

**PENGEMBANGAN DADU HITUNG EDUKATIF SEBAGAI MEDIA  
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 CANGGU**

**SKRIPSI**

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



OLEH:

ANA FEBRIANI

NPM: 18.1.01.11.0016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA**

**DINI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2021**

Skripsi oleh

**ANA FEBRIANI**

NPM: 18.1.01.11.0016

Judul:

**Pengembangan Dadu Hitung Edukatif Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Canggung**

Telah disetujui untuk diajukan  
kepada panitia ujian/sidang skripsi prodi PG-PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Januari 2022

Pembimbing I



Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.  
NIDN: 0720058503

Pembimbing II



Linda Dwivanti, S.Pd, M.Pd  
NIDN: 0707079101

Skripsi oleh

**ANA FEBRIANI**  
NPM: 18.1.01.11.0016

Judul:

**Pengembangan Dadu Hitung Edukatif Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Cunggu**

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal 17 Januari 2022

**Dan Dinyatakan Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
2. Penguji I : Linda Dwiyanti, M.Pd.
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



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

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ana Febriani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 20 Februari 1999  
NPM : 18.1.01.11.0016  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan 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, 7 Januari 2022

Yang menyatakan



Ana Febriani

NPM: 18.1.01.11.0016

## **MOTTO**

Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan untuk  
menguji akarnya

**-Ali Bin Abi Thalib**

## **ABSTRAK**

Ana Febriani : Pengembangan Dadu Hitung Edukatif Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Canggal

Kata Kunci: Dadu Hitung Edukatif, Angka, Anak Usia Dini

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Dadu Hitung Edukatif yang layak untuk anak Kelompok A di TK Aisyiyah 1 Canggal. Media Dadu Hitung Edukatif digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pengenalan angka.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk. Produk diujicobakan kepada anak didik melalui dua tahap uji validasi yaitu uji coba produk kepada 5 anak dan uji coba pemakaian kepada 10 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan anak didik Kelompok A TK Aisyiyah 1 Canggal sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dadu Hitung Edukatif yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dan ahli media yang menyatakan Valid termasuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Edukatif untuk pembelajaran anak didik Kelompok A Taman Kanak-kanak TK Aisyiyah 1 Canggal layak digunakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah membarikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Dadu Hitung Edukatif Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Cunggu”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penulis menyadari dalam skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa
2. Dr. Mumun Milawati, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan solusi setiap permasalahan dalam perkuliahan
3. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang selalu memantau perkembangan mahasiswa PG-PAUD
4. Dr Hanggara Budi Utomo, M. Pd., M.Psi.dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Linda Dwiyanti, S.Pd, M.Pd. dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Segenap Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Ibunda Katiyah dan Bapak Ponaji, orang tuaku yang tiada henti memberikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis.

8. Seluruh keluarga besarku yang menjadi motivasi terhebat menyelesaikan skripsi setelah orang tuaku.
9. Keluarga besar TK Aisyiyah 1 Canggü yang selalu memberikan dukungan serta bantuan peneliti dalam menyelesaikan tugas selama menempuh Pendidikan SI
10. Teman PG PAUD Universitas PGRI Kediri angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang ikut serta dalam kelancaran penyusunan skripsi.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, yang disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai untuk itu kepada segenap pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pembaca serta dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar peserta didik, Amin.

Kediri, 7 Januari 2022

Ana Febriani

NPM. 18.1.01.11.0016



## DAFTAR ISI

SAMPUL	
SURAT PERSETUJUAN .....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II PEMBAHASAN .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Pengertian Kognitif .....	10
2. Permainan Dadu Hitung Edukatif .....	22
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	37
C. Kerangka Berfikir .....	38
D. Hipotesis .....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Desain Pengembangan Produk.....	42

C. Uji Coba Produk.....	45
1. Desain Uji Coba .....	45
2. Subjek Uji Coba .....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Pengumpulan Data .....	47
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	49
E. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Hasil Penelitian .....	57
1. Analisis Potensi Masalah .....	57
2. Pengumpulan Data .....	58
3. Desain Produk Awal .....	61
4. Validasi Ahli .....	63
5. Uji Coba .....	64
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Pengembangan .....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel		
2.1	: Instrumen Perkembangan Kognitif.....	18
2.2	: Indikator Tahap Kecerdasan Logika Matemati .....	20
3.1	: Instrumen pengumpulan data.....	59
3.2	: Lembar Angket Penilaian Ahli Materi.....	50
3.3	: Lembar Angket Penilaian Untuk Ahli Media .....	51
3.4	: Kriteria Ketuntasan .....	54
3.5	: Kriteria Kelayakan .....	54
3.6	: Skala Guttman .....	55
3.7	: Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak Didik .....	56
4.1	: Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	61
4.2	: Data Hasil Validasi Ahli Media .....	62
4.3	: Hasil Uji Coba Produk Dadu Hitung Edukatif .....	65
4.4	: Hasil Uji Coba Pemakaian Produk Dadu Hitung Edukatif.....	67

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

2.1	: Contoh Model Dadu Hitung Edukatif.....	33
2.2	: Contoh Model Kartu Angka .....	33
2.3	: Gambar Media Dadu Hitung Edukatif.....	34
2.4	: Gambar Kartu Angka.....	34
2.5	: Gambar Kartu Angka .....	34
3.1	:Langkah Pengembangan Media .....	44

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia antara 0-6 tahun dan menurut pakar pendidikan anak usia dini berusia 0-8 tahun (Depdiknas, 2003). Menurut Mansyur sebagaimana dikutip Tatik (2007) Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam masa perkembangan dan pertumbuhan. Anak usia dini memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang secara khusus yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhannya.

Ketika kita mendengar apa itu anak usia dini, maka anak usia dini memiliki arti yaitu suatu batasan tentang pengetahuan yang beragam dan juga memiliki batasan usia. Hartati mengemukakan sebagaimana dikutip Sunanih (2017) bahwa anak usia dini ialah anak yang belum mengerti apapun, memiliki pola pikir yang polos dan bisa dikatakan belum dapat memahami sesuatu dan berpikir dengan baik dampak dari perlakuan terhadap anak seperti memperlakukannya seperti layaknya orang dewasa seperti memakaikannya baju kebaya, memakai konde, dan pemakaian lainnya yang layaknya seperti orang dewasa, maka anak menjadi mengingat pengalaman masa kecilnya yang berpakaian layaknya orang dewasa. Seiring dengan perkembangan jaman, maka ilmupun juga makin berkembang dengan pesat maka dilakukannya studi tentang anak dan dapat diketahui maka anak sangatlah berbeda dengan orang dewasa.

Masa ini dapat disebut masa *golden age* yang berarti masa keemasan, itu dikarenakan anak mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan di masa depan akan sangat berpengaruh dan takkan tergantikan. Berbagai pakar neurologi melakukan penelitian dan terbukti bahwa 50% anak yang cerdas terbentuk dalam 4 tahun pertamanya.

Setelah itu anak yang berusia 8 tahun memiliki capaian perkembangan otak sebesar 80% dan pada anak yang berusia 18 tahun memiliki pencapaian perkembangan otak sebesar 100% menurut Slamet Suyanto sebagaimana dikutip Uce (2008). PAUD kepanjangan dari pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang dijalankan untuk anak berusia 0-6 tahun supaya anak memiliki kematangan dan kesiapan dalam menerima pendidikan selanjutnya merupakan pendapat dari Rinda Ningsih dalam jurnal yang ditulis oleh Nur dkk. (2020). Kemampuan berhitung menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk anak yang sangat perlu dikembangkan guna membekali kehidupan dimasa depan, berhitung merupakan kemampuan yang sangat penting bagi kehidupan anak kelak.

Menurut Romlah dkk. (2016) Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak yang selalu berhubungan dengan pengurangan, pembagian, perkalian dan juga penjumlahan yang selalu berkaitan dengan kehidupan setiap harinya. Kemampuan berhitung diawali dengan lingkungan yang terdekat, meningkatkan perkembangan berhitung

yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan sebagainya sebagai sebuah karakteristik dari kognitif.

Menurut Sari (2018) kognitif merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia. Karena kognitif merupakan proses berfikir individu yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya kelak, dan melatih anak dapat berpikir secara sistematis dan logis dan melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, lambang bilangan dan juga bilangan adalah salah satu aspek agar dapat merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung.

Berhitung merupakan pengembangan kemampuan matematika dasar yang harus di kembangkan sejak dini Ayu dkk. (2011). Sebuah kemampuan yang harus di kembangkan bagi anak yaitu kemampuan berhitung berupa mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan secara urut dan membilang, membilang dengan benda-benda hingga 20, mampu membilang menyebutkan 1-20 dengan urutan yang benar dan mampu menunjuk angka 1-10, menirukan lambang bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda yang memiliki jumlah yang sesuai da juga mencocokkan benda satu dengan lainnya dapat di lakukan dengan bermain, sebagai contohnya yaitu kartu angka, jam dengan angka, puzzle, dan lain sebagainya sehingga permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Menurut Sari (2018) kognitif merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia. Karena kognitif merupakan proses berfikir individu yang

bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya kelak, dan melatih anak dapat berpikir secara sistematis dan logis dan melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, lambang bilangan dan juga bilangan adalah salah satu aspek agar dapat merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung.

Berhitung merupakan pengembangan kemampuan matematika dasar yang harus di kembangkan sejak dini Ayu dkk. (2011). Sebuah kemampuan yang harus di kembangkan bagi anak yaitu kemampuan berhitung berupa mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan secara urut dan membilang, membilang dengan benda-benda hingga 20, mampu membilang menyebutkan 1-20 dengan urutan yang benar dan mampu menunjuk angka 1-10, menirukan lambang bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda yang memiliki jumlah yang sesuai da juga mencocokkan benda satu dengan lainnya dapat di lakukan dengan bermain, sebagai contohnya yaitu kartu angka, jam dengan angka, puzzle, dan lain sebagainya sehingga permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Aisyiyah 1 Canggus saat pembelajaran berhitung, masih ada beberapa anak yang mengalami kendala dalam berhitung hal ini dikarenakan saat dirumah tidak ada yang mengajarnya karena orang tua sibuk dalam bekerja, dan sebagian anak tidak mau memperhatikan guru dalam didalam kelas saat mengajar karena pembelajaran dirasa kurang menarik dan hanya menggunakan buku, juga



karena minimnya alat permainan edukatif yang dapat menarik anak untuk belajar karena dilakukan sambil bermain. Di TK Aisyiyah 1 Canggü juga pernah menggunakan suatu media pembelajaran atau APE yaitu smart bottle cup namun media tersebut hanya untuk menghitung tidak untuk mengenali angka sedangkan kemampuan anak mengenali angka masih kurang.

Peneliti mencoba untuk membuat APE untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yang dirasa menyenangkan untuk digunakan, yaitu media Dadu Hitung edukatif singkatan dari Dadu Hitung Edukatif Edukatif, media ini terbuat dari flanel yang di bentuk menyerupai dadu dan terdapat gambar di permukaan dadu agar dapat dihitug anak, perbedaan dengan dadu biasa ialah kalau dadu biasa hanya terdapat semuat titik kecil untuk di hitung, sedangkan Dadu Hitung Edukatif terdapat gambar untuk dihitug anak, kemudian anak mencari simbol yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut dan menunjukkannya kepada guru, untuk itu penulis berharap media Dadu Hitung Edukatif Dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Maka dari itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, mudah menerima pembelajaran dan memahami serta menumbuhkan kreativitas anak.

Salah satu hal yang sangat penting bagi anak ialah bermain. Bermain merupakan suatu cara yang dapat mengembangkan aspek-aspek pada anak. Apakah pengertian tentang bermain? Dan maksud dari permainan itu apa?

Hal ini dikarenakan bermain dan permainan seperti suatu hal yang sama tapi memiliki perberbedaan.

Permainan merupakan adanya benda yang disebut mainan yang bertujuan untuk dimainkan supaya ada kegiatan yang menyenangkan. Berbagai teori permainan di jelaskan oleh para ahli. Gross mengemukakan sebagaimana dikutip M. Tadkiroatun. (2018), suatu permainan merupakan sebuah latihan pengembangan aspek yang penting dalam kehidupan kelak. Schaller mengemukakan sebagaimana dikutip dalam Tadkiroatun (2018), permainan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan setelah melakukan tugas-tugas dan memiliki arti lawan dari bekerja, sehingga permainan itu memiliki sifat menghibur atau membersihkan diri dari tugas yang melelahkan.

Kegiatan bermain juga bertujuan untuk memecahkan berbagai masalah seperti mencari jawaban, mengenal lambang bilangan, mengukur berat batan, hal tersebut merupakan pengembangan dari kemampuan kognitif. Mediyastuti mengemukakan sebagaimana dikutip Karina (2018) mengungkapkan, sebuah pengalaman sedini mungkin dapat diyakini bisa membantu memperkuat intelektual anak di sebuah pendidikan formal. Terbukti bahwa kemampuan kognitif yang setiap pembelajaran diserap oleh siswa SD tidak selalu mengenai kecerdasan melainkan berdasarkan pengalaman yang diterimanya di waktu taman kanak-kanak. Adar aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal seperti kognitif, motorik, sosial emosiaonal, seni, bahasa dan lain sebagainya maka diperlukan

seorang guru yang inovatif dan terampil dalam mengembangkan pertumbuhan anak sehingga perkembangan tercapai dengan maksimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang indentifikasi masalah diatas maka yang terjadi di TK Aisyiyah 1 Canggung Kecamatan Badas Kabupaten Kediri khususnya pada aspek kognitif anak ayitu berhitung di usia 4-5 tahun atau kelompok A, maka di identifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung perlu dikembangkan.
2. Kurang bervariasinya alat edukatif sehingga anak menjadi kurang tertarik dalam belajar dan cepat merasa bosan.
3. Anak didik kurang menyukai pembelajaran berhitung dikarenakan kebanyakan anak masih kesulitan dalam berhitung.

## **C. Batasan masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai media untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Canggung.

## **D. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah ini yaitu bagaimana menghasilkan media Dadu Hitung Edukatif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Canggung?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Dadu Hitung Edukatif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Canggung.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritisnya yaitu menambah wawasan berupa ilmu untuk dapat dipahami lebih dalam tentang permainan dan berhitung dengan media yang bervariasi di TK Aisyiyah 1 Canggung Kec. Badas Kab. Kediri.

### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat untuk pihak yang berkaitan diantaranya:

#### a) Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang metode berhitung, serta variasi permainan pengembang kognitif yang menarik anak.

#### b) Bagi Guru

1) Melalui media Dadu Hitung Edukatif memudahkan guru agar dapat memberikan pemahaman secara kongkrit dengan bermain secara langsung .

2) Memberikan inovasi sebagai sarana penerapan metode hitung agar menyenangkan dan menarik minat anak.

c) Bagi Anak.

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi dirinya agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung.
- 2) Diharapkan melalui media permainan Dadu Hitung Edukatif dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, 9(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35161/31284>
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ardian, W. C. (2017). Aiken dalam jurnalnya berjudul Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings tahun 1985, menjelaskan formula untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V adalah sebagai berikut. *Jurnal Farmasi, Lmx*.
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik* (pp. 1-undefined).
- Asmiarti, D. (2021). *The Effect of Puppet Numbers Learning Media on Cognitive Ability in Recognizing The Numbers Symbol of 4-5 Years Old*. <http://hipkinjateng.org/jurnal/index.php/jci/article/download/4/9>
- Ayu, G., Wulan, N., & Priatna, D. (2011). *Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka*. 2. <https://media.neliti.com/media/publications/240635-meningkatkan-kemampuan-berhitung-permula-0aaf413f.pdf>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6.

[http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp\\_2\\_UU20-2003-Sisdiknas.doc](http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc)

- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112–124.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/download/197/178>
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Jawati, R. (2013a). Eningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II Ramaikis. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Jawati, R. (2013b). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250–263.
- Karina. (2018). *Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.*
- Kholifah, K., & Astutik, P. (2021). Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B. *Prosiding SNasPPM*, 5(2), 190–193. <https://eprints.uny.ac.id/15786/>
- Lestari, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo.* [http://digilib.uinsby.ac.id/29498/3/Maisarah\\_Lestari\\_D78214028.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/29498/3/Maisarah_Lestari_D78214028.pdf)
- 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>
- Nasution, R. A. (2016). *Pembelajaran seni musik bagi pengembangan kognitif anak usia dini. IV*, 11–21. <https://core.ac.uk/download/pdf/267075548.pdf>
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). *Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19.*



4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>

- Nofriyanti, Y., & Sari, H. M. (2019). Implementation Of Mathematics Learning Through Media Arrange Smart Dice To Improve Counting Ability In Early Childhood. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 158–171. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.12>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Prawastiningtyas, D. P. (2015). Pengembangan Media Apron Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartika Padakan Kidul Tirtonimolo Kasihan Bantul. In *CNR-ISTI technical report* (Vol. 3, Issue 2). [http://eprints.uny.ac.id/15786/1/SKRIPSI Devita Philia Prawastiningtyas NIM 10111244022.pdf](http://eprints.uny.ac.id/15786/1/SKRIPSI%20Devita%20Philia%20Prawastiningtyas%20NIM%2010111244022.pdf)
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 1–6. <https://core.ac.uk/download/pdf/228584908.pdf>
- Sari, R. (2018). Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/2877/1/Full Skripsi.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/2877/1/Full%20Skripsi.pdf)
- SARI, R. (2018). *Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta*. May, 31–48. <https://text-id.123dok.com/document/eqoj3kxkz-pembahasan-hasil-penelitian-dan-pembahasan.html>
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. In *Jurnal pendidikan* (Vol. 1). [http://eprints.umpo.ac.id/5499/3/BAB II.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/5499/3/BAB%20II.pdf)
- Sunarmi. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 – 10 Menggunakan Media Kartu Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita 04 Pelem Campurdarat Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015. *Penelitian Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok a Paud Trisna Uatam Banyu Urp*, 01(04), 1–13. [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2015/11.1.01.11.0790.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0790.pdf)
- SURYATI, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbau Mataram

Lampung Selatan Proposal. In *Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Pendahuluan Banyuwangi merupakan wilayah yang memiliki beberapa Daerah yang berpotensi memiliki situs peninggalan sejarah yang sampai saat ini masih ada namun kondisi* (Vol. 1, Issue 1). [https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/2496/1571/#:~:text=Simbol ataupun lambang yang digunakan,bilangan irasional%2C dan bilangan kompleks.](https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/2496/1571/#:~:text=Simbol%20ataupun%20lambang%20yang%20digunakan,bilangan%20irasional%20dan%20bilangan%20kompleks.)

Tadkiroatun, M. (2018). Teori dan Konsep Bermain. X, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>

Tatik, A. (2007). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Procedia Manufacturing*, 30(22 Jan), 588–595. <https://core.ac.uk/download/pdf/234096396.pdf>

Uce, L., & Dosen. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>

Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>