

Implementasi Alat Permainan Edukatif Melalui Media Kartu Angka dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Nida'ul Munafiah^{1*}, Ajeng Ninda Uminar², Tiara Putri Pralikh³, Misbachol Munir⁴

^{1,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tanggamus

⁴SDN Sumurkondang II Klari

*✉: nidaul@fai.unsika.ac.id

Abstract

Several aspects of early childhood development can be affected if one aspect of development is delayed, including cognitive development. This study aims to examine the implementation of educational game tools through number card media in stimulating cognitive development of children aged 4-5 years. The method applied in this study is descriptive qualitative. Data collection was carried out through observation techniques, which allowed researchers to obtain data by observing and recording structured information about the objects studied. The results of the study showed that the implementation of educational game tools through number card media had a positive impact on the cognitive development of children aged 4-5 years. Children showed an increase in their ability to recognize numbers, calculate simply, and understand the concept of numbers. In addition, number card media also increased children's focus, memory, and problem-solving abilities during the learning process. Learning activities became more interactive, interesting, and motivated children to be more actively involved in learning activities. Thus, number card media has proven to be effective as a tool for stimulating cognitive development in early childhood.

Keywords: Educational Game Tools, Number Cards, Early Childhood Cognitive Development.

Abstrak

Beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini dapat berpengaruh jika salah satu aspek perkembangan mengalami keterlambatan, termasuk perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi alat permainan edukatif melalui media kartu angka dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dengan mengamati dan mencatat informasi yang terstruktur tentang objek yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi alat permainan edukatif melalui media kartu angka memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal angka, menghitung secara sederhana, serta memahami konsep bilangan. Selain itu, media kartu angka juga meningkatkan fokus, daya ingat, dan kemampuan memecahkan masalah anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan memotivasi anak untuk lebih aktif terlibat dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, media kartu angka terbukti efektif sebagai alat stimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Kartu Angka, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan seorang anak, bermain sangat penting dan membantu mereka transisi dari masa kecil ke masa dewasa. Selain itu, bermain memiliki nilai yang dapat diterapkan pada berbagai domain lain, seperti nilai-nilai moral, nilai agama, nilai sosial emosional, nilai kognitif, dan keterampilan motorik. Hal ini berkaitan dengan aspek perkembangan anak, salah satunya kemampuan kognitif. Istilah kognitif berasal dari bahasa Inggris yaitu *cognition* yang artinya mengetahui. Kognitif memiliki sifat lebih pasif seperti kemampuan pemahaman terhadap sesuatu, sedangkan intelegensi bersifat lebih aktif seperti implementasi dari kemampuan tersebut dalam bentuk aktivitas atau sikap. Pandangan Pamela Minet, perkembangan intelektual tidak jauh berbeda dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif lebih kepada perkembangan pikiran. Pikiran ialah bagian dari proses cara pikir dalam otak, biasanya untuk mengkaji, memberi alasan yang masuk akal, menyelesaikan permasalahan, serta mampu menyadari situasi penting (Karim & Wifroh, 2014; Sundari & Fauziati, 2021).

Anak akan menunjukkan tingkat minat mereka dalam belajar dengan mengamati dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang mereka lihat sesuai dengan yang dialaminya. Mereka mampu membangun pemahaman (Ferianto et al., 2024) tentang situasi dan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan atau ditangani secara mandiri melalui bermain sambil belajar (Ailsa Ramadhani et al., 2024). Periode usia dini, khususnya pada rentang usia 4-5 tahun, merupakan tahap perkembangan yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif anak (Ashilah et al., 2024). Pada masa ini, anak berada dalam fase eksplorasi dan pembelajaran aktif, di mana mereka mulai menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai aktivitas yang merangsang kemampuan berpikir, mengenal konsep angka, bentuk, dan pola. Menurut penelitian pada otak, tingkat kemampuan kecerdasan anak ada di pencapaian 50% hingga sampai usia 4 tahun. Lalu, pada usia 8 tahun kemampuan tingkat yang disebutkan di atas mencapai 80%, dengan 20% berasal dari kelompok usia yang lebih tua. Dalam konteks ini, jika pendidikan terbatas pada usia tujuh tahun ketika anak-anak memasuki sekolah dasar, stimulasi lingkungan pada fungsi mata yang telah mencapai 80% perkembangan akan terhambat. Ini dapat mengurangi kecenderungan anak untuk kecerdasan dan mengurangi potensi optimal yang seharusnya mereka miliki (Simamora et al., 2022). Maka dari itu, perlu untuk lebih memperhatikan anak-anak untuk memastikan bahwa mereka akan berhasil dalam belajar dan akan dapat memanfaatkan potensi mereka sepenuhnya untuk pertumbuhan, salah satunya melalui pendidikan.

Pendidikan Anak Usia Dini, sering dikenal sebagai PAUD, adalah tahapan persiapan dengan tujuan memberi bimbingan anak dari usia 0 sampai 6 tahun (Munafiah & Lukman, 2023). Sumber daya pendidikan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun spiritual disediakan. Tujuan akhir adalah untuk mengajarkan anak-anak sehingga mereka dapat melanjutkan ke dalam pendidikan yang lebih tinggi. Stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan untuk mendukung perkembangan kognitif anak agar optimal. Anak yang menerima stimulasi yang konsisten dan lembut akan berkembang lebih cepat daripada anak yang menerima sedikit atau tidak ada stimulasi. Salah satu aspek penting yang mencakup perkembangan kognitif yang harus dialami anak-anak adalah kemampuan mengenal simbol (Nursyamsiah et al., 2019; Wardani & Suryana, 2022). Kemampuan mengenal simbol adalah kemampuan anak untuk menggunakan simbol untuk mewakili hal-hal yang tidak dapat dijelaskan. Fase simbolis dimulai pada tahap belajar tentang simbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020).

Kemampuan dalam mengenal lambang bilangan ialah salah satu macam dari perkembangan kognitif pada anak usia dini. Pengenalan lambang bilangan harus dikenalkan serta di stimulasi sejak dini menggunakan cara yang baik, tepat serta sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak. Indikator perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia

4-5 tahun berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini adalah mampu menyebutkan banyaknya benda 1-10, mengetahui lambang bilangan 1-10, mengetahui konsep bilangan dan mengetahui lambang huruf (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014; Rahmatika, 2019). Sedangkan indikator perkembangan kognitif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun yang diambil dalam penelitian ini adalah anak mampu menyebutkan banyaknya benda 1-10, mengetahui lambang bilangan 1-10, dan mengenal konsep bilangan. Cara mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pastinya tidak dapat lepas dari peran pendidik maupun orangtua (Watini, 2019)(Karakter et al., 2019) dalam proses stimulasi yang diberikan kepada anak. Stimulasi yang diberikan harus menyenangkan untuk anak karena akan sangat berpengaruh pada daya berpikir anak. Salah satunya melalui penggunaan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) berperan penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi anak dalam menerima dan memahami berbagai konsep baru. Salah satu bentuk APE yang efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif adalah media kartu angka. Media ini sederhana namun memiliki banyak manfaat, seperti membantu anak mengenal angka, memahami konsep bilangan, serta melatih kemampuan memecahkan masalah secara sederhana (Rahmah et al., 2023). Maka dari itu, setiap aktivitas pembelajaran penggunaan media sangat penting untuk menyampaikan materi yang akan diberikan untuk anak usia dini. Media yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak-anak TK, secara keseluruhan, harus menarik dan tidak membahayakan. Dengan adanya media kartu angka, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Selain itu, implementasi alat permainan edukatif ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif bagi pendidik PAUD dalam mengembangkan potensi kognitif anak usia dini.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dengan mengamati dan mencatat informasi yang terstruktur tentang objek yang diteliti. Subjek penelitian merupakan anak usia 4-5 tahun yang mengikuti program bimbingan belajar dengan peneliti yang berlokasi di Perum Puri Arraya Bogor, sebanyak 10 anak. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis langsung, dimana pendidik memiliki keterlibatan secara langsung dan aktif dalam memberi arahan kepada anak. Penelitian ini pada bulan juni 2024, yang berlangsung selama 3jam/3 hari. Tiap hari berlangsung 1 jam. Permainan yang kami terapkan kepada anak yaitu kartu angka yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif ini juga dirancang untuk membantu anak-anak belajar konsep matematika secara interaktif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator keberhasilan penelitian ini berdasarkan pada Permendiknas No.58 Tahun 2009, mengacu pada kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada aktivitas mengurutkan lambang bilangan. Berdasarkan data penelitian menunjukkan tingkat pencapaian keberhasilan anak terhadap kegiatan penelitian tersebut tidak kurang dari batas ketuntasan minimal yaitu 80% yang dilihat dari hasil jumlah persentase keberhasilan anak yang mendapat nilai kategori BSH. Indikator keberhasilan perkembangan kognitif lingkup Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf terdiri dari 5 indikator, yaitu Mengetahui konsep banyak dan sedikit. Membilang banyak

benda satu sampai Sepuluh, Mengenal konsep bilangan, Mengenal lambang bilangan, dan Mengenal lambang huruf (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014; Salna & Uminar, 2024) .

Pada tanggal 28 Juni 2024, peneliti melakukan pengenalan APE pada hari pertama kepada 10 subjek berlangsung dengan baik. Hasil selama tindakan berlangsung adalah dapat meningkatkan kualitas perkembangan kognitif pada anak khususnya dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit. Pada hari pertama anak dikenalkan pada APE yang berjudul “Kartu Angka”, tujuan dalam mengenalkan APE dengan perkembangan kognitif anak adalah untuk memberikan pengalaman belajar berhitung sehingga pada saat melanjutkan pendidikan anak akan lebih mampu mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, selaras dengan pendapat (Tarmidzi, 2019; Yusuf & Arfiansyah, 2021) anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang terdapat disekitar anak dapat beradaptasi dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya. Berdasarkan survey awal hanya sedikit yang dapat menangkap permainan kartu angka dengan baik. Setelah dikenalkan anak mengalami peningkatan secara bertahap dengan bermain kartu. Aktivitas bermain sambil belajar ini meningkatkan semangat meskipun kemajuannya berbeda-beda setiap anak (Purwanti et al., 2024)



Gambar 1. Peneliti dan subyek bermain kartu angka pada penelitian pertama

Terdapat beberapa indikator yang sudah berkembang dari kegiatan pertama pengenalan APE dan cara bermain. Terlampir pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil penelitian pertama Perkembangan kognitif anak lingkup konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 tahun	Tingkat Pencapaian									
		Subyek 1		Subyek 2		Subyek 3		Subyek 4		Subyek 5	
		B	M	B	M	B	M	B	M	B	M
Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit		√		√		√		√		√
	2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh		√		√		√		√		√
	3. Mengenal konsep bilangan		√		√		√		√		√
	4. Mengenal lambang bilangan		√		√		√		√		√
	5. Mengenal lambang huruf		√		√		√		√		√

Dari Tabel 1. hasil penelitian pada subyek dapat diketahui bahwa beberapa anak berada pada tahap mulai berkembang (MB). Saat bermain dengan kartu angka, anak merasa bahwa apa yang ia lihat awalnya asing untuk diartikan. Peran kami selaku pengamat berusaha menstimulasi dengan baik dan tepat, bertujuan agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara bertahap sesuai konstruktivisme anak (Ferianto et al., 2024).

Kemudian implemetasi alat permainan edukatif menggunakan media kartu angka dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak lingkup konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf dilakukan tanggal 29 Juni 2024 berlangsung dengan baik dan mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian kali ini dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang mulai mengetahui cara bermain menggunakan kartu angka, sehingga anak lebih mudah membangun pemahamannya yang berarti adanya peningkatan pada perkembangan kognitif anak.



Gambar 2. Peneliti dan subyek bermain kartu angka pada penelitian kedua

Berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat bahwa subyek lebih mengenal lebih baik cara bermain menggunakan kartu angka. Anak mulai terbiasa dan perkembangan kognitifnya meningkat secara bertahap dengan baik. Terdapat beberapa poin yang sudah berkembang dari kegiatan pertama pengenalan APE dan cara bermain anak daripada hari sebelumnya. Terlampir pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil penelitian kedua Perkembangan kognitif anak lingkup konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 tahun	Tingkat Pencapaian																			
		Subyek 1		Subyek 2		Subyek 3		Subyek 4		Subyek 5		Subyek 6		Subyek 7		Subyek 8		Subyek 9		Subyek 10	
		B	M	B	M	B	M	B	M	B	M	B	M	B	M	B	M	B	M	B	M
Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	6. Mengetahui konsep banyak dan sedikit		√		√				√		√		√		√		√		√		√
	7. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√
	8. Mengenal konsep bilangan.		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√
	9. Mengenal lambang bilangan.		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√
	10. Mengenal lambang huruf		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak sudah mengenal cara bermain menggunakan kartu angka dengan baik. Dalam perkembangan kognitifnya anak dapat mengelompokkan benda dilihat dari fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. Perkembangan kognitifnya berkembang secara baik dengan bermain APE kartu angka.

Tahap akhir pada peningkatan perkembangan kognitif pada subjek penelitian dengan APE kartu angka dapat berkembang sesuai harapan. Sehingga perkembangan kognitif yang peniliti stimulasi menguunakan APE ini dikatakan sudah berkembang sesuai harapan dengan capaian indikator berdasarkan STPPA yang ada pada PERMEN 137 tahun 2014. Selain itu, hasil penelitian pada kegiatan bermain menggunakan APE adalah (1) penggunaan metode alat permainan edukatif mampu meningkatkan kualitas perkembangan kognitif anak, dan minat anak dalam belajar mengenal angka, (2) belajar dengan media APE kartu angka, efektif dapat meningkatkan minat dan perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun, dan (3) kendala penelitian ini adalah keterbatasan kemampuan awal anak dalam menyerap cara bermain

menggunakan media APE kartu angka serta masih terbatasnya kemampuan peneliti dalam menganalisis perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai implementasi alat permainan edukatif melalui media kartu angka dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) Implementasi media kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap *konsep bilangan*, baik dari segi pengenalan urutan angka, kemampuan menghitung, maupun pemahaman makna jumlah dalam kehidupan sehari-hari. 2) Penggunaan media kartu angka membantu anak mengenali dan membedakan *lambang bilangan* dengan lebih mudah. Anak mampu mengasosiasikan lambang bilangan dengan jumlah benda konkret secara konsisten setelah beberapa kali mengikuti kegiatan pembelajaran dengan alat permainan ini. 3) Selain bilangan, media kartu angka juga dimodifikasi dengan penambahan *huruf* untuk mengenalkan simbol-simbol abjad, yang membantu anak mengingat dan menyebutkan huruf-huruf dengan benar, sehingga menambah variasi stimulus pada perkembangan kognitif mereka. 4) Aktivitas permainan yang menyenangkan dan interaktif melalui media kartu angka memberikan motivasi belajar yang tinggi pada anak usia dini. Anak lebih antusias, fokus, dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan, yang secara langsung mendukung perkembangan kemampuan kognitif, terutama dalam memahami konsep dasar matematika dan literasi awal. Dengan demikian, implementasi alat permainan edukatif melalui media kartu angka dapat dijadikan salah satu strategi yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam penguasaan konsep bilangan, lambang bilangan, dan pengenalan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailsa Ramadhani, D., & Munafiah, N. (2024). Implementasi Kegiatan Bermain Gelembung Sabun Dalam Meningkatkan Sains Anak Usia 4-5 Tahun. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 139-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>
- Ashilah, N. G., Nirmala, I., & Munafiah, N. (2024). Mengembangkan kemampuan berfikir logis pada anak usia 4-5 tahun di paud nurul-ilmi. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 7(2), 174-182. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i2.174-182>
- Ferianto, F., Munafiah, N., Makbul, M., & Firmansyah. (2024). Ibnu Khaldun ' s Constructivism in Islamic Education. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(2), 550-561. <https://doi.org/https://doi.org/10.35723/ajie.v8i2.557>
- Karakter, P., Literasi, B., & Tamansiswa, A. (2019). *Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Siswa. September*, 543-554.
- Karim, M. B. & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3554>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). *Permendikbud No 146 Tahun 2014*. 8(33), 37.
- Munafiah, N., & Lukman. (2023). Lembaga Pendidikan Formal Anak Usia Dini Di Indonesia: Mengenal TK, ABA dan RA. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaet, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, 2(6), 286-294. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>

- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6. *Jurnal UNTIDAR*, 3(2).
- Purwanti, E., Uminar, A. N., & Munafiah, N. (2024). Penerapan Konsep Differentiated Instruction : Tinjauan Literatur tentang Strategi Pembelajaran yang Berorientasi pada Keberagaman Siswa. *Quantum Edukatif*, 01(01), 20–25.
- Rahmah, K. N., Nirmala, I., & Munafiah, N. (2023). Penggunaan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUDQU Al-Amanah Karawang. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 7(2), 234–241.
- Rahmatika, P. D. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif , Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 548–560. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.260>
- Salna, I., & Uminar, A. N. (2024). Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga. *MURANGKALIH : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 20–29. <https://doi.org/10.35706/murangkalih.v5i01.10823>
- Simamora, M. I., Maharani, I., Harahap, Y. N., Nasution, N. R. R., & Jalila, dan D. (2022). *Edukasi permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dalam mengenal bilangan matematika*. 1(2), 50–57.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1206>
- Tarmidzi, T. (2019). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.vii2.2504>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “ Merdeka Belajar ” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. 1(1), 18–23.