Artikel

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Ibnu Rusyd Kotabumi

Al Jayyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

2 (2): 62 - 74
© Penulis 2023
DOI:
Diterima: 20 September 2023
Direvisi: 30 September 2023
Diterbitkan: 30 September 2023

Kemampuan Berhitung Menggunakan Permainan Balok Angka Pada Masa Pandemi di Kelompok B TK Yustisia

Luthfi Sri Wulandari, Halen Dwistia
TK Yustisia Kotabumi, Indonesia

Abstract
The aims of this research were (1) determine the numeracy skills of children in group B of Kindergarten Yustisia Kotabumi-Lampung; (2) efforts that must be made to improve children's numeracy skills in group B of Yustisia Kindergarten Kotabumi-Lampung. This research uses classroom action research (class action research) for II cycles. Number of group B students in Yustisia Kotabumi-Lampung 2023/2024 Academic Year, totaling 20 students. Consisting of 8 boys and 12 girls. The object of the research is to improve numeracy skills through number block games. In the pre-cycle stage, the average percentage of completeness for children only reached 15%, in Cycle I of the 1st meeting the percentage reached 30%, while in the 2nd meeting the percentage of completeness reached 50%. and in cycle 2 of the 1st meeting the percentage reached 60% while in the 2nd meeting the percentage of completion reached 85%. The test results show that there is a good improvement in children's numeracy skills through the number block game in group B of Kindergarten Yustisia Kotabumi-Lampung.

Keywords
Numeracy Skills, Number Block Games, Early Childhood Education

Abstrak
Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung; (2) upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*class action research*) sebanyak II siklus. Jumlah siswa kelompok B di Yustisia Kotabumi-Lampung Tahun Ajaran 2023/2024, yang berjumlah 20 siswa. Terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Objek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka. Pada tahap prasiklus persentase rata-rata ketuntasan anak baru mencapai 15%, pada Siklus I pertemuan ke-1 persentase mencapai 30% sedangkan pada pertemuan ke-2 persentase ketuntasan mencapai 50%. dan pada Siklus II pertemuan ke-1 persentase mencapai 60% sedangkan pada pertemuan ke-2 persentase ketuntasan mencapai 85%. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang baik pada kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung.

Kata Kunci
Kemampuan Berhitung, Permainan Balok Angka, Pendidikan Anak Usia Dini

Penulis Korespondensi:
Halen Dwistia, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, TK Yustisia Kotabumi, Soekarno Hatta - 34511
Email: halendwistia23@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini itu penting dalam membentuk perkembangan anak, terutama dapat mempersiapkan anak dalam hal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam membentuk perkembangan anak, diharapkan kita dapat mengembangkan pula beberapa aspek pada diri anak, yaitu aspek kognitif, emosi dan psikomotor. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari segi pemikiran/ kecerdasan pada anak. Hal ini menarik untuk kita pahami terutama dalam peningkatan perkembangan kognitif di usia anak-anak.

(Masitoh, 2005) dalam bukunya menerangkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses berfikir yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Pentingnya memahami perkembangan kognitif pada anak adalah agar dapat terwujudnya pembelajaran yang efektif dan anak dapat memahami materi dengan maksimal.

(Bujuri, 2018) dengan memahami kemampuan kognitif anak, dapat menjadi pedoman bagi seorang guru. Bahwa kita dapat terbantu dalam hal pemilihan materi, penentuan strategi ajar, model dan metode dalam pembelajaran (Majid, 2013). Pembelajaran menggunakan media ajar, dapat membuat anak berani untuk mengeksplor diri. (Dwistia *et al.*, 2022) dalam pemenuhan capaian pembelajaran, diperlukan media yang dapat memicu semangat belajar anak.

Hal ini pun sangat baik diterapkan untuk usia dini, dimana pada masa ini bermain untuk belajar. (Anisah and Dwistia, 2023) belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan kemampuan anak, dapat menggunakan metode bermain. Menggunakan alternatif seperti media pembelajaran menarik, anak dapat memahami dan fokus pada pembelajaran yang kita berikan. Permainan yang diberikan dapat berhubungan dengan kegiatan sehari-hari anak (Saroyo et al., 2022).

Pendapat lain menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan, apa yang dipikirkan (Dwistia, Hidayah, and

Rosadi, 2022), juga memberikan kesempatan anak dalam memecahkan masalahnya (Asmani, 2009). Juga dapat memahami makna dari berbagai konsep (Majid, 2013). Penulis tertarik untuk meneliti kemampuan kognitif anak usia dini. Salah satu aspek pengembangan adalah pengembangan kognitif pada mata pelajaran matematika. (Sriningsih, 2008) harapannya dalam mengembangkan kemampuan pada pelajaran matematika agar anak mampu meningkatkan kemampuan berfikir secara logika untuk memecahkan masalah.

Diketahui di TK Yustisia Kotabumi-Lampung, sampai saat ini para guru belum menemukan media yang tepat untuk membantu anak dalam kegiatan berhitung. Pembelajaran berhitung yang diberikan sejak awal dapat membantu anak belajar berhitung secara alami, salah satu contohnya melalui kegiatan bermain (Rohmah, 2016). Selain itu, pada kehidupan manusia tidak terlepas dari kegiatan berlajar (Dwistia, Latif, dan Widiastuti, 2013). Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Berdasarkan hasil refleksi awal melalui diskusi dengan guru, disepakati bahwa tindakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui media balok angka.

Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media balok angka. Karena dengan menggunakan media balok angka bisa mengajarkan kepada anak-anak tentang pengetahuan angka berapa saja yang terdapat di balok angka tersebut. Selain bermanfaat bagi anak, juga dapat menumbuhkan rasa antusias atau minat anak terhadap pembelajaran. (Oei and Patterson, 2013) Dengan media menyenangkan dapat meningkatkan kognitif anak.

Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan memperatiakan rutinitas sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikan perasaan kompetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari seperti bermain boneka dan menyusun balok-balok. dapat kita pahami bahwa dengan adanya permanian balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan apek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan

sejak usia dini. Hal ini di lakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan mefasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan dan kemajuan dalam diri anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas dengan 2 siklus (Haryono, 2015), akan mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan balok angka di TK Yustisia Kotabumi-Lampung. Subjek penelitian adalah Anak Usia Dini Kelas B TK Yustisia Kotabumi-Lampung Tahun Ajaran 2023/2024, yang berjumlah 20 siswa. Terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Objek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka. Adapun data anak yang mendapat tindakan penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data siswa kelompok B

No	Nama Siswa
1	Ahmad Dzaky Al Fatih
2	M. Atha Elsyanda
3	NadiaDwi Fauziah
4	Revani Pradian Putri
5	Ahala Raziq Musyafa
6	Muhammad Fadil
7	Raysa Salsabila
8	Nadira
9	Almirah Nur Rizqi
10	Afia Hanifah
11	Aji Pangestu
12	Muhammad Reza
13	Zahira
14	Bilqis
15	Ajeng
16	Nabila
17	Reisha Anatasya
18	Al Fahri
19	Mirza
20	Tiara

Adapun indikator tindakan keberhasilan berkaitan erat dengan evaluasi hasil belajar anak, maka dapat digunakan besarnya skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru atau sekolah sebagai kriteria keberhasilan dari pelaksanaan PTK. Seorang siswa disebut tuntas belajar jika telah mencapai skor 70% ke atas, untuk menghitung hasil belajar dengan membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100%.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas ini mulai dilakukan pada tanggal 02 Maret 2023, namun sebelumnya peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 08 Maret 2023 untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung 2023/2024 dan menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian. Hasil dari observasi tersebut ternyata guru masih menuliskan angka di papan tulis, sehingga masih terlihat kurang menarik perhatian anak. Kemudian penelitian dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2023.

Tabel 2. Hasil Pra-Siklus

Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung

No	Nama Siswa	Indikator Kemampuan		Jumlah Nilai	Ket
		1	2		
1	Ahmad Dzaky Al Fatih	45	52	48	BB
2	M. Atha Elsyanda	45	52	48	BB
3	NadiaDwi Fauziah	45	52	48	BB
4	Revani Pradian Putri	45	52	48	BB
5	Ahala Raziq Musyafa	65	60	62	**MB**
6	Muhammad Fadil	40	50	45	BB
7	Raysa Salsabila	40	45	42	BB
8	Nadira	40	45	42	BB
9	Almirah Nur Rizqi	40	45	42	BB
10	Afia Hanifah	40	50	45	BB
11	Aji Pangestu	60	65	62	**MB**
12	Muhammad Reza	48	50	49	BB
13	Zahira	48	50	49	BB

14	Bilqis	48	50	49	BB
15	Ajeng	49	53	51	BB
16	Nabila	45	50	47	BB
17	Reisha Anatasya	65	65	65	**MB**
18	Al Fahri	50	45	47	BB
19	Mirza	52	50	51	BB
20	Tiara	50	45	47	BB
Total Nilai					**987**
Rata-Rata					**49,5**
Presentase Kelulusan					**15%**

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel di atas tergambar bahwa dari 20 anak pada kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung, ada 3 anak atau 15% telah mencapai batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan ada 17 siswa atau 85% yang belum mencapai batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 56-70 atau 75 % dari keseluruhan siswa. Dan nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 49,5.

Siklus I

Pada siklus I ini, penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti melakukan 2 kali pertemuan. Materi kegiatan pada siklus I pertemuan ke 1 adalah:

1. Memanfaatkan ciptaan Tuhan
2. Menaati tata tertib dalam bekerja
3. Memperhatikan orang tua bicara
4. Tenaga pendidik
5. Koordinasi motorik halus
6. Alat–alat untuk bekerja
7. Tertarik aktifitas seni

Materi pembiasaan pada siklus I pertemuan 1:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 09 Maret 2023 di kelas kelompok A. Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023 di TK Yustisia kelas kelompok B.

Materi kegiatan siklus I pertemuan 2:

1. Menghargai hasil karya orang lain
2. Mengetahui sebab akibat
3. Menaati tata tertib dalam bekerja
4. Saling menghargai sesama teman
5. Mengakui kesalahannya
6. Tenaga keamanan
7. Peduli terhadap keamanan
8. Alat–alat untuk bekerja
9. Tertarik aktifitas seni

Materi pembiasaan siklus I pertemuan 2:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Siklus I

NO	Siklus I	Jumlah Anak Yang Lulus	Persentase
1	Pertemuan Ke-1	6 Murid	30%
2	Pertemuan Ke-2	10 Murid	50%

Dapat dilihat perbandingan antara Pertemuan ke-1 dan Pertemuan ke-2, terdapat sedikit peningkatan. Adapun indikator penilaian:

1. Anak mampu mengenali konsep bilangan 1 sampai 20

2. Anak dapat mengelompokkan jumlah angka yang sesuai

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, peneliti melakukan tahap refleksi dari kegiatan siklus I. Hasil pada siklus ke-1 menunjukkan bahwa kegiatan menggunakan permainan balok angka belum mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan, sehingga perlu diadakan perbaikan untuk hasil yang optimal. Maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya yaitu pada siklus ke-2. Adapun kelemahan pada siklus ke-1 ini yaitu anak belum percaya diri dan masih belum memahami konsep bilangan 1 sampai 20. Maka peneliti membuat suasana yang lebih menyenangkan dan nyaman kepada anak sehingga anak merasa percaya diri. Kemudian anak masih ada yang takut-takut berbicara kedepan.

Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Maret 2023, dan Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Maret 2023 dikelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung. Langkah-langkah permainan balok angka sebagai berikut:

1) Guru menjelaskan cara bermain balok angka sambil menunjukkan kepada anak-anak angka berapa saja yang yang tersedia di balok tersebut;
2) Guru membagi anak-anak dalam beberapa kelompok;
3) Guru memanggil beberapa anak untuk maju kedepan secara bergantian;
4) Guru meminta anak untuk melempar balok angka seperti melempar dadu secara perlahan;
5) Anak diminta untuk menyusun balok angka sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru;
6) Anak diminta untuk menyebutkan angka-angka yang terdapat pada balok angka;
7) Setelah selesai, anak-anak mendapatkan hadiah tanda bintang oleh guru nya.

Siklus II pada pertemuan 1, peneliti menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi kegiatan:

1. Memanfaatkan ciptaan Tuhan
2. Menghargai hasil karya orang lain
3. Mengetahui sebab akibat
4. Tenggang rasa
5. Petani
6. Koordinasi motorik halus
7. Konsep bilangan
8. Alat–alat untuk bekerja
9. Pantomim

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Siklus II pada pertemuan 2, peneliti menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi kegiatan:

1. Air ciptaan Tuhan
2. Bersyukur atas nikmat Tuhan
3. Menjaga kebersihan air
4. Perilaku baik / buruk
5. Menyelesaikan tanpa bantuan
6. Cuci tangan, mandi, menggosok gigi
7. Konsep penjumlahan
8. Menirukan empat urutan kata

Materi pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan akhir, guru melakukan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilakukan, memberitahukan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan besok dan guru menutup pembelajaran dengan berdoa sesudah kegiatan, bernyanyi dan mengucapkan salam.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Siklus II

NO	Siklus I	Jumlah Anak Yang Lulus	Persentase
1	Pertemuan Ke-1	12 Anak	60%
2	Pertemuan Ke-2	17 Anak	85%

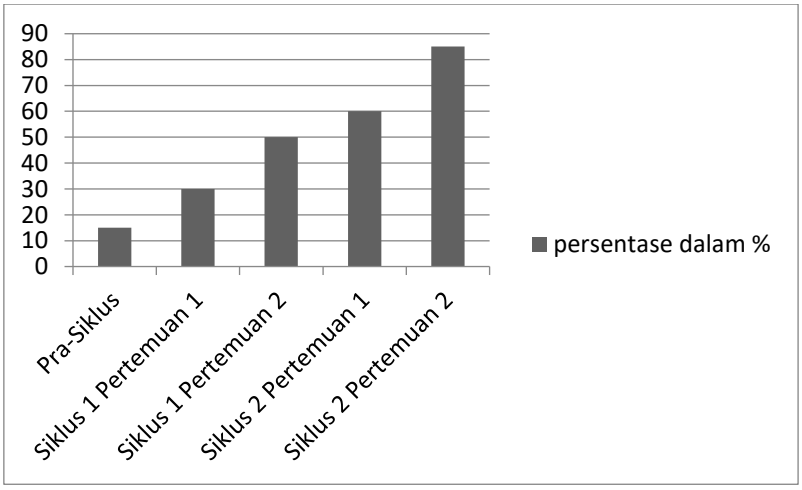
Dapat dilihat perbandingan antara Pertemuan ke-1 dan Pertemuan ke-2, terdapat sedikit peningkatan. (Rohmah, 2016) Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangan, oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan permainan menggunakan balok untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hasil observasi yang terjadi di TK Yustisia Kotabumi-Lampung, kemampuan berhitung anak belum mencapai nilai yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari persentase kemampuan berhitung anak pada Pra-Siklus adalah 15%. Sedangkan nilai persentase keberhasilan yang diharapkan pada anak dalam kemampuan berhitung adalah 75% atau lebih.

Dari hasil pada Pra-Siklus maka pada Siklus I ini akan dilakukan perbaikan kemampuan berhitung agar anak mendapatkan hasil belajar yang baik. Perbaikan yang dilakukan pada Pra-Siklus, peneliti harus memberikan motivasi dalam mengelola kelas, serta selalu memberikan pujian kepada anak agar mereka lebih bersemangat dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

Hasil yang diperoleh pada observasi yang dilakukan pada Pra-Siklus, menunjukkan adanya peningkatan pada Siklus I pada Pertemuan 1 sebesar 30 % dan Siklus I pada Pertemuan 2 sebesar 50%. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketercapaian

peningkatan kemampuan berhitung anak dari sebelumnya hanya 15%. Sedangkan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dari Pra-Siklus ke Siklus I dan selanjutnya ke Siklus II yaitu Siklus II pada Pertemuan 1 sebesar 60 % dan Sikus II pada Pertenuan ke 2 85%. Itu menunjukkan bahwa Siklus II lebih tinggi dari Siklus I. Setelah pembelajaran pada Siklus II berakhir maka dilakukan evaluasi terhadap hasil kemampuan berhitung anak.

Hasil evaluasi, dilakatakan berhasil bahwa kemampuan berhitung anak Kelompok B di TK Yustisia Kotabumi-Lampung mengalami peningkatan. Pada Siklus I kemampuan berhitung pada beberapa anak mulai meningkat tetapi hanya sebagian kecil saja, beberapa anak sudah mulai berani untuk menyelesaikan didepan kelas sampai selesai. Pada Siklus II peneliti juga sudah lebih jelas dalam menjelaskan pelajaran sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian pembelajaran menggunakan Permainan balok angka terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat rekapitulasi kemampuan berhitung anak pada grafik tersebut berikut :



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Penjelasan pada gambar di atas, Kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung dimulai dari Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II Terdapat peningkatan secara sistematis. Pada Pra-Siklus terdapat 15%, pada Siklus I pertemuan 1

terdapat 30%, Siklus I pertemuan 2 sebesar 50 % dan Pada Siklus II pertemuan 1 sebesar 60 % dan pertemuaan 2 terdapat 85%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti dengan judul kemampuan berhitung menggunakan permainan balok angka di kelompok B Tk Yustisia. DIketahui bahwa, tahap prasiklus persentase rata-rata ketuntasan anak baru mencapai 15%, pada Siklus I pertemuan ke-1 persentase mencapai 30% sedangkan pada pertemuan ke-2 persentase ketuntasan mencapai 50%. dan pada Siklus II pertemuan ke-1 persentase mencapai 60% sedangkan pada pertemuan ke-2 persentase ketuntasan mencapai 85%. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang baik pada kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka di kelompok B TK Yustisia Kotabumi-Lampung.

Daftar Pustaka

Anisah., and Dwistia, H. (2023) 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Bercerita pada Kelompok A di RA. Akhlakul Karimah Tanjung Aman', *Al Jayyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 1–19.

Asmani, J. M. (2009) *Manajemen strategis pendidikan anak usia dini*. 1st edn. Yogyakarta: Diva Press.

Bujuri, A.D. (2018) 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *LIterasi*, IX(1), p. 37.

Dwistia, H. *et al.* (2022) 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), pp. 81–99. doi: 10.61094/arrusyd.2830-2281.33.

Dwistia, H., Hidayah, K., and Rosadi, S. (2022) 'Menghafal Huruf Hijaiyah dengan Metode Drill and Practice Pada Anak Usia Dini di Tk Maritaqwa', *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).

Dwistia, H., Latif, S. and Widiastuti, R. (2013) 'Hubungan interaksi sosial peserta didik dengan prestasi belajar', *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 2(3).

Haryono. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Amara Books.

Majid, A. (2013) *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Oei, A.C., and Patterson, M.D. (2013) 'Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study', *PLoS ONE*, 8(3). doi: 10.1371/journal.pone.0058546.

Rohmah, N. (2016) 'Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Tarbawi*, 13(2).

Saroyo, H. *et al.* (2022) 'Penerapan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VI SDN Negeri Ratu Tahun Ajaran 2020/2021', *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).

Sriningsih. (2008) *Pembelajaran matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Media.