan masuk kedalam kemudian anak didik tinggal menghitung sisa bola yang masih diatas kotak hitung. Kegiatan yang diciptakan mengajak anak didik untuk dapat memahami berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat

menyebutkan bilangan sampai seratus. Pada dasarnya setiap anak dianugerahi kecerdasan kognitif matematika logis. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar (Khadijah, 2016). Kecerdasan logika matematika (math-logical intelligence) dapat diartikan sebagai kemampuan mengenal warna dan bentuk secara efektif untuk meningkatkan keterampilan mengelola angka serta menggunakan logika atau akal sehat. Kecerdasan ini dikaitkan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, melakukan penghitungan, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi (Mufarizzuddin, 2017).

Paud Tunas Cempaka dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung dari hasil penelitian didapatkan dari 20 anak terdapat 15 siswa sudah dapat memahami berhitung dengan hasil berkembang sangat baik (BSB), 3 siswa dengan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 siswa memiliki masalah dalam mengikuti berhitung dengan kotak hitung dengan hasil mulai muncul (MM) disebabkan karena faktor belum tertarik mengikuti kegiatan berhitung.

1. Latar Belakang Implementasi Kotak Hitung

Dalam Kegiatan di Paud Tunas Cempaka, dalam pembelajarannya sebelumnya menggunakan metode konvensional atau klasikal, hal ini membuat kegiatan berpusat pada guru bukan kepada anak didik. Menggunakan LK dan minim APE. Dalam Kegiatan pembelajarannya sering menggunakan LK dan pembelajarannya sangat minim APE. Anak didik tidak dapat memilih kegiatan main yang mereka inginkan, anak didik hanya mengikuti Lembar Kerja yang di berikan guru, hal ini menjadikan suasana pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi anak didik.

2. Tujuan Implementasi kotak hitung

Adapun tujuan kegiatan implementasi kotak hitung diharapkan anak, terlatih untuk kemampuan dalam berhitung serta anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai usianya, kegiatan berhitung yang disiapkan guru, tingkat kesulitannya disesuaikan dengan usianya, sehingga anak didik dapat berkembang sesuai usianya. Anak bisa belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan, diharapkan implemntasi alat pembelajaran kotak hitung menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak didik, sehingga anak didik dapat memahami konsep berhitung.

3. Perencanaan Implementasi kotak hitung

Paud Tunas Cempaka dalam kegiatan pembelajarannya membuat perencanaan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan mempunyai tujuan dalam setiap kegiatan pembelajaran. beberapa perencanaan yang dibuat diantaranya adalah Perencanaan ini dibuat untuk pembelajaran satu tahun sekali oleh sekolah (PROTA), Perencanaan ini dibuat untuk pembelajaran satu semester (PROSEM), Perencanaan ini di buat untuk pembelajaran dalam satu minggu (RPPM), dan Perencanaan ini dibuat untuk pembelajaran harian (RPPH)

4. Langkah-langkah

Guru sebagai fasilitator dalam memberikan pengarahan dalam terlaksananya implementas alat pembelajaran kotak hitung. Langkah – langkah dan memberikan petunjuk dalam implementasi pembelajaran kotak hitung, dan guru juga memfasilitasi perlengkapan yang akan digunakan anak.



Gambar 2. Anak didik sedang menggunakan media kotak hitung

Guru memberikan arahan dalam mempergunakan alat permainan kotak hitung, mempersiapkan bola-bola untuk anak dapat menambah dan mengurangi bola yang ada. Mempersiapkan alat tulis untuk anak dapat menuangkan dalam tulisan (lihat gambar 2).

Implementasi kotak hitung terintegrasi dengan aspek pengembangan lain, seperti sosial emosional disini akan melatih kesabaran, ketekunan juga kefokus. Aspek pengembangan seni juga akan terstimulasi, dimana anak dapat mengenal konsep bola berwarna dan anak diajak untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi anak didik dalam berhitung.

5. Penilaian

Dilakukan dengan menggunakan metode Observasi, Ceklist, anekdot dan hasil karya dan juga menggunakan Skala penilaian BB, MB, BSH, BSB. Dari semua penilaian ini hasilnya diakumulasikan di webbing individu dan raport. Penilaian juga diberikan guru, baik penilaian harian, mingguan, bulanan maupun penilaian semester. Penilaian pada anak usia dini biasanya dibuat dengan secara narasi dan dijabarkan serta disampaikan kepada orang tua.

6. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari media kotak hitung adalah belajar sambil bermain. Dengan implementasi alat permainan kotak hitung, anak diajak untuk belajar sambil bermain guna menciptakan kegiatan yang menyenangkan. Menstimulasi seluruh aspek perkembangan. Kegiatan alat permainan kotak hitung yang dilakukan tidak hanya dapat memberikan pemahaman anak didik dalam berhitung, tapi juga meningkatkan aspek lainnya. Selain itu, penggunaan media, pembelajaran menjadi berpusat pada anak. Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang berpusat pada anak. Guru bertugas sebagai fasilitator. Media kotak hitung merupakan program berdasarkan kebutuhan anak. Kegiatan yang dilakukan merupakan berdasarkan kebutuhan anak, bukan kebutuhan guru.

Kekurangan dari media kotak hitung adalah terkadang anak didik kurang sabar dalam melakukan kegiatan berhitung. Dalam melakukan kegiatan ada anak didik yang melakukannya dengan tidak sabar, sehingga hasilnya berada pada tahap mulai berkembang. Selain itu, dalam mempersiapkan kegiatan permainan kotak hitung butuh waktu dalam menciptakannya.

Tabel 1. Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung

Latar Belakang Implementasi Kotak Hitung	Tujuan Implementasi kotak hitung	Perencanaan Kegiatan kotak hitung	Langkah-langkah	Penilaian	Kelebihan dan kekurangan Implementasi kotak hitung
Sebelumnya metode konvensional, menggunakan LK dan minim APE	diharapkan anak, terlatih untuk kemampuan dalam berhitung serta anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai usianya,	PROTA PROSEM RPPM RPPH	Guru sebagai fasilitator, memberikan arahan dalam menggunakan Alat pembelajaran kotak hitung	Observasi, Ceklist, anekdot dan hasil karya dan juga menggunakan Skala penilaian BB, MB, BSH, BSB. Dari semua penilaian ini hasilnya diakumulasikan di webbing individu dan raport	<i>Kelebihan:</i> Belajar sambil bermain Berpusat pada anal Berdasarkan kebutuhan anak didik <i>Kekurangan:</i> Terkadang anak didik kurang sabar dalam melakukan kegiatan Dalam mempersiapkan permainan kotak hitung butuh waktu untuk mempersiapkannya

Kemampuan anak usia 5 - 6 tahun dalam memahami konsep berhitung melalui kegiatan alat pembelajaran Kotak hitung, hal ini merupakan hasil penelitian yang membuktikan bahwa dilakukan pada proses belajar mengajar dengan cara guru memberikan kegiatan implementasi alat pembelajaran kotak hitung di kelas B untuk siswa/i usia 5 – 6 tahun yang dilakukan pada awal pembelajaran di semester dua tahun ajaran 2022/2023. Dalam kegiatan bermain dengan kotak hitung ini diikuti oleh anak murid yang berjumlah 20 dengan gembira/ bersukacita. Bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk belajar (Wahyuni & Azizah, 2020). Saat mereka belajar berhitung melalui permainan, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi mereka. Ini membantu menciptakan suasana positif yang dapat

meningkatkan minat dan motivasi anak-anak untuk belajar (Astuti & Watini, 2022; Fadlillah & Marwan, 2021).

Dalam permainan dengan alat pembelajaran Kotak Hitung, anak-anak dapat langsung dan praktis mengalami konsep berhitung. Mereka dapat menghitung jumlah bola atau melakukan pengurangan dengan bantuan kotak hitung yang dirancang menarik (Amir, 2014). Pengalaman praktis semacam ini membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih baik. Selain itu, permainan dengan kotak hitung juga mendorong imajinasi dan kreativitas anak-anak. Dalam bermain dengan angka dan konsep matematis, mereka dapat mengaplikasikan kreativitas mereka dalam mencari solusi dan menjelajahi berbagai ide. Sementara itu, saat anak-anak bermain berhitung dengan bola, mereka juga melatih keterampilan motorik halus mereka, yang penting untuk perkembangan koordinasi tangan dan mata yang lebih baik. Melalui belajar berhitung sambil bermain dengan alat pembelajaran Kotak Hitung, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan ketertarikan dan kecintaan terhadap matematika. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menghadapi tantangan matematika di masa depan. Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini memungkinkan anak-anak belajar dengan lebih efektif dan mendalam tentang konsep matematis.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman anak didik terhadap berhitung. Dengan melakukan kegiatan dalam suasana yang menyenangkan anak didik akan lebih tertarik untuk belajar berhitung. Kotak hitung yang dibuat bisa digunakan untuk menambah dan mengurangi bola yang ada, terkadang dalam prakteknya anak didik juga menggunakan benda yang lain dalam melakukan kegiatan berhitung mereka menjumlahkan mainan yang mereka punya menaruhnya diatas kotak hitung. Hal ini memudahkan mereka dalam memahami kegiatan berhitung.

Pada awal observasi kegiatan berhitung dengan menggunakan LK dan anak didik menggunakan jarinya dalam berhitung. Kegiatan ini diikuti anak dengan tidak semangat dan anak-anak merasa bosan. Pada tahap ini pemahaman anak terhadap berhitung berada tahap mulai berkembang.

Pendidik mencoba melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung. Kegiatan berhitung yang menarik dan menyenangkan sangat diminati anak didik. Pada tahapan ini perkembangan anak didik berada pada tahapan berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan kegiatan berhitung dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung dapat meningkatkan pemahaman anak didik terhadap berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi, A. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV Jejak
- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36-47. <https://doi.org/10.33650/altanzim.v4i1.975>
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Paedagogik* (Vol. 6, No. 01). IAIN Padangsidempuan.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141-2150.
- Daiute, C., & Lightfoot, C. (Eds.). (2004). *Narrative analysis: Studying the development of individuals in society*. Sage.
- Dewi, K. (2018). Increasing Beginning Mathematical Ability Through Utilization Of Surrounding Environment Media. In *Proceeding Pgmi Internasional Conference 2018 "Strategies And Innovation For The PGMI's Academia To Face The Challenges Of The Industrial Revolution 4.0"* (p. 95).

- Fadlillah, I., & Marwan, I. (2021). Pemberdayaan TPQ Melalui Kegiatan BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Di TPQ Miftahu Huda Desa Banjarsari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 4(2), 74-84.
- Juniarti, F., & Arofah, D. S. (2018). Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 23-37.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI
- Lasaiba, D. (2018). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkar Kampus Iain Ambon. *Fikratuna: Jurnal Pendidikan & Pemikiran Islam*, 8(2).
- Mahmudah, M., Wahed, A., & Susilawati, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Dalam Berhitung Melalui Media Benda Konkret di TK ABA Kaliloka Kab. Brebes Jawa Tengah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 120-126.
- Marlina, R. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga Tk Marta? óôé'4ôäóúsh Shibyan Singocandi Kudus. *PAUDLA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika anak melalui bermain kartu angka kelompok b di tk pembina bangkinang kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 62-71.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12(1), 46-57.
- Setiawan, G. (2004). *Implementasi dalam birokrasi pembangunan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156-171.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Usman, N. (2002). *Konteks implementasi berbasis kurikulum*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78-89.