

**PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE FINGERBOARD* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

**PRAJNA PARAMARTHASATYA NINGRUM**  
NPM: 19.1.01.11.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE FINGERBOARD* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

**PRAJNA PARAMARTHASATYA NINGRUM**  
NPM: 19.1.01.11.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :

**PRAJNA PARAMARTHASATYA NINGRUM**

NPM : 19.1.01.11.0011

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE FINGERBOARD* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD  
FKIP UNP KEDIRI

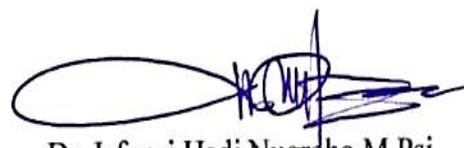
Tanggal : 19 Januari 2023

Pembimbing I



Widi Wulansari, M.Pd.  
NIDN. 0724038803

Pembimbing II



Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi  
NIDN. 0701038303

Skripsi oleh :

**PRAJNA PARAMARTHASATYA NINGRUM**

NPM : 19.1.01.11.0011

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE FINGERBOARD*  
UNTUKMENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF  
DALAM KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH  
MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia  
Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD FKIP UN  
PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |   |            |                                 |
|---|------------|---------------------------------|
| 1 | Ketua      | Widi Wulansari, M.Pd            |
| 2 | Penguji I  | Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi |
| 3 | Penguji II | Epritha Kurnia Wati, M.Pd.      |

Mengetahui,  
Dekan FKIP

**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Prajna Paramarthasatya Ningrum  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/07 Maret 2001  
NPM : 19.1.01.11.0011  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ SI PGPAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Januari 2023

Yang Menyatakan



METERAI  
TEMPEL

146AJX901271908

**RAJNA PARAMARTHASATYA  
NINGRUM**

NPM : 19.1.01.11.0011

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Hiduplah seakan kamu mati besok, belajar seakan kamu hidup selamanya, ilmu yang kau pelajari tidak akan merugikanmu. Apa pun yang Anda lakukan tidak akan signifikan, tetapi yang paling penting adalah Anda melakukannya.

(Mahatma Gandhi)

Kupersembahkan karya ini kepada:

**Seluruh orang yang saya cintai dan yang telah mendukung saya sampai saat ini.**

## ABSTRAK

**PRAJNA PARAMATHASATYA NINGRUM** : Pengembangan Media *Interactive Fingerboard* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Anak Usia 5-6 Tahun.

Kata Kunci : *Interactive Fingerboard*, motivasi, pemecahan masalah.

Perkembangan abad 21 merupakan suatu perubahan yang akan dan pasti terjadi. Tanda adanya perkembangan abad 21 adalah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini memicu munculnya berbagai bentuk persaingan di segala bidang. Untuk menghadapi era perkembangan abad 21 suatu individu sangat perlu memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah maupun menemukan ide baru, sehingga sebagai seorang guru perlu memberikan stimulasi secara signifikan sejak anak berada pada masa *golden age*.

Mengetahui hal itu penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *Interactive Fingerboard* sebagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Media *Interactive Fingerboard* terdapat 3 kotak, kotak pertama dilengkapi dengan bentuk 2 tangan yang dapat digunakan untuk berhitung, kotak kedua sebagai kotak gambar yang dilengkapi dengan gambar yang dapat disusun serta kotak ketiga dilengkapi dengan angka dan lambang bilangan (penjumlahan dan pengurangan).

Media akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall *Research and Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 anak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah yang kreatif, inovatif, dan terbaru, sehingga pembelajaran yang dijalankan kurang menarik yang berdampak menjadi pembelajaran yang membosankan bagi anak. Instrumen penelitian yang digunakan berupa studi kepustakaan, observasi, angket validasi ahli (ahli media dan ahli materi), serta nilai *pretest* dan *posttest*.

Media yang dikembangkan melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan, karena dalam hasil penilaian semua butir penilaian tidak ada yang memperoleh kategori tidak valid. Keefektifan media *Interactive Fingerboard* dapat dinyatakan sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Keefektifan media dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan uji statistik Wilcoxon dengan menggunakan aplikasi SPSS 16, yaitu menunjukkan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sesudah dan sebelum menggunakan media. Hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai *Posttest* lebih rendah dari pada *pretest*.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Interactive Fingerboard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Mumun Nurmilawati, M.Pd yang senantiasa memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi yang selalu memberikan dukukangan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Ibu Widi Wulansari, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan dukungan dan pengarahan kepada mahasiswa.
5. Bapak Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan dan pengarahan kepada mahasiswa.

6. Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua penulis serta pihak-pihak lain yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan moral maupun moril kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 20 Desember 2023

**PRAJNA PARAMARTHASATYA NINGRUM**

NPM: 19.1.01.11.0011

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Kegunaan Penelitian.....	11

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

### **A. LANDASAN TEORI**

1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2. Kemampuan Kognitif .....	18
3. Kemampuan Kognitif Dalam Pemecahan Masalah ( <i>Problem Solving</i> ) Anak Usia 5-6 Tahun .....	23
4. Matematika Anak Usia Dini .....	27
5. Pemecahan Masalah Matematis Anak Usia 5-6 Tahun.....	29
6. Media Pembelajaran.....	31
7. Standar Kelayakan Media Pembelajaran .....	34
8. Media Pembelajaran <i>Interactive Fingerboard</i> .....	35
<b>B. Kajian Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>38</b>
<b>C. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>41</b>

### **BAB III : METODE PENGEMBANGAN**

A. Model Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	43
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	45
D. Uji Coba Model Produk .....	46
E. Validasi Model Produk .....	46
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Analisis Data .....	50

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan.....	52
1. <i>Research and Information Collecting/</i> Mengukur Kebutuhan.....	52

2. <i>Planning</i> /Perencanaan.....	53
3. <i>Develop Preliminary Form of Product</i> /Tahap pengembangan Produk Awal .....	54
B. Pengujian Model Terbatas/Skala Kecil.....	58
1. Jadwal Pelaksanaan Pengujian Model Terbatas.....	59
2. Diskripsi Hasil Belajar Pemecahan Masalah Anak di Kelas B3 Sebelum <i>Media Interactive Fingerboard</i> diterapkan ( <i>Pretest</i> ).....	59
3. Diskripsi Hasil Belajar Pemecahan Masalah Anak di Kelas B3 Sesudah <i>Media Interactive Fingerboard</i> diterapkan ( <i>Posttest</i> ).....	61
4. Uji Statistik Non-Parametrik Wilcoxon.....	62
C. Pembahasan.....	64
D. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Interactive Fingerboard</i> .....	68

## **BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	73

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	81
Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Media.....	83

Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran 4. Angket Validasi Oleh Ahli Media.....	87
Lampiran 5. Angket Validasi Oleh Ahli Materi.....	96
Lampiran 6. RPPH.....	102
Lampiran 7. Kriteria Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
Lampiran 8. Daftar Nama Siswa Kelas B3 TK Kemala Bhayangkari 48.....	113
Lampiran 9. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada tanggal 7 Desember 2022.....	114
Lampiran 10. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada tanggal 14 Desember 2022.....	116
Lampiran 11. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada tanggal 16 Desember 2022.....	118
Lampiran 12. <i>Output</i> SPSS Uji Wilcoxon <i>Sign Rank Test</i> .....	120
Lampiran 13. Surat Pengantar/Ijin Penelitian.....	122
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	123
Lampiran 15. Gambar Media.....	124
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan.....	125

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Nama validator .....	47
Tabel 3.2. Kriteria Validitas Uji Ahli .....	48
Tabel 3.3. Desain Penelitian <i>One-Groub Pretest-Posttest</i> .....	49
Tabel 4.1. Hasil Validasi Media .....	55
Tabel 4.2. Hasil Validasi Materi .....	57
Tabel 4.3. Jadwal Pelaksanaan Pengujian Model Terbatas.....	59
Tabel 4.4. Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	59
Tabel 4.5. Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	61
Tabel 4.6. <i>Output</i> SPSS Hasil Signifikansi Uji Perbedaan Dua Kali Pengukuran .....	63
Tabel 4.7. <i>Output</i> SPSS Perbandingan <i>Mean Rank</i> data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir .....	41
Gambar 3.1. Model Pengembangan R&D Borg <i>and</i> Gall (2003).....	44

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan abad 21 akan terus bergerak menuju perkembangan yang lebih maju. Pada perkembangan abad 21 menunjukkan bahwa terdapat berbagai bentuk perubahan berupa mudah dan cepatnya pertukaran informasi, dunia bisnis, dan budaya. Pada era ini kita bisa lebih maju dan cerdas dengan mudah apabila kita dapat mengambil dampak positif adanya perkembangan ini, hal ini dikarenakan semua kegiatan komunikasi memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga pertukaran informasi lebih cepat dan mudah (Daryanto dan Karim, 2017). Tetapi kita juga jangan salah, karena dengan adanya dampak positif era globalisasi juga membawa dampak negatif terhadap dunia maupun diri kita apabila kita tidak dapat menyaring informasi dengan bijak. Pada era ini perkembangan ilmu pengetahuan sangatlah pesat, dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan maka akan disusul munculnya teknologi-teknologi baru sebagai pertanda adanya kemajuan zaman yang sudah mencapai tahap *digital* (Lestari, 2018). Kemajuan ini dapat kita lihat di negara kita bahwa semua sudah menggunakan teknologi guna mempermudah pekerjaan, bidang itu salah satunya adalah bidang Pendidikan. Dengan adanya perkembangan ini, dunia pendidikan dituntut untuk berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Pada masa ini juga melibatkan segala lapisan kehidupan tanpa terkecuali, sehingga pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru

dan siswa (Adzan, et.al, 2021). Suatu wujud yang berkaitan dengan budaya dan peradaban salah satunya adalah Pendidikan di dunia pasti mengalami perubahan di era perkembangan abad 21 mulai dari tingkat rendah maupun tingkat tinggi. Perubahan tersebut tidak selalu membawa kebahagiaan tetapi juga membawa kesengsaraan bagi manusia di dunia (Lestari, 2018).

Teknologi itu sendiri adalah hasil dari dunia Pendidikan. Di dunia Pendidikan memberikan ilmu pengetahuan kepada manusia, selanjutnya manusia akan mengembangkan ilmu pengetahuannya menjadi sebuah bentuk teknologi, sehingga dapat kita bayangkan bahwa Pendidikan itu penting karena manusia yang tidak memiliki ilmu pengetahuan pasti akan tertindas oleh manusia yang memiliki ilmu pengetahuan tinggi. Berdasar hal itu maka Pendidikan di era abad 21 sangatlah penting. Karena Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dan terencana yang telah dilakukan oleh manusia guna mendapatkan/memberikan suasana belajar mengajar menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik maupun guru dapat saling menerima dan memberikan ilmu pengetahuan dengan efektif dan aktif dalam mengembangkan potensi diri peserta didik untuk mempunyai kekuatan dalam diri berupa kemampuan spiritual, kepercayaan diri, kemamdirian, pengendalian diri, kecerdasan, dan kreativitas

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU no.20 th 2003 pasal 1:1). Berdasar penjelasan tersebut maka dapat kita pahami bahwa Pendidikan adalah suatu hal yang penting guna menempuh kehidupan masa depan yang lebih baik. Salah satu jenjang Pendidikan yang penting adalah jejang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Karena pada masa inilah anak menginjak usia 0-6 tahun yang sering kita sebut dengan masa emas (*golden age*) pada masa ini anak dapat menyerap informasi dengan cepat dan masa dimana kecerdasan anak sangatlah tinggi. Pada masa emas ini juga anak sensitif terhadap rangsangan di lingkungan sekitar. Penjelasan tersebut juga dikuatkan oleh Sutrisno (2021) mengatakan bahwa masa *golden age* merupakan salah satu peletak dasar yang pertama kali untuk mengembangkan kemampuan anak, kemampuan itu meliputi kemampuan kognitif, fisik-motorik, bahasa, serta sosial emosional.

Kognitif adalah suatu bentuk proses berpikir anak, disinilah kemampuan menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan kejadian muncul pada pikiran anak. Kognitif menurut Piaget (Veronica, 2018) bahwa kognitif merupakan kemampuan individu untuk merasakan, mengingat, dan berimajinasi untuk membentuk suatu alasan. Kognitif menurut Santrock (Veronica, 2018) bahwa perkembangan kemampuan kognitif tidak hanya berupa penguasaan dalam bidang matematika maupun sains, tetapi juga kecakapan dalam pemecahan masalah. Kemampuan kognitif menurut Knoblauch & Woolfolk Hoy (Anggraini, Nasirun and Yulidesni, 2020) adalah kemampuan atau keahlian

guna mendapatkan dan menggunakan ilmu pengetahuan yang dimiliki dengan tujuan memecahkan masalah dan penyesuaian dengan lingkungan sekitar.

Berdasar penjabaran di atas maka perlu diketahui bahwa kecakapan dalam pemecahan masalah sangatlah penting dimiliki peserta didik dalam menghadapi masa depan yang selalu berubah. Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah melalui kegiatan mengelompokkan, menyusun gambar sesuai angka, serta berhitung (penjumlahan dan pengurangan). Kegiatan mengelompokkan, menyusun gambar sesuai angka, dan berhitung adalah kegiatan yang berkaitan erat dengan matematika. Rianto et.al (2017) mengemukakan bahwa didalam berlangsung proses pembelajaran atau didalam kehidupan sehari-hari, kecakapan dalam pemecahan masalah sangatlah penting. Pemecahan masalah merupakan suatu bentuk langkah awal peserta didik dalam mengembangkan ide atau gagasan dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan matematika. Pernyataan itu diperkuat oleh Tomo et.al. (2016) bahwa kecakapan dalam pemecahan masalah memiliki kegunaan yang sangat besar untuk mendalami materi pembelajaran matematika maupun untuk kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah menurut Soedjadi (Tomo et.al, 2016) juga mengemukakan pendapatnya bahwa kecakapan dalam pemecahan masalah adalah salah satu keterampilan yang ada dalam diri peserta didik agar dapat memecahkan masalah secara sistematis permasalahan yang berkaitan dengan matematika atau ilmu lain dan masalah lain yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut Branca (Setiawan dan Andika Sari, 2018) kecakapan dalam pemecahan adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik, oleh karena itu kecakapan dalam pemecahan masalah adalah inti sari matematika. Dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik, maka harapannya adalah peserta didik mudah dalam menemukan konsep matematika yang dipelajari. Polya (Winarti, 2017) mengemukakan tahapan pemecahan masalah yaitu meliputi:

1. Paham tentang masalah yang ada.
2. Mampu menyusun rancangan untuk menyelesaikan masalah.
3. Mau memeriksa kembali prosedur beserta hasil penyelesaian.

Ahmadi dan Widodo (Andika Sari and Setiawan, 2018) Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam capaian belajar pemecahan masalah, faktor diantaranya adalah faktor internal yaitu meliputi:

1. Kompetensi awal.
2. Tingkat kecerdasan
3. Motivasi.
4. Kebiasaan belajar.
5. Tingkat kecemasan saat belajar.

Selain faktor internal penunjang tingkat keberhasilan juga erdapat faktor eksternal yang meliputi:

1. Lingkungan keluarga.
2. Lingkungan sekolah.

3. Lingkungan masyarakat.
4. Kondisi sosial.
5. Kondisi ekonomi.

Zuyyina et.al. (2018) juga mengatakan bahwa kompetensi awal yang dicapai peserta didik merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai tingkat pencapaian belajar yang tidak sama. Kompetensi awal adalah kemampuan yang dapat di lihat sebelum materi pembelajaran diperoleh peserta didik. Hal ini juga menunjukkan seberapa jauh kesiapan peserta didik untuk memberika materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hal itu dikuatkan juga dari hasil penelitian Hevriansyah dan Megawanti (2017) menunjukkan adanya pengaruh yang relevan antara kompetensi awal dengan hasil belajar peserta didik, sehingga kompetensi awal sangat mempengaruhi hasil belajar. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui lisan maupun tulisan. Pengetahuan secara lisan tidak hanya didapat begitu saja tapi juga harus menarik bagi peserta didik. Maka dari itu pembelajaran secara lisan perlu dibantu sebuah media yang menarik bagi anak. Guru yang kreatif bisa menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menstimulasi peserta didik untuk berpikir dalam pemecahan masalah.

Berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung diperoleh bahwa lembaga tersebut belum menerapkan pembelajaran yang menggunakan media menarik, selama pembelajaran di lembaga tersebut masih menggunakan media yang sering

dijumpai dan terkesan monoton seperti puzzle, balok angka, dan yang pasti adalah dengan media buku tulis dan papan tulis, sehingga selama pembelajaran anak terkesan bosan dan kurang tertarik.

Penelitian mengenai media pembelajaran pernah dilakukan oleh I Wayan Suwatra, Mutiara Magta, dan Chatarina Labore Aprillia Christiani (2019), dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak”, tahun pelajaran 2018/2019. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik, yaitu menunjukkan terdapat pengaruh media *Busy Book* terhadap kemampuan *problem solving* anak TK kelompok A pada aspek kemampuan berhitung. Berdasar penelitian tersebut maka terbukti bahwa kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulasi menggunakan media yang menarik, mudah dipahami, dan tidak berbahaya bagi anak.

Perkembangan kognitif yang maksimal adalah salah satu dasar bagi kemampuan manusia untuk berpikir (*Intelegensi*), kreatif, dan mandiri. Kemampuan mengingat dan berpikir adalah suatu tolak ukur keberhasilan dalam perkembangan kemampuan kognitif.

Knoblauch & Woolfolk Hoy (Anggraini, Nasirun and Yulidesni, 2020) juga mengemukakan indikator pengembangan kognitif yaitu meliputi:

1. Kemampuan manusia untuk mengingat dengan indikator pembelajaran menghubungkan dan menyebut gambar dan warna.

2. Kemampuan manusia untuk mengingat dengan indikator pembelajaran mengerti tentang konsep bilangan, membandingkan dengan kegiatan mengelompokkan
3. Indikator terakhir adalah penerapan dengan indikator pembelajaran pemecahan masalah sederhana.

Berdasar penjabaran di atas maka peneliti dapat menemukan penyelesaian masalah yaitu dengan menemukan inovasi media pembelajaran yang menarik yang merupakan hasil pengembangan dari gabungan tiga media yang sudah pernah ada yaitu media *Interactive Fingerboard*. Media yang menjadi dasar pengembangan media *Interactive Fingerboard* adalah Papan Pintar, Pacerin, dan Jari Pintar

*Interactive Fingerboard* merupakan media yang dirancang untuk dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah dengan suasana yang menyenangkan dan media yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar. Dengan adanya media pembelajaran *Interactive Fingerboard* dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang informatif serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah pada anak. Media *Interactive Fingerboard* dilengkapi dengan jari tiruan pada bagian atas media untuk mempermudah anak melakukan kegiatan hitung penjumlahan / pengurangan, tempat hitung beserta kartu angka dan huruf. Karena sesuai dengan pengamatan peneliti bahwa anak sering kesulitan dalam membedakan mana harus dijumlah atau dikurangi. Tidak hanya berhitung tetapi juga dapat

digunakan untuk pembelajaran mengelompokkan gambar dan warna serta mengenal lambang bilangan dengan menyusun gambar sesuai angka.

Dengan adanya *Interactive Fingerboard* guru dapat memberikan stimulasi kepada peserta didik untuk memecahkan masalah sederhana. Pemecahan masalah yang dimaksud adalah menanggapi apa yang telah disampaikan oleh guru. Media *Interactive Fingerboard* memuat gambar dan kartu angka disertai jari imitasi. Sehingga dapat digunakan oleh anak secara aktif untuk mengembangkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan. Terdapat gambar dan angka yang dapat digunakan untuk mengelompokkan dan menyusun gambar sesuai angka. Karena pada dasarnya anak usia dini dapat menyerap materi apabila anak melihat dan tertarik dengan media yang ada anak juga terlibat secara langsung. Dengan media ini peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mengenai penjumlahan dan pengurangan.

Solusi media pembelajaran terbaru dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah pada anak usia dini menggunakan media pembelajaran *Interactive Fingerboard* sebagai alat penyampaian informasi. Berdasar uraian di atas sesuai dengan masalah dan solusi, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik *Interactive Fingerboard* untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pemecahan masalah anak usia dini. Berdasar penjabaran di atas maka peneliti dapat merumuskan indikator pemecahan masalah yang digunakan selama penelitian yaitu:

1. Mengelompokkan gambar dan warna.

2. Menyusun gambar sesuai angka.
3. Berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan gambar dan angka.

Menggunakan media *Interactive Fingerboard* peneliti berusaha mengembangkan suatu produk pembelajaran yang tidak sekedar menarik tetapi juga anak dapat terlibat secara langsung dan tetap sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media *Interactive Fingerboard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung”. Kehadiran media *Interactive Fingerboard* diharapkan dapat membangun sebuah komunikasi antara guru dengan peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar penjabaran pada latar belakang di atas, maka dapat kita ketahui bahwa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik merasa bahwa kegiatan pembelajaran yang diikuti kurang menarik.
2. Kurang adanya variasi media pembelajaran di kelas.
3. Selama proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya, peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran *Interactive Fingerboard*.
4. Kurang adanya pengembangan media pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif dalam pemecahan masalah anak usia dini.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan hasil identifikasi masalah peneliti menentukan pembatasan masalah didalam penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media *Interactive fingerboard* sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif dalam pemecahan masalah dengan kegiatan berhitung (penjumlahan dan pengurangan) bagi anak usia 5-6 tahun, peneliti juga akan memvalidasi dan melihat keefektifan produk yang telah diciptakan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasar Batasan masalah di atas, maka peneliti mengangkat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana peneliti mengembangkan media *Interactive Fingerboard* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

Untuk mengembangkan media *Interactive Fingerboard* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Interactive Figerboard* ada dua, yaitu sebagai berikut:

## 1. Secara Teoritis

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dapat menambah wawasan terhadap media pembelajaran melalui penggunaan media *Interactive Fingerboard*

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan daya Tarik peserta didik untuk belajar. Karena dalam Pendidikan PAUD belajar adalah bermain.
- 2) Menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat belajar.
- 3) Mengantar peserta didik ke dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat di serap dengan baik.
- 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah.

### b. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru mengenai pengelolaan kelas saat belajar mengajar.
- 2) Memperluas sudut pandang guru pentingnya penggunaan media melalui penggunaan media *Interactive Fingerboard*

### c. Bagi Lembaga

- 1) Sebagai media evaluasi terhadap kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan bagi siswa.

2) Sebagai sarana penentu kebijakan sekolah utamanya tentang usaha dalam meningkatkan sumber daya guru dan profesi guru.

d. Bagi Pendidikan

memberikan media alternatif yang menarik untuk mempermudah penyerapan materi bagi peserta didik dalam meningkatkan perkembangan kognitif utamanya dalam pemecahan masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android*. Jurnal IKRAITH Humaniora, 5(1), 93–102.
- Aiken, L. R. (1985). *Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings*. *Educational and Psychological Measurement*, 5(1) hal:131–142.
- Anggraini, D., Khumaedi, M., & Widowati, T. (2020). *Validity and Reliability Contents of Independence Assessment Instruments of Basic Beauty Students for Class X SMK*. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.15294/jere.v9i1.42558>
- Anggraini, W., Nasirun, M. and Yulidesni (2020) ‘*Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B*’, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), pp. 31–39. Available at: <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini*. 8, 82–91. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/159>.
- Borg, W R & Gall, M D. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7. ed). New York: Logman Inc.
- Busch, J. T., & Legare, C. H. (2019). *Using data to solve problems : children reason flexibly in response to different kinds of evidence*. *Journal of Experimental Child Psychology*, 183(6), 172-188. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.01.007>.
- Candra, O., Eliza, F., Islami, S., & Alisman, Y. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Diklat Memperbaiki Motor Listrik Guna Peningkatan Hasil Belajar*. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(2), 7–15. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(2\).3930](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(2).3930)
- Chentiya, C., & Zulminiati, Z. (2021). *Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 105–111. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>

- Christina, E. N., & Adirakasiwi, A. G. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Tahapan Polya Dalam Menyelesaikan Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 04(02), 405–424. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.405-424>
- Daryanto & Karim, S., 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Danoebroto, S. W. (2015). Teori Belajar Konstruktivis. *P4TK Matematika*, 2, 191–198.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.28 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta :Depdiknas
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Diamond, L. L. (2017). *Problem solving in the early years. Intervention in School and Clinic*, 53(4), 220-22 .<https://doi.org/10.1177/1053451217712957>
- Fusaro, M., & Smith, M. C. (2018). *Preschoolers' inquisitiveness and science-relevant problem solving. Early Childhood Research Quarterly*, 4(2), 119-127. <http://doi.org.10.1016/j.ecresq.2017.09.002>
- Hevriansyah, P., & Megawanti, P. (2017). *Pengaruh Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1893>
- Hijriati (2016) 'Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood', *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), pp. 33–49. <https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.511> [http://idealmathedu.p4tkmatematika.org/wpcontent/uploads/2016/01/7\\_SriWulandari-D.pdf](http://idealmathedu.p4tkmatematika.org/wpcontent/uploads/2016/01/7_SriWulandari-D.pdf)
- Huang, Yu-Chia. (2021). *Comparison and contrast of Piaget and Vygotsky's theories. Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR)*, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol 554, 28-32.
- Imam, A., Mohammed, U., & Moses Abanyam, C. (2014). *On Consistency and Limitation of paired t-test, Sign and Wilcoxon Sign Rank Test*. *IOSR Journal of Mathematics*, 10(1), 01–06. <https://doi.org/10.9790/5728-10140106>

- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). *Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(1), 472–481.
- Kurniawaty, R. (2022). *Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, 17(1), 121–134. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i1.5119>
- Kusumastuti, N., Putri, V. L. and Wijayanti, A. (2021) '*Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*', Jurnal Golden Age, 5(01), pp. 155–163.
- Lailatus, S. (2016) '*Numeracy skill in children aged 5-6 years (in the case study tutoring agency "bu lilik" tulungagung tulungagung subdistrict)*', *Meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media kotak tersembunyi*, pp. 1–11.
- Laily, D. S., Pendidikan, F. I. and Surabaya, U. N. (2021) '*Pengembangan Media Busy File Corona Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 – 6 Tahun*', pp. 1–9.
- Latif, Mukhtar, dkk. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Lestari, S. (2018). '*Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi*', Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), pp. 94–100. doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Maghfiroh, S. and Suryana, D. (2021) '*Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini*', Jurnal Pendidikan Tambusai, 05(01), p. 1561.
- Nisa', T. F., Karim, M. B., & Mayangsari, D. 2016. *Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Math Character*. Jurnal PEDAGOGIA, 5 (2): 113-124.
- Nisa, T. F., & Karim, M. B. (2017). *Profil Kemampuan Matematika Anak Usia Dini*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 4, 82–170.
- Nurlidiah, N., Husnul Bahri, H., & Fatrica Syafri, F. (2022). *Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*. KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, 5(1), 133. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.14102>

- Oktaviany, F., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). *Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun*. Kumara Cendekia, 9(3), 148. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.49293>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. 2014. Tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Polya, G. (1945). *Polya 's Problem Solving Techniques*. In How To Solve It.
- Polya. G. (1973) *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method (Seconded)*. New Jersey: Princeton University Press. Tersedia: [https://notendur.hi.is/hei2/teaching/Polya\\_HowToSolveIt.pdf](https://notendur.hi.is/hei2/teaching/Polya_HowToSolveIt.pdf) (20 Januari 2014)
- Prajna P.N, Anna K. W, A. L. (n.d.). (2022). *Penggunaan Media Berbasis Budaya Pacerin (Papan Cerdas Interaktif) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*. 02,34–40. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/download/451/238>
- Primayana, K, H. (2019). *Menciptakan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan berorientasi pembentukan karakter untuk mencapai tujuan higher order thinking skills (hots) pada anak sekolah dasar*. Jurnal Agama dan Budaya, 3 (2) 85-92
- Purnamasari, I. and Setiawan, W. (2019) '*Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika*', Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 3(2), p. 207. doi: 10.31331/medivesveteran.v3i2.771.
- Renna, H. R. P. (2022). *Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua*. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 4(1), 7–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i1.1698>
- Retnaningrum, W. (2016). *Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing*. Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(2), 207. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rianto, V. M., Yusmin, E., & Nursangaji, A. (2017). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey pada Materi Trigonometri*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Untan, 6(7).

- Rosdianto, H., Murdani, E. and . H. (2017) '*the Implementation of Poe (Predict Observe Explain) Model To Improve Student'S Concept Understanding on Newton'S Law*', Jurnal Pendidikan Fisika, 6(1), p. 55. doi: 10.22611/jpf.v6i1.6899.
- Sari, Anika Putri Ayu. 2016. *Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita*. Jurnal Repository IAIN Bengkulu
- Sutrisno, A. (2021) 'Pentingnya pendidikan anak di usia dini 1', Jurnal UMJ, pp. 1-4.
- Setiawan, W., & Andika Sari, V. T. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Konsep Diferensial Berbasis Konflik Kognitif*. Jurnal Elemen, 4(2), 204.
- Sufren, dan Y. N. (2013). *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sutrisno, A. (2021). *Pentingnya pendidikan anak di usia dini 1*. Jurnal UMJ, 1-4.
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. A. (2019). *Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok a Taman Kanak-Kanak*. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 185. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>
- Tomo, Yusmin, E., & Riyanti, S. (2016). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar di SMP*. 5(5)(1), 1-11.
- Ulfa, S. d. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Veronica, N. (2018) '*Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*', *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), p. 49. doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- Wijana, W. D. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. In *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed., pp. 1.1-1.40). Universitas Terbuka.
- Winarti, D. (2017). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar Pada Materi Pecahan di SMP*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(6), 1-9.

Zuyyina, H., Wijaya, T. T., & Senjawati, E. (2018). *Materi Lingkaran*. 4 (2), 79-90.