

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Ajaib pada Anak Usia Dini

Alif Laini*, Nurhayati

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam, Indonesia

Article Info

Keywords:

Counting Ability,
Magic Box Game,
Early Childhood

ABSTRACT

In order to enhance the cognitive development of children, a game is needed that can stimulate counting abilities in early childhood. Based on this, the problem that will be investigated in this research is how children's counting skills can significantly improve. The objective of this study is to prove that children's counting abilities can be enhanced through the Ajaib Box game. The approach used in this research is quantitative with a type of Classroom Action Research. The data collection methods used in this study are observation, interviews, and documentation. The results of this research are: an increase in the counting ability of children in group B at AL Azhar Kindergarten applying the magic box game obtained from the analysis of children's counting abilities in cycle I, where the average developmental score was 14 in the emerging category. Subsequently, in cycle I, the average developmental score for counting ability was 34.33, and in the pre-cycle, the score was 20.33. This indicates an increase, while in cycle II, the overall counting ability of children was 42.17 in the very good developing category, thus showing a 7.84 increase in cycle II. It can be concluded that at the end of cycle II, the research was deemed successful because the success criteria had been met according to the agreement of the researchers in collaboration.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article history:

Received May 15, 2025

Revised May 28, 2025

Accepted June 2, 2025

Corresponding Author:

Alif Laini

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam, Indonesia

Email: Aliflaini444@gmail.com

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat dekat dengan dunia permainan, yang merupakan sebuah tahapan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini. Pada kegiatan bermain, proses sosialisasi akan terbentuk sejak dini. Karena dalam kegiatan bermain, anak-anak belajar mengenali nilai-nilai budaya dan norma sosial yang tercermin dalam setiap aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan merangsang segala aspek perkembangan anak. Perkembangan menurut (Taty, 2019) merupakan perubahan yang progresive secara kualitas fisiologi terjadi dari hasil kematangan fisik. Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsang dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, yang ikut menentukan keberhasilan anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini menurut Nation Association For Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “early childhood” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Dan pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek rentang kehidupan manusia. Hal ini mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang penuh dengan potensi, serta memiliki karakteristik yang unik Penelitian yang dilakukan oleh (Megawati Putri Wijayanti &



Mas'udah, 2019) yang berjudul "Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya Kecamatan Menanggal Tahun Pelajaran (2018/2019)". Hasil Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh media kotak pintar yang sudah diberikan kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya Kecamatan Menanggal Tahun Pelajaran (2018/2019)".

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Oktriyani, 2017) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di TK Qatrinnada Tengah Padang Tahun (2016/2017)". Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Qatrinnada Tengah Padang Melalui Permainan Lingkaran Angka Tahun Pelajaran (2016/2017). Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang diatas, peneliti membatasi permasalahan yaitu melakukan permainan kotak Ajaib untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, "Apakah Dengan Melalui Permainan Kotak Ajaib Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di TK Al- Azhar Batam? ". Tujuan dari penelitian adalah "Untuk Membuktikan Apakah Dengan Melalui Permainan Kotak Ajaib Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Batam". Kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan untuk bekal masa depannya kelak. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Menurut (Ratna Dewi et al., 2021) kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Menurut (Novianti, 2015), kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang merupakan bagian dari matematika yang di dalamnya terdapat kegiatan menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoperasikan bilangan.

Pada Tahap berhitung anak usia dini menurut (Susanto, 2014), pertama tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Kedua tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Ketiga tahap pengenalan lambang, adalah di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal. Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional. Maka penguasaan kegiatan berhitung/ matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut: Tahap Konsep/Pengertian Pada tahap ini anak bereksprei untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.

Pada Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Tahap Transmisi/Peralihan Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap Lambang Tahap ini di mana anak

sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika. Menurut Susanto (2014:101), mengemukakan lima tahapan dalam berhitung anak yaitu Permainan Bebas (free play), Generalisasi (generalization), Representasi (representation), Simbolisasi (symbolization), Formalisasi (formalization).

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas. Menurut (Susanto, 2014), metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Kecerdasan logika matematika (Logic mathematical intelligence) dapat dirangsang melalui menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data, dan bermain dengan benda-benda. (Helmawati, 2018), menyatakan bahwa kecerdasan logika matematika berupa kemampuan melalui mengemukakan alasan-alasan yang menguraikan tentang kemampuan logika matematika merupakan kemampuan dengan menggunakan angka dan alasan.

Menurut (Purnama, 2019), dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan. Sebagaimana telah dijelaskan (Kurniati, 2016) menjelaskan bahwa permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang di laksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Selanjutnya menurut (Fadilah, 2017) bahwa “permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain”. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang membuat seseorang menjadi senang dalam melakukan permainannya dan menjadikan setiap manusia tersebut senantiasa menikmati aktivitas bermainnya. Kotak ajaib merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media kotak ajaib adalah media yang sudah dimodifikasi. Media kotak ajaib ini berbentuk persegi panjang yang terbuat dari 10 loker di dalamnya terdapat tempat untuk menempelkan gambar benda dan gambar angka di depan setiap tutup loker yang bisa di pasang dan dilepas gambar benda maupun gambar angkanya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, jenis penelitian PTK. Adapun subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK Al- Azhar Batam tahun 2025 yang berjumlah 12 orang dimana terdapat 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia antara 5-6 tahun dan pendidik yang melakukan pembelajaran dengan permainan kotak Ajaib. subjek dalam penelitian yang dapat dipercaya, dalam hal ini yang dimaksud subjek penelitian (informan) adalah yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti.

Pra Siklus

Kegiatan persiapan pra siklus dilakukan sebelum peneliti melakukan kegiatan siklus I yang mana pra siklus adalah salah satu cara peneliti untuk mengetahui rendahnya kemampuan berhitung anak di kelompok B.

Siklus I

Tahap Perencanaan Tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas tentang teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain: (1) menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum, (2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), (3) mempersiapkan aturan permainan kotak Ajaib, (4) mempersiapkan lembar observasi anak tentang peningkatan kemampuan berhitung.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

Setiap perencanaan sudah tersusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti yang menjadi guru, dan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik bagi peneliti. Kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH) yang telah disusun, kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini, yaitu (1) menyiapkan dan mengenalkan permainan Kotak Ajaib pada anak, (2) mulai menunjukkan aturan permainan pada anak, (3) membimbing anak selama proses permainan berlangsung, (4) serta mengamati anak selama proses permainan. Selanjutnya, peneliti akan melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses kegiatan permainan. Pengamat bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang kehendaki.

Refleksi

Dalam Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang telah dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang ditemukan kelebihan dan kekurangan untuk diperbaiki. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan tahapan siklus berikutnya.

Siklus II

Dalam Pelaksanaan siklus II seperti siklus I. dimana siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. siklus II merupakan hasil kesatuan dari semua kegiatan perencanaan (Planning), yang dilakukan pada siklus I. Metode yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali ke siklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan triangulasi. Menurut (Mulyani, 2021), bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan. Teknik analisis data yang berlangsung dari awal penelitian yang mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis, dengan cara membandingkan ketuntasan anak. Alat yang digunakan untuk mengetahui hal tersebut melalui rumus sebagai berikut : $P = X \ 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penerapan kegiatan permainan kotak ajaib ini dilakukan selama 2 siklus yang dimana setiap siklus ada 6 kali pertemuan yang meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal dilakukan untuk memberikan anak motivasi dan apersepsi tentang pembelajaran yang akan dilakukan agar anak lebih mengerti dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan inti ini dilakukan dengan kegiatan belajar dan melakukan permainan kotak ajaib sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancang dengan semenarik mungkin agar anak bersemangat dan percaya diri sedangkan kegiatan akhir kolaborator/ guru mengulangi kembali materi yang telah disampaikan saat pembelajaran tadi berlangsung.



Dalam setiap pertemuan kolaborator/guru menyiapkan bahan-bahan anak untuk merangsang kemampuan berhitung anak yang tentunya menggunakan bahan dalam permainan kotak ajaib. Adapun kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu kolaborator/ guru bertanya kepada anak untuk menggali informasi yang anak miliki tentang berhitung dan memotivasi anak untuk percaya diri. Disini diharapkan nantinya anak mampu berhitung dan menulis angka bilangan 1 sampai 20 serta mampu menyebutkan dan menuliskan hasil penjumlahan dan pengurangan. Dalam hal ini kolaborator membentuk anak menjadi beberapa kelompok sehingga kolaborator/ guru mudah menilai dan mengamati indikator indikator dari kemampuan berhitung anak tersebut dalam permainan kotak ajaib saat pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suhendra et al., 2020) yang berjudul “Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepasn Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa’adah Palangka Raya”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbahasa anak pada kelompok A menggunakan permainan kotak ajaib dengan media bagan lepasn serta hasil penggunaan permainan kotak ajaib dengan media bagan lepasn.

Menurut (Istiqomah et al., 2019) yang berjudul Pengembangan Media Papan Laci Pintar Untuk Kemampuan Berhitung Kelompok B Usia 5-6 Tahun Tk Miftahul Khoir 1 Purwosari Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Laci Pintar yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh ahli media dan ahli materi dengan rata-rata 97,5% termasuk dalam kategori layak, hasil uji lapangan terbatas tahap I dengan presentase skor 64,55% termasuk dalam kategori layak, data hasil uji coba lapangan utama dengan presentase skor 78,75% termasuk dalam kategori layak, dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 91,56% termasuk dalam kategori layak.

Maka disimpulkan bahwa pengembangan media papan laci pintar dapat di gunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut (& & Iswantiningtyas, 2020) yang berjudul “Permainan Kopi (Kotak Pintar) Untuk Multiple Intelligence Anak”. Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa permianan KOPI perlu diberikan pada anak untuk menstimulasi multiple intelligence. Lalu hal serupa menurut (Ni Wayan Uci Ratna Dewi, 2021) dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 9 Nomor 1 Tahun 2021 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi bahwa hasil dari penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berhitung anak disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang difasilitasi anak saat anak melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga kebanyakan anak menjadi bosan, kurang menarik terhadap pembelajaran yang diberikan sehingga peneliti memberikan suatu alternatif sebuah media pembelajaran berupa video animasi agar pemebelajaran kemampuan berhitung anak bisa meningkat dengan baik dan pembelajaran yang diberikan kepada anak dapat bermakna bagi anak. Adapun hasil penelitian sebagai berikut dibuat dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Kemampuan Berhitung Pra Siklus

No.	Nama Anak	Skor	Kategori
1	Budi	20	BB
2	Meme	21	BB
3	Azura	17	BB
4	Septi	19	BB
5	Fhait	20	BB
6	Sadam	18	BB
7	Azikri	14	BB

8	Amar	16	BB
9	Atar	21	BB
10	Huma	18	BB
11	Halwa	29	MB
12	Noni	31	MB
Total	244		
Rata-rata	20,33		

Tabel 2 Hasil Siklus I Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2025

No.	Nama Anak	Skor	Kategori
1	Budi	23	MB
2	Meme	42	BSH
3	Azura	38	BSH
4	Septi	30	MB
5	Fhait	40	BSH
6	Sadam	39	BSH
7	Azikri	29	MB
8	Amar	30	MB
9	Atar	27	BSH
10	Huma	25	MB
11	Halwa	43	BSH
12	Noni	46	BSH
Total	412		
Rata-rata	34,33		

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada kegiatan siklus I dapat dilihat ditabel bahwa ada 3 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik yang bernama GF, AQ, dan SN, ada 4 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan yang bernama RT, AR, RA, dan TH dan ada 5 orang anak yang mendapatkan kategori mulai berkembang yang bernama AJ, DZ, RF, ND dan MO

Tabel 3 Hasil Siklus II Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2025

No.	Nama Anak	Skor	Kategori
1	Budi	23	BSH
2	Meme	42	BSB
3	Azura	38	BSB
4	Septi	30	BSH
5	Fhait	40	BSB
6	Sadam	39	BSB
7	Azikri	29	BSH

8	Amar	30	BSH
9	Atar	27	BSB
10	Huma	25	BSH
11	Halwa	43	BSB
12	Noni	46	BSB
Total	506		
Rata-rata	42,17		

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada kegiatan pra siklus dapat dilihat bahwa ada 10 orang anak yang dalam kategori belum berkembang dan ada 2 orang anak yang dalam kategori mulai berkembang. Lalu kegiatan pada siklus I mengalami peningkatan dapat dilihat bahwa ada 5 orang anak dalam kategori mulai berkembang, ada 4 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dan ada 3 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik. Dan selanjutnya kegiatan pada siklus II mengalami hasil capaian perkembangan kemampuan berhitung anak yang meningkat dapat dilihat ditabel bahwa ada 5 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan dan ada 7 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B di Tk Al-Azhar Batam menerapkan permainan kotak ajaib diperoleh dari hasil analisis tentang kemampuan berhitung anak disiklus I memperoleh rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) skor 14 dikategori mulai berkembang. Selanjutnya terlihat di siklus I skor rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) kemampuan berhitung anak memperoleh skor 34,33 dan di prasiklus skornya 20,33 hal ini menunjukkan adanya peningkatan. Sedangkan di siklus II kemampuan berhitung keseluruhan anak sebesar 42,17 dikategori berkembang sangat baik. Sehingga di siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,84. Sehingga disimpulkan pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolabolator. Kemampuan berhitung pada anak dapat meningkat dengan menggunakan permainan kotak pintar yang dimana anak belajar di sekolah. Pada awalnya guru memakai teacher center yang dimana anak dituntut kegiatan belajar untuk fokus pada guru. Karena pada tahun 2021 adanya waba covid ini sehingga anak tidak diberikan kesempatan untuk bertanya, menyampaikan ide maka peneliti permainan kotak ajaib dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sehingga ada interaksi antara anak bersama guru walaupun waktu dalam keadaan corona pada masa tersebut.

Pembelajaran yang baik apabila kolaborator dapat memberikan kegiatan permainan kotak ajaib karena anak akan terstimulus dan terangsang serta merasa senang saat anak mampu menyebutkan bilangan angka secara acak, menyebutkan hasil pengurangan dan menuliskan hasil penjumlahan dan pengurangan sehingga nantinya anak memiliki kemampuan berhitung yang baik untuk masa depannya nanti. Disini kemampuan berhitung anak bisa dikembangkan dengan baik jika mendapatkan stimulus serta rangsangan yang menyenangkan serta motivasi yang membangun kemampuan berhitung yang ada dalam diri anak.

REFERENSI

- Fadilah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. PT Remaja Rosda Karya.
Istiqomah, Wijayanti, R., & Asmah, A. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*



- Pengembangan Media Papan Laci Pintar Untuk Kemampuan Berhitung Kelompok B Usia 5-6 tahun Tk Miftahul Khoir 1 Purwosari Pasuruan. 3, 919–929.
- Iswantiningtyas, V. (2020). Permainan Kopi (Kotak Pintar) Untuk Multiple Intelligence Anak Setiap anak manusia dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari generasi sebelumnya , potensi yang dimilikinya pun tidaklah sama walaupun mereka terlahir kembar . Anak me. 1, 228–239.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Kencana. Malapata, E., & Wijayaningsih, 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>
- Megawati Putri Wijayanti & Mas'udah. (2019). Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A. *PAUD*, 8(2), 1–6.
- Mirantika. (2021). Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (PAPINKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur. *IAIN Bengkulu*, 1.
- Mulyani. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan BITOJAWA Di RA Fatimah Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021. Skripsi Universitas PGRI Palembang.
- Ni Wayan Uci Ratna Dewi, dkk (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Educhild*, 4, 56–63.
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrianda Kecamatan Kota Tengah Padang. *Unilak*, 1(1), 83–96
- Purnama, S. (2019). Alat Permainan Edukatif. PT Remaja Rosda Karya.
- Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Kencana. Taty, F. (2019). Psikologi Perkembangan. Tsmar