

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELLAUI MEDIA KATALOG BILANGAN

Reza Sahana Dewi<sup>1</sup>, Riana Mashar<sup>2</sup>, Eri Mustiah<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: [rezasahanadewi@gmail.com](mailto:rezasahanadewi@gmail.com), [riana.mashar@pgpaud.uad.ac.id](mailto:riana.mashar@pgpaud.uad.ac.id), [erimustiah67@gmail.com](mailto:erimustiah67@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dari peneliti bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adalah Model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran abad 21, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, guru kurang interaktif saat memberikan pembelajaran, media Pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar dan kurang menarik perhatian anak, anak belum terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka, dari 5 anak dalam kegiatan menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda yang disediakan kebanyakan semua anak masih mengalami kesulitan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media kantong bilangan pada kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Tahun Pelajaran 2021/2022? Dan Apa upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media kantong bilangan terhadap kemampuan kognitif pada kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian adalah anak kelompok A di Taman kanak-kanak Dharma Wanita kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kesimpulan dari penelitian adalah meningkatnya kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk dapat dilihat dari rata-rata kemampuan kognitif anak pada kondisi awal sebesar 35%, meningkat pada siklus I menjadi 50%, pada siklus II mencapai 75% dan pada siklus III mencapai 95%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan tujuan pokok penggunaan media kantong bilangan adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kognitif, Kantong Bilangan, Kelompok A

### PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dan dokumentasi hasil pembelajaran anak di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Desa Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur, kelompok A ditemukan masalah terkait pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Anak masih sebatas pada menyebutkan angka saja namun masih banyak yang belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Dari 5 anak dalam kegiatan menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda yang disediakan kebanyakan semua anak masih mengalami kesulitan (Setiawan, W., & Aprianti, E. 2018).

Masalah lain yang ditemui adalah pembelajaran masih berpusat pada guru atau pembelajaran masih secara konvensional. Dalam pembelajaran konvensional guru hanya sebatas memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dan kurang interaktif dengan anak, sehingga anak kurang aktif dan tidak terlibat langsung dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar. Dalam proses melaksanakan pembelajaran guru juga masih belum menggunakan pendekatan pembelajaran abad 21. Guru masih menggunakan pendekatan dengan cara lama dikarenakan kurangnya literasi guru dalam memperoleh pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran abad 21. Dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan guru juga sangat terbatas, media yang digunakan hanya

sebatas gambar. Guru juga hanya menggunakan benda-benda seadanya yang ada di kelas dan guru juga kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang bisa membangkitkan minat anak dalam belajar.

Pembelajaran di dalam kelas hendaknya menyenangkan, bervariasi dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya variasi dan anak terlibat langsung dalam melaksanakan pembelajaran maka akan menarik minat dan perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Media kantong bilangan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Dalam permainan kantong bilangan bertujuan untuk mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan. Melalui permainan kantong bilangan anak dapat memahami konsep bilangan dengan menyenangkan. Permainan dengan media kantong bilangan akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan konsep bilangan pada anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Permainan yang digunakan dalam kegiatan juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian, permainan dengan media kantong bilangan diharapkan dapat membantu guru dalam mengoptimalkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan 1-10 di kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita 2 Kemaduh Desa Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. Potensi kognitif ditentukan pada saat masa konsepsi, yaitu pertemuan antara sel sperma dan sel telur, namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal) (Nurani, 2014 : 1.3). Menurut Hurlock (dalam Tedjasaputra 2007: 52) ada 2 jenis permainan yaitu : Permainan aktif yaitu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak yang melibatkan aktivitas tubuh dan gerakan-gerakan tubuh, permainan pasif adalah kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anaknya dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Permainan kantong bilangan merupakan jenis permainan aktif karena di dalam permainan kantong bilangan anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas tubuh ketika anak memasukkan benda-benda ke dalam kantong, menempelkan gambar ke dalam kantong dan menggelindingkan benda ke kantong bilangan. Kantong bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk kantong-kantong yang menunjukkan lambang bilangan.

Heruman (2007: 08) menjelaskan bahwa kantong bilangan dibuat berbentuk kantong-kantong sebagai tempat penyimpanan dan menempel pada selembar kain atau kertas. media kantong bilangan dibuat dari styrofoam sebagai papannya dan kemudian ditempel kain flanel sebagai kantongnya. Pada tiap-tiap kantong sudah ada lambang bilangan 1-10. Dengan menggunakan kantong bilangan sebagai media pembelajaran dalam pokok bahasan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan maka dapat mempermudah siswa dalam menguasai konsep serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Langkah-langkah Menggunakan Media Kantong Bilangan antara lain : 1) anak-anak disuruh memilih kantong mana yang akan digunakan, 2) anak-anak memilih media yang disediakan, 3) anak-anak memasukkan/ menempel/ menggelindingkan benda sejumlah bilangan yang tertera di kantong bilangan. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang akan direncanakan dengan menggunakan tiga siklus dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pemberian tugas. Adapun siklus pertama, kegiatan dengan menggunakan media kantong bilangan adalah dengan cara menyediakan media-media yang bervariasi dan kemudian anak memilih media yang bisa dimasukkan ke kantong bilangan dengan jumlah sesuai dengan yang ada di kantong bilangan. Setelah itu anak mengerjakan LKPD dengan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya.

Setelah dilakukan pembelajaran, peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan untuk perbaikan di kegiatan pada siklus yang kedua. Untuk

siklus yang kedua, kegiatan dengan menggunakan media kantong bilangan adalah dengan cara menyediakan media-media yang bervariasi dan kemudian anak juga disediakan kartu gambar. Lalu, anak akan menempelkan kartu gambar ke kantong bilangan yang sesuai dengan jumlah benda yang ada di kartu gambar. Setelah itu anak akan mengerjakan LKPD dengan cara menempelkan kartu angka sesuai jumlah yang ada pada gambar pada siklus kedua ini diharapkan pada siklus kedua ini perkembangan kognitif anak akan meningkat. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran, peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan untuk perbaikan di kegiatan pada siklus yang ketiga.

Pada siklus yang ketiga, kegiatan dengan menggunakan media kantong bilangan adalah dengan cara menyediakan media-media yang bervariasi kemudian anak diberikan kesempatan untuk menggelindingkan media ke kantong bilangan. Media yang digelindingkan harus sesuai dengan angka yang ada pada kantong bilangan. Setelah itu anak akan mengerjakan LKPD dengan menempelkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar kemudian anak menuliskan angka di bawah kartu angka yang di tempel. Pada siklus ketiga ini diharapkan kemampuan kognitif anak dapat mencapai hasil yang maksimal. Tujuan yang ingin dicapai dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Tahun Pelajaran 2021/ 2022 melalui media kantong bilangan, upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui media kantong bilangan

## **METODE PENELITIAN**

### **Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto, S. (2021) penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi di mana praktik itu dilaksanakan.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari Classroom Action Research, yaitu Action Research yang dilakukan di kelas. Action Research, sesuai dengan arti katanya, diterjemahkan menjadi penelitian tindakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dipopulerkan oleh ahli psikolog sosial yaitu Kurt Lewin, cara yang terbaik untuk merubah orang menjadi lebih baik adalah peneliti dengan penelitiannya sendiri dan yang ada dalam kehidupannya sendiri. PTK adalah penelitian antara siswa dan guru yang berkolaborasi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran

Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan menggunakan media kantong bilangan pada anak kelompok A” Proses pembelajaran ini akan dilaksanakan, dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan untuk mencari solusi dari pemasalahan yang ada di dalam kelas kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh. Permasalahan yang terjadi itu ialah kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan yang semestinya sudah sesuai dengan perkembangan sesuai usiannya, penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran.

Adapun model penelitian tindakan kelas adalah model Kurt Lewin, yang terdiri dari 4 komponen yaitu: Perencanaan (Planning), Tindakan (Akting), Pengamatan (Observing), Refleksi (Reflecting). Teknik analisa data yang digunakan untuk memperoleh data yang dihasilkan dari nilai perkembangan kognitif anak menggunakan rumus Presentase di dapat:

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor tertinggi}}$$

Setelah itu menghitung rata-rata prosentase dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

- X : prosentase  
 $\bar{X}$  : rata-rata prosentase  
 $\sum X$  : jumlah seluruh prosentase  
n : banyak siswa

Kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, menurut Suharsimi Arikunto (1992: 208) yaitu:

- Kriteria baik, yaitu 76% - 100%
- Kriteria cukup, yaitu 56% - 75%
- Kriteria kurang baik, yaitu 45% - 55%
- Kriteria tidak baik, yaitu kurang dari 40%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Pra Siklus, Hasil Siklus I, Hasil Siklus II dan Hasil Siklus III Kemampuan Kognitif Melalui Media Kantong Bilangan**

No	Nama Anak	Kemampuan Kognitif							
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase
1	AR	1	25 %	2	50 %	3	75 %	4	100 %
2	KI	1	25 %	2	50 %	2	50 %	4	100 %
3	NS	2	50 %	2	50 %	4	100 %	4	100 %
4	AG	2	50 %	2	50 %	3	75 %	4	100 %
5	HN	1	25 %	2	50 %	3	75 %	3	75 %
Rata-rata Ptosentase		<b>35 %</b>		<b>50 %</b>		<b>75 %</b>		<b>95 %</b>	

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian dilakukan peneliti, telah melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumus masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan pada saat pengambilan data kemampuan awal anak. Analisis sebelum penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling

mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan tentang kemampuan kognitif anak yaitu dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2021, siklus II pada tanggal 10 September 2021 dan siklus III dilaksanakan pada tanggal 23 September 2021.

Pada siklus I kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 adalah dengan memasukkan benda-benda yang sudah disediakan ke dalam kantong bilangan. Anak-anak akan memasukkan benda-benda ke dalam kantong yang jumlahnya sesuai dengan angka yang ada pada kantong bilangan tersebut. Kemudian anak-anak mengerjakan LKPD yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat diperoleh hasil bahwa rata-rata prosentase kelas yang di dapat adalah 50% dan sudah terjadi peningkatan sebanyak 20% dengan prosentase kelas pada saat pra siklus sebesar 30%. Pada siklus I ini masih ditemukan beberapa kendala yang menyebabkan prosentase kelas belum sesuai dengan indikator keberhasilan, diantara adalah guru masih belum memberikan apersepsi yang menarik perhatian anak, guru belum menyampaikan aturan main dan juga anak-anak yang aktif adalah anak yang duduk di dekat guru. Sehingga anak yang duduk agak berjauhan dengan guru masih terlihat belum aktif. Berdasarkan kendala-kendala tersebut menjadikan rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Pada siklus II, kegiatan yang diberikan kepada anak adalah dengan cara menempelkan kartu gambar yang sudah disediakan ke kantong bilangan. Jumlah benda yang ditempelkan harus sesuai dengan angka yang ada pada kantong bilangan. Setelah anak melakukan percobaan beberapa kali lalu anak mengerjakan LKPD yang sudah disediakan oleh guru. Berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan, prosentase rata-rata kelas pada siklus II adalah sebesar 75% dan sudah terjadi peningkatan sebesar 25% dari siklus I. Pada siklus II ini juga masih terdapat beberapa kendala diantaranya yaitu guru masih kurang memberikan kesempatan main kepada anak sehingga anak hanya melakukan percobaan sebanyak 1-2 kali. Sehingga masih ada anak yang kesulitan dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut akan dijadikan rencana tindak lanjut pada siklus III.

Pada siklus III, kegiatan yang diberikan adalah menggelindingkan benda-benda ke kantong bilangan. Jumlah benda-benda yang digelindingkan harus sesuai dengan angka yang ada pada kantong bilangan. Berdasarkan kendala pada siklus sebelumnya, maka pada siklus III ini guru memberikan kesempatan main yang lebih banyak kepada anak. Anak bisa melakukan 3-4 kali percobaan. Setelah itu anak akan mengerjakan LKPD yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh prosentase rata-rata kelas pada siklus III adalah sebanyak 95%. Terjadi peningkatan sebanyak 20% dari siklus sebelumnya. Pada siklus III ini ada 4 anak yang sudah tepat mendapatkan 100% dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 dan masih ada 1 anak yang mendapatkan 75% dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10. Hal ini dikarenakan memang karakteristik anak tersebut yang memerlukan waktu yang lama dalam memahami suatu hal dan juga dalam proses pengerjaannya harus didampingi.

Berdasarkan hasil akhir pada siklus III yaitu dengan prosentase 95% maka sudah mencapai indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Keberhasilan tersebut membuktikan bahwa media kantong bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019). Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan

melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk dapat meningkat dengan menggunakan media kantong bilangan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media kantong bilangan dilakukan secara bertahap sesuai langkah-langkah pembelajaran, sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara bertahap. Kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 dengan menggunakan kantong bilangan dapat meningkat setelah dilakukan selama III siklus. Setelah dilaksanakan observasi anak-anak sangat bersemangat dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 dengan menggunakan media kantong bilangan. tersebut Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat terlihat dari ketepatan anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10.

Peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Kemaduh Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk dapat dilihat dari rata-rata kemampuan kognitif anak pada kondisi awal sebesar 35%, meningkat pada siklus I menjadi 50%, pada siklus II mencapai 75% dan pada siklus III mencapai 95%. Pembelajaran yang menarik akan dapat mempengaruhi hasil yang akan dicapai oleh anak. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat menarik maka sebagai pendidik kita seharusnya selalu mencari ide kreatif agar anak-anak merasa tertarik saat melakukan kegiatan. Pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton dapat menarik minat anak dan menjadikan motivasi bagi anak. Sebagai pendidik kita juga harus dapat mengetahui apa penyebab jika ada anak didik yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga bisa mencari solusi dari penyebab permasalahan tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Agus Dwi, W., & Pujiadi, P. (2017). Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan guru matematika sma terintegrasi penguatan pendidikan karakter: i kelompok kompetensi.
- Ginting, P., Hasnah, Y., & Hasibuan, S. H. (2021). Pkm Pelatihan Tindakan Kelas (Ptk) Berbasis Student Centered Learning (Scl) Bagi Guru Smp Di Kecamatan Medan Deli. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 58-72.
- Nurani, N. (2014). *Pengaruh Komunikasi Internal dan Lingkungan Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Bagian Pulp Machine Pada PT Indah Kiat Pulp & Paper TBK Perawang Riau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Prasatiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103
- Setiawan, W., & Aprianti, E. (2018). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Biblioterapi Anak Usia Dini Kelompok A di Kober Warna Plus. *Jurnal Ceria*, 1(4), 7-15.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.

Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.