W ARNA
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

p-ISSN : 2615-1642
e-ISSN : 2550-0058

OPTIMALISASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 2-3 TAHUN MELALUI MEDIA SIPERU

Aldifta Putri Hapsari[1] Rr. Deni Widjayatri[2]
[1,2]Universitas Pendidikan Indonesia
aldiftaput7@upi.edu[1] ; deniwidjayatri@upi.edu[2]

Abstract

Limited stimulation and use of media to overcome the problem of counting difficulties is still an obstacle faced by children aged 2-3 years. SIPERU is present as an alternative in providing media for stimulation of counting difficulties for children aged 2-3 years. This study aims to determine the optimization of counting skills of children aged 2-3 years by using SIPERU game media at KB Labschool UPI Serang. This research was conducted using a qualitative method with a descriptive approach. Involving a sample at KB Labschool UPI Serang of 3 children. data analysis using the Miles and Huberman method. The results of the study are 1 child who was previously categorized as less good to good and 2 children who were previously categorized as quite good to very good. The conclusion in the study is that the SIPERU game media is proven effective for optimizing the counting skills of children aged 2-3 years.

Keywords *: Counting Skills ; SIPERU ; Descriptive Qualitative ; Optimization.*

Abstrak : Keterbatasan stimulasi dan penggunaan media untuk mengatasi permasalahan kesulitan berhitung masih menjadi kendala yang dihadapi oleh anak usia 2-3 tahun. SIPERU hadir sebagai alternatif dalam memberikan media untuk stimulasi kesulitan berhitung anak usia 2-3 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui optimalisasi kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun dengan menggunakan media permainan SIPERU di KB Labschool UPI Serang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Melibatkan sample pada KB Labschool UPI Serang sejumlah 3 anak. analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman. Adapun hasil penelitian yaitu 1 orang anak yang sebelumnya dikategorikan kurang baik menjadi baik dan 2 orang anak yang sebelumnya dikategorikan cukup baik menjadi sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian yaitu bahwa media permainan SIPERU terbukti efektif untuk mengoptimalisasikan kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung ; SIPERU ; Kualitatif Deskriptif ; Optimalisasi.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru. Peranan guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan harus bisa membimbing peserta didik agar saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupa tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan (Wulandari et al., 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Masa Golden Age dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, n.d.). Dunia pendidikan merupakan dunia yang tidak jauh antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran di PAUD harus memuat aspek yang interaktif dan menyenangkan untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian anak. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan harus sangat diperhatikan agar memaksimalkan potensi yang perlu dikembangkan anak.

Adapun aspek perkembangan di taman kanak-kanak antara lain bahasa, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, moral agama dan seni. Perkembangan kognitif salah satunya yaitu melalui kegiatan pembelajaran matematika seperti berhitung. Memahami pentingnya dan perkembangan keterampilan berhitung bagi anak prasekolah adalah hal yang fundamental bagi yang terlibat dalam pendidikan sejak dini sehingga dapat mendukung dan mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam konteks pembelajaran awal masuk sekolah (Maesaroh & Nur, 2019). Salah satu pembelajaran penting yang dapat diberikan kepada anak usia dini yaitu berhitung. Pembelajaran berhitung permulaan merupakan

pembelajaran yang memperkenalkan anak mengenal angka, bentuk angka serta menyebutkan bentuk angka. Berhitung permulaan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1 hingga 10 (Wayan Uci Ratna Dewi et al., 2021).

Anak usia dua 2-3 tahun adalah waktu yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan motorik. Anak-anak mulai menunjukkan minat yang kuat terhadap lingkungan sekitar dan tertarik untuk belajar hal-hal baru. Pada usia ini, pendidikan matematika dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah serta pemahaman konsep dasar. Pendidikan matematika pada anak usia dini merupakan langkah awal dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan membantu mereka menghadapi tantangan di masa depan. Kemampuan berhitung merupakan komponen penting dalam ilmu matematika sebagai dasar pengembangan konsep matematika yang lebih kompleks. Pembelajaran berhitung juga sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Delfia & Mayar, 2020; Malapata & Wijayanigsih, 2019). Manfaat dari pembelajaran berhitung untuk anak usia dini yaitu belajar konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami (Sari et al., 2020 ; Wayan Uci Ratna Dewi et al., 2021)

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didiknya (Ajeng Rizki Safira, 2020). Media permainan telah menjadi salah satu alat yang paling efektif untuk mengajarkan konsep matematika kepada anak-anak dalam beberapa tahun terakhir. Permainan yang dibuat khusus untuk anak-anak usia dini tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan tetapi juga bermanfaat karena mengajarkan mereka konsep dasar matematika seperti angka, jumlah, dan urutan.

Kendala yang terjadi yaitu masih banyak anak usia dini yang masih mengalami kesulitan dalam berhitung. Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu Kelompok Bermain berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di KB Labschool UPI Serang, ditemukan permasalahan yaitu kemampuan berhitung anak masih membutuhkan bantuan atau arahan dari pendidik. Pada proses observasi peserta didik di KB Labschool UPI Serang berjumlah 3 orang anak laki-laki dengan rentang usia 2-3 tahun, 2 orang diantaranya hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum paham akan urutan dan jumlah dari angka tersebut

sehingga memerlukan arahan dari pendidik. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang variatif dan menarik juga menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang menarik bagi anak usia dini. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana belajar siswa yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Wayan Uci Ratna Dewi et al., 2021). Penelitian ini difokuskan pada anak usia 2-3 tahun, yang merupakan kelompok usia yang belum banyak di eksplorasi dalam konteks pembelajaran berhitung. Seperti yang dilakukan oleh banyak studi. Artikel ini menawarkan pendekatan baru dengan media permainan SIPERU (Mengisi Perut Ular) yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak berusia 2-3 tahun. Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan numerik anak 2-3 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini menekankan pada deskripsi secara nyata tanpa ada manipulasi dan terjadi dalam situasi normal (Arikunto dalam Humaida & Abidin, 2021). Pemanfaatan metode alamiah dalam konteks khusus untuk mendeskripsikan kata-kata yang berisi tentang persepsi, motivasi, perilaku, dan tindakan subjek penelitian secara holistik untuk memahami peristiwa yang sedang dialami, merupakan penelitian kualitatif (Moleong dalam Prihatini & Mursid, 2022 ; Anjani et al., 2023). Peneliti ingin mendeskripiskan optimalisasi kemampuan berhitung melalui media permainan SIPERU (Mengisi Perut Ular) Anak usia 2-3 tahun.

Penelitian ini dilakukan pada KB Labschool UPI Serang. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2024. Fokus peneltian ini yaitu terkait optimalisasi kemampuan berhitung melalui media permainan SIPERU (Mengisi Perut Ular) Anak usia 2-3 tahun. Jumlah objek penelitian sebanyak 3 orang anak laki-laki. Adapun informan atau narasumber yang membantu penulis dalam proses observasi dan wawancara yaitu kepala sekolah dan guru di KB Labschool UPI Serang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode Miles dan Huberman, yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yaitu dengan melakukan penelitian ke lapangan dengan mengobservasi kegiatan

pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam berhitung di KB Labschool UPI Serang. Melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah terkait peserta didik yang mengalami kendala dalam berhitung. Penyajian data dilakukan dengan proses pengumpulan data yang dikategorikan, kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk tujuan menginterpretasikan data secara sistematis, dan kemudian membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui tahap reduksi.

HASIL

Setelah dilakukan proses observasi pada kegiatan pembelajaran dan wawancara pada kepala sekolah dan guru di KB Labschool UPI Serang dengan subjek 3 orang peserta didik, diketahui bahwa salah satu faktor peserta didik mengalami kendala dalam berhitung adalah sikap peserta didik yang kurang fokus dan mudah teralihkan. Atensi yang lemah merupakan faktor bawaan yang membuat anak tidak nyaman mengikuti aktivitas yang membutuhkan proses mental yang rumit. Mereka mudah terdistraksi sehingga kesulitan menyelesaikan tugas dengan baik (Djuric-Zdravkovic et al., 2010). Mengingat durasi fokus anak usia dini yang relatif singkat menjadi faktor utama menghambatnya proses pembelajaran. Sehingga anak yang kurang fokus pada saat proses pembelajaran mengakibatkan anak mudah bosan dan mudah teralihkan. Hal itu menyebabkan apa yang diajarkan guru tidak mampu dipahami.

Selanjutnya pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu kendala peserta didik untuk berhitung. Tidak dimanfaatkannya media pembelajaran, seringkali dikarenakan oleh berbagai macam alasan, misalnya sulitnya mencari media yang tepat, kurangnya pengetahuan guru mengenai penggunaan media, biaya yang tidak ada untuk pengadaan media, waktu persediaan mengajar terbatas atau alasan lainnya (Kurniasih, n.d.). Padahal, media pembelajaran untuk anak usia dini itu luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi (Mansur M.A, 2005). Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, Guru yang mengajar belum sepenuhnya memahami cara yang efektif menggunakan media yang menarik seperti media permainan untuk mengembangkan kemapuan anak.

Dibawah ini adalah instrumen penilaian sebagai pedoman observasi optimalisasi kemampuan berhitung melalui media permainan SIPERU anak usia 2-3 tahun di KB Labschool UPI Serang.

Tabel 1. Instrumen Penilaian optimalisasi kemampuan berhitung melalui media permainan SIPERU anak usia 2-3 tahun di KB Labschool UPI Serang.

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kemampuan berhitung	5.1 Anak mampu mengklasifikasikan warna				
		5.2 Anak mampu membilang angka 1-5				
		5.3 Anak mampu memahami konsep berurutan				
		5.3 Anak mampu mengidentifikasi bentuk				
		5.4 Anak mampu meniru cara memecahkan masalah				
		5.5 Anak mampu mengenal pola				

Keterangan:
1. Belum baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Pada proses observasi dan wawancara peneliti hanya memfokuskan pada aspek linguistik dan kognitif. Karena, aspek tersebut yang relevan terhadap penelitian ini. Pada hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak di KB Labschool UPI Serang sebelum menggunakan media permainan SIPERU bervariatif. Anak masih memerlukan bantuan untuk menyelesaikan perintah sederhana dalam memainkan permainan, anak hanya sebatas memainkan permainan tanpa aturan, anak belum mampu menyebutkan angka dengan berurutan, dan belum mengenal pola bilangan. Di bawah ini adalah data kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun di KB Labschool UPI Serang sebelum menggunakan media permainan SIPERU.

Table 2. Daftar kemampuan berhitung anak 2-3 tahun di KB Labschool UPI Serang sebelum menggunakan media permainan SIPERU

No.	Nama	Hasil Penilaian
1.	G	a. Anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 b. Anak belum mampu menyebutkan angka secara berurutan c. Anak belum memahami jumlah dari sebuah bilangan d. Anak belum mampu bermain sesuai aturan
2.	A	a. Anak belum mampu menyebutkan angka secara berurutan b. Anak belum memahami jumlah dari sebuah angka c. Anak belum memahami pola bilangan

3.	D	a. Anak belum mampu bermain sesuai aturan b. Anak belum mampu menyebutkan angka secara berurutan c. Anak belum memahami jumlah dari sebuah bilangan

Dapat disimpulkan anak dengan inisial G dapat dikategorikan belum baik. Selanjutnya, anak dengan inisial A dapat dikategorikan belum baik dan anak dengan inisial D dapat dikategorikan cukup baik.

Pedoman observasi yang telah dibuat berkontribusi pada pencapaian kemampuan berhitung anak. Peneliti dan guru bekerja sama untuk mendapatkan hasil penilaian yang akurat. Setelah dilakukan observasi perkembangan kemampuan berhitung anak membuahkan hasil yang cukup signifikan. Anak mampu melakukan perintah sederhana dalam memainkan permainan, anak mampu menyebutkan angka secara beururan, anak mampu bermain sesuai peraturan , dan anak mulai memahami pola bilangan.

Table 3. Daftar kemampuan berhitung anak 2-3 tahun di KB Labschool UPI Serang sesudah menggunakan media permainan SIPERU

No.	Nama	Hasil Penilaian
1.	G	a. Anak mampu menyebutkan angka 1-10 b. Anak mampu menyebutkan angka secara berurutan c. Anak memahami jumlah dari sebuah bilangan d. Anak mampu bermain sesuai aturan
2.	A	a. Anak mampu menyebutkan angka secara berurutan b. Anak memahami jumlah dari sebuah angka c. Anak memahami pola bilangan
3.	D	a. Anak mampu bermain sesuai aturan b. Anak mampu menyebutkan angka secara berurutan c. Anak memahami jumlah dari sebuah bilangan

PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran merupakan pola umum perbuatan guru dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar (Yaumi, 2013). Strategi pembelajaran membantu peserta didik untuk melewati tahap proses belajar. Menurut Wheelen dan Hunger, strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan manajemen yang berperan sangat aktif dalam kinerja jangka panjang suatu sekolah (Gautama, n.d.)

Menurut Fadlillah, strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan merencanakan pembelajaran (Fadlillah, 2016). Ini mencakup berbagai kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa, serta penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Berbicara tentang strategi pembelajaran anak usia dini, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan saat memilih strategi. Menurut (Lamatenggo, 2020) kriteria pemilihan strategi pembelajaran hendaknya dilandasi prinsip efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik. Salah satunya adalah bagaimana memberi anak usia dini berbagai potensi melalui permainan yang menyenangkan. Penggunaan media permainan SIPERU hadir sebagai alternatif upaya untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun dengan cara bermain. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dengan bantuan guru berhasil mengimplementasikan media permainan SIPERU di KB Labschool UPI Serang.

Implementasi media permainan SIPERU di KB Labschool UPI Serang digunakan pada saat proses pembelajaran. Berikut adalah gambar media permainan SIPERU yang digunakan unuk meneliti optimalisasi kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahum di KB Labschool UPI Serang.



Gambar 1. Media Permainan SIPERU



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan bermain SIPERU

Setelah anak menggunakan media permainan SIPERU pada proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan berhitung pada tiga orang anak meningkat. Anak dengan inisial G yang sebelumnya dikategorikan baik dan anak dengan inisial A dan D dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan SIPERU cukup dapat mengoptimalisasikan kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun. Penggunaan media permainan SIPERU dalam pembelajaran berhitung untuk anak usia 2-3 tahun menunjukkan hasil yang positif. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori ini menyatakan bahwa anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka (Sunanik & Samarinda, 2014) pada artikel (Roostin, 2021) yang berjudul "Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media *Montessori Number Rods*" menunjukkan bahwa penggunaan media *Montessori Number Rods* untuk anak usia 3-4 tahun berhasil meningkatkan kemampuan berhitung dengan persentase peningkatan mencapai 62% setelah tindakan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa media yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan. Dengan demikian, pendekatan yang digunakan dalam artikel ini dengan media SIPERU untuk kelompok usia yang lebih muda dapat dianggap sebagai inovasi yang berpotensi efektif. Selain itu, artikel (Malapata & Wijayanigsih, 2019)yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung" yang menggunakan media lumbung hitung juga menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Penelitian tersebut menekankan pentingnya penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan prinsip Montessori bahwa anak belajar melalui manipulasi objek. Dengan demikian, media SIPERU yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat memberikan stimulasi yang serupa untuk anak usia 2-3 tahun, mendukung perkembangan kemampuan berhitung mereka.

KESIMPULAN

Penggunaan media permainan SIPERU dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif. Dapat disimpulkan bahwa implementasi media permainan SIPERU berpengaruh terhadap optimalisasi kemampuan berhitung anak usia 2-3 tahun. Hal tersebut terbukti dari perkembangan kemampuan anak sebelum menggunakan media permainan SIPERU 1 orang anak dikategorikan belum baik berkembang menjadi baik dan 2 orang anak yang

dikategorikan cukup baik meningkat menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan SIPERU terbukti optimal untuk menstimulasi peningkatan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ajeng Rizki Safira, M. P. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication. https://books.google.co.id/books?id=cxv-DwAAQBAJ

Anjani, R., Novianti, N., Nuraeni, C., Jannah, R., Mariam Nabila, S. W., & Widjayatri, Rr. D. (2023). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal of Early Childhood and Character Education*, *3*(1), 15–40. https://doi.org/10.21580/joecce.v3i1.12650

Djuric-Zdravkovic, A., Japundza-Milisavljevic, M., & Macesic-Petrovic, D. (2010). Attention in children with intellectual disabilities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *5*, 1601–1606. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.332

Kurniasih, R. (n.d.). *Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*.

Lamatenggo, N. (2020). *Strategi Pembelajaran*.

Maesaroh, M., & Nur, L. (2019). *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya* (Vol. 3, Issue 1).

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (n.d.). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*.

Malapata, E., & Wijayanigsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 283. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183

Mansur M.A. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*.

Muhammad Fadlillah. (2016). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik & Praktik*.

Muhammad Yaumi. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana.

Roostin, E. (2021). Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Montessori Number Rods. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 801–808. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1093

Sunanik, I., & Samarinda, I. (2014). *Perkembangan Anak Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme* (Vol. 2, Issue 1).

Umam, Nasrul. (2024). Aktivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter Religius dengan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Care: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini,* 12(1), 130-143. https://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19828

Wayan Uci Ratna Dewi, N., Maylani Asril, N., & Gede Firstia Wirabrata, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 99–106. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936.