

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka 1-10 pada Siswa TK A Melalui Permainan Media Kartu Angka

Atline Mayang Devita

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: at.vieta@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan anak usia dini merupakan hal yang penting dan perlu dikembangkan, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan mengenal angka. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi dalam pembelajaran mengenalkan angka menarik 1-10, salah satunya dengan menggunakan media kartu angka yang akan merangsang rasa ingin tahu anak dalam mengenal angka 1-10. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai sig (0,000) < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam mengenal konsep bilangan dengan menggunakan kartu bilangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu angka memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A

Kata kunci: masa kanak-kanak, media kartu angka, kemampuan kognitif

Abstrac

Early childhood education is a coaching effort aimed at children from birth to the age of 6 (six) years which is carried out through the provision of educational stimuli to assist physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter further education. Early childhood development is important and needs to be developed, especially in the field of education. One of The ability that needs to be developed in early childhood education is the ability to recognize numbers. Therefore, a strategy is needed in learning to introduce interesting numbers 1-10, one of which is by using number card media that will stimulate children's curiosity in recognizing numbers 1-10. Based on the results, The research conducted obtained the value of sig (0.000) < 0.05 which means there is a difference between the experimental group with the control group in recognizing the concept of numbers by using numbers card. So it can be concluded that number cards have an influence in increasing abilities recognize numbers in group A

Kata kunci: childhood, number card media, cognitive ability

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usianya Putri, (R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018).. Oleh karena itu, pengalaman yang didapatkan dari lingkungan sekitar termasuk dalam pemberian stimulasi yang diberikan kepada anak memiliki pengaruh besar bagi kehidupannya pada masa mendatang. Sehingga, sangat diperlukan upaya yang tepat dan sesuai agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal. Salah satu cara untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini pada masa ini kemampuan otaknya memiliki daya serap tinggi yang didapatkan dari pengalaman-pengalaman sensorinya. Dengan kata lain, anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar sehingga pada masa

ini juga perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui berbagai hal salah satunya dengan permainan dan media berhitung. Permainan berhitung yang ada di taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga menyangkut kemampuan mental sosial dan emosional peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan (Depdiknas, 2007).

Anak usia dini pada usia 4-6 tahun sudah memiliki kemampuan mengenal angka 1-10 dengan menggunakan media benda yang konkret ataupun tanpa media. Menurut vygotsky, anak usia dini masih belum mampu untuk berpikir abstrak. Bagi anak, makna dan objek berbau menjadi satu (Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. 2016). Anak masih memerlukan benda konkret untuk memahami sesuatu. Mengajarkan konsep angka pada anak tentu harus diawali dengan hal-hal yang ada di sekitar anak, misalnya anak menghitung jumlah pensil yang dibawanya, menghitung jumlah teman di kelasnya. Untuk pembelajaran mengenal angka pada anak, tentu diperlukan proses yang berjalan secara perlahan-lahan tanpa paksaan, dan dilakukan dengan santai, menyenangkan serta sambil bermain (Haslana, I., & Wirastania, A. 2017)

Dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2010, dinyatakan anak usia 4-5 tahun atau Kelompok A sudah mampu untuk mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Dalam mengenalkan konsep bilangan, tentunya akan memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tertarik untuk mengerjakannya. Untuk mengajarkan anak belajar berhitung, dapat melalui berbagai cara, antara lain (1) anak membilang melalui nyanyian, dengan jari anak, benda-benda, ataupun sambil berolahraga, (2) dapat dikenalkan bentuk angka 1-10 terlebih dahulu agar anak mengenal bentuk angka dari angkaangka yang sering diucapkan oleh anak, (3) anak diajak untuk mengurutkan angka yang sudah diacak oleh guru supaya diurutkan sesuai angka yang benar, (4) mengurutkan adalah memasangkan angka yang ada tersebut dengan bendanya, (5) tahapan yang terakhir dalam mengenalkan angka yaitu menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda (Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. 2019).

Salah satu prinsip perkembangan anak usia dini adalah belajar melalui media. Penggunaan media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pengenalan matematika memiliki peranan yang sangat besar. Manfaat penggunaan media dalam pengenalan matematika yaitu untuk membantu anak dalam memahami berbagai konsep matematika yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk kongkrit sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh anak (Prasetiawan, H., Effendi, K., & Kurniawan, S. J. 2020). Berdasarkan temuan pada observasi awal, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebatas metode tanya jawab dan pemberian tugas untuk menuliskan bentuk angkanya saja. Namun demikian, anak tidak mengerti makna dari angka yang ditulisnya tersebut. Selain itu, penggunaan media yang kurang tepat, area pembelajaran yang terbatas, kurangnya alat peraga sebagai media, dan minat dan motivasi dalam belajar yang kurang juga membuat anak kurang tertarik untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka.

Materi pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini, meliputi: membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan dan memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh untuk menulis) Konsep dasarnya, untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini

diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak yaitu bermain. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, dalam memberikan pembelajaran hendaknya juga dilakukan dengan bermain.

Bermain bagi anak usia dini memiliki arti yang penting karena dalam bermain anak akan terangsang kemampuan sosial emosinya, kognitifnya, bahasanya, nilai moral dan agama, serta fisik dan motorik sehingga anak menjadi lebih sehat dan tetap ingin bermain meskipun mengalami kelelahan (Muarifah, A., Wati, D. E., & Puspitasari, I. 2020). Anak usia 3-5 tahun adalah masa-masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dalam kehidupannya dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini juga, anak akan lebih peka untuk berkembang. Oleh sebab itulah, mengapa pada masa ini dikatakan sebagai masa yang efektif bagi guru (pendidik) dan orang tua dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-contoh konkret.

2. Kajian Literatur

a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam kegiatan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid saat proses pembelajaran berlangsung (Sanaky, 2011). Senada dengan hal tersebut di atas, dapat juga dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya suatu proses belajar mengajar pada diri anak (Fitriyanti, 2015).

Media pembelajaran yang digunakan tentu memiliki manfaat, antara lain (1) menumbuhkan motivasi belajar pada anak, (2) Anak akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami serta dapat menguasai tujuan pengajaran, (3) metode pembelajaran bervariasi dan tidak membosankan dan pengajar tidak kehabisan tenaga, (4) pembelajar atau murid akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Anak menjadi lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasi potensinya (Sanaky, 2011).

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga hal ini dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dalam diri anak, adanya interaksi langsung antara anak dengan guru, masyarakat, lingkungannya serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Banyak hasil penelitian yang menunjukkan betapa pentingnya suatu media digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pengenalan konsep angka di TK yaitu dengan menggunakan media kartu angka.

b. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan

angka sesuai dengan tema yang diajarkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media kartu angka ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini. Kartu angka juga merupakan suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan informasi (Asnawir, 2002). Selain itu, ada pendapat lain yang juga mendefinisikan tentang kartu angka yang merupakan alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan (Tarjono, 2003).

Kartu angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah beberapa kartu yang terbuat dari kertas karton atau kertas manila, ukurannya kurang lebih 10x10 cm dan disetiap kartu tersebut tertulis satu lambang bilangan.

c. Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Untuk kelompok usia 4-5 tahun, menurut Permendiknas 58 Tahun 2009 pengenalan bilangan ini meliputi membilang dan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10, dan melakukan penjumlahan sederhana. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila dia tidak hanya sekedar menghafal lambang bilangan, namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Fitriyanti, 2015).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas. Prosedur Penelitian Tindakan menurut Arikunto (2009), model bagan penelitian tindakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK Cempaka Indah Ketintangkidul Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Subjek penelitian adalah anak kelompok A Semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes dan non tes yang meliputi tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data merupakan bagian penting suatu penelitian. Karena data diperoleh pada penelitian yang dilaksanakan dapat memberi arti yang berguna untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan membandingkan hasil kemampuan antara siklus dari indikator hasil kerja anak Kemampuan yang diteliti dalam penelitian ini adalah menyebutkan urutan angka 1-10, membuat urutan angka 1- 10, dan menghubungkan dan memasang lambang angka dengan benda-benda 1-10. Untuk mengumpulkan data penelitian, digunakan metode observasi. Observasi merupakan suatu cara dalam memperoleh data atau mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu (Agung, 2010).

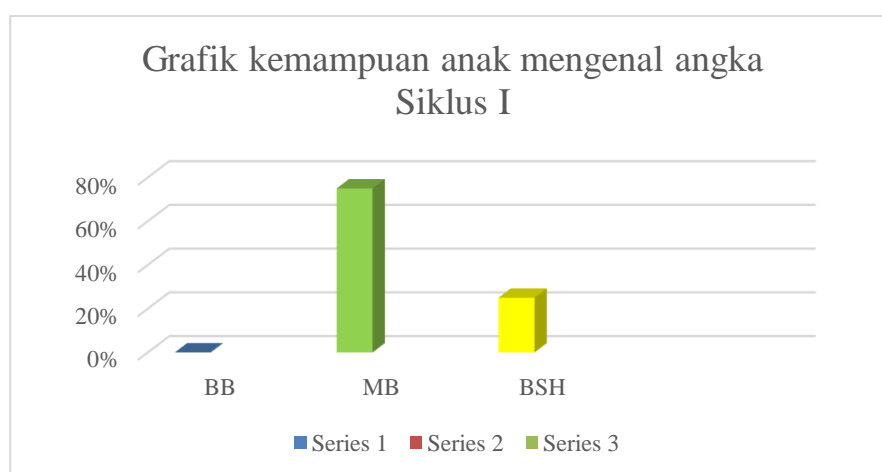
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi tindakan siklus 1

- a. Perencanaan kegiatan siklus 1, dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pratindakan, menentukan tujuan dan strategi pembelajaran. Menyusun RPPH dan rangkaian pendukung pelaksanaan tindakan seperti lembar penilaian yang berpedoman dari RPPH dan lembar observasi yang ditentukan untuk menilai tindakan dan hasil yang diinginkan.
- b. Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus I dilaksanakan pada hari tanggal 27 Agustus 2021 dengan tema Alat transportasi dan subtema transportasi darat (truk). Penerapan pembelajaran yang mengandung TPACK dan HOTS juga di sampaikan oleh guru. Pelaksanaan tindakan dan observasi 1 pada kegiatan menghasilkan karya diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel Keberhasilan anak Siklus

Nilai	Nama anak				Presentrasi Keberhasilan
	NS	NN	YL	SY	
BB					0%
MB	v	v		v	75%
BSH			v		25%
Prosentase nilai 4 anak					100%



c. Refleksi siklus I

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir anak mengerjakan dengan baik, adapun kegiatan yang dikerjakan adalah 1) Asyiknya kolase gambar truk dengan berbagai media 2) Wow kerennya truk yang sudah aku buat 3) Aku bisa menyusun gambar 4) Aku anak pintar bisa menghubungkan jumlah benda dengan angka. Dalam 4 kegiatan main tersebut anak mampu menyelesaikannya semua. Hanya saja di kegiatan membuat truk ada beberapa anak yang meminta bantuan dan memerlukan bantuan guru lebih banyak. Namun dari keseluruhan kegiatan main dan pelaksanaan tindakan kelas, sudah ada peningkatan 0,5

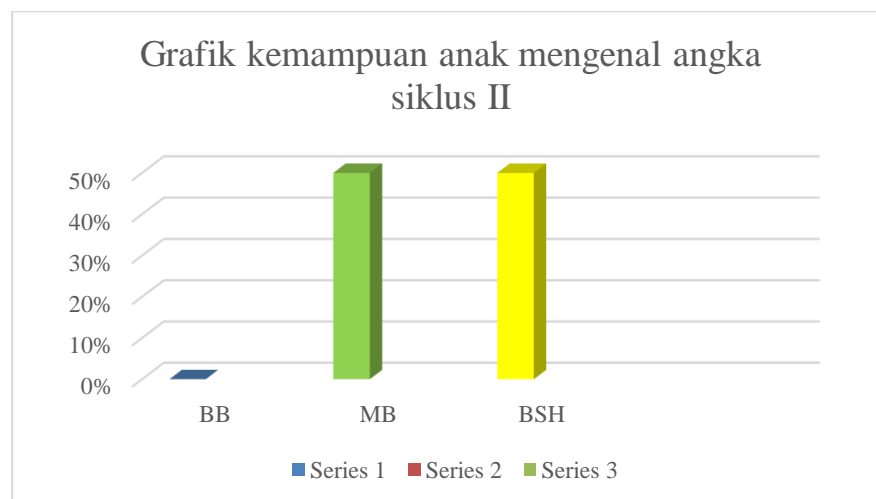
atau 50% dari sebelum (pratindakan) yang mampu menghasilkan karya dengan bantuan 2 anak dari 4 anak sekitar 0 atau 40% sebelum tindakan siklus I

2. Deskripsi tindakan siklus 2

- a. Perencanaan kegiatan siklus II, dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I, menentukan tujuan dan strategi pembelajaran. Menyusun RPPH dan rangkaian pendukung pelaksanaan tindakan seperti lembar penilaian yang berpedoman dari RPPH dan lembar observasi yang ditentukan untuk menilai tindakan dan hasil yang diinginkan.
- b. Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 September 2021 dengan tema Alat transportasi dan subtema transportasi laut (kapal layar). Penerapan pembelajaran yang mengandung TPACK dan HOTS juga di sampaikan oleh guru. Bahkan anak menemukan HOTS nya sendiri dengan cara anak menanya tindakan dan observasi II, pada kegiatan menghasilkan karya diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel Keberhasilan anak Siklus II

Nilai	Nama anak				Presentrasi Keberhasilan
	NS	NN	YL	SY	
BB					0%
MB	v	v			50%
BSH			v	v	50%
Prosentase nilai 4 anak					100%



c. Refleksi siklus II

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir anak mengerjakan dengan baik, adapun kegiatan yang dikerjakan adalah 1) MasyaAllah kapal layarku terapung 2) Senangnya bermain melukis dengan jari 3) Lihatlah, kapal layar hasil lipatanku 4) Asyiknya menghubungkan angka menjadi bentuk kapal layar. Dalam 4 kegiatan main tersebut anak mampu

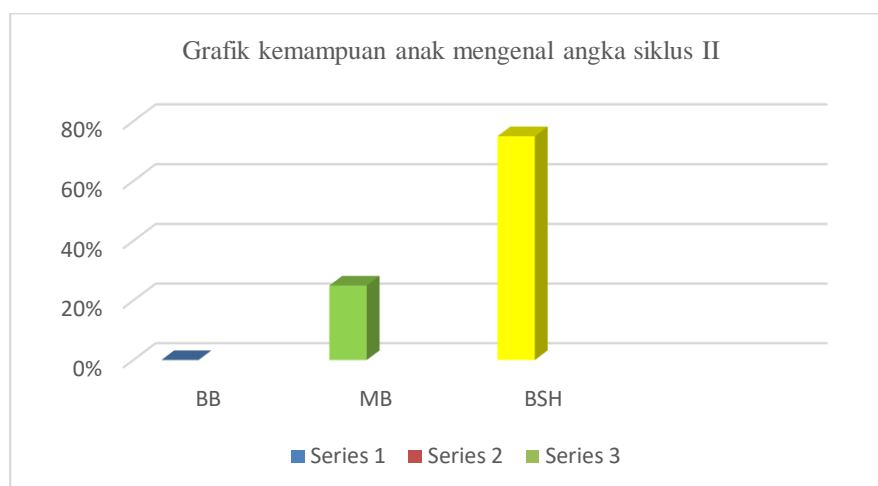
menyelesaikannya semua. Hanya saja pada kegiatan MasyaAllah kapal layarku terapung beberapa anak yang meminta bantuan dan memerlukan bantuan guru lebih banyak. Namun dari keseluruhan kegiatan main dan pelaksanaan tindakan kelas, sudah ada peningkatan 0,25 atau 25% dari sebelumnya (siklus I) yang mampu menghasilkan karya dengan bantuan 2 anak dari 4 anak sekitar 0, atau 40% sebelum tindakan siklus 1

3. Deskripsi tindakan siklus 3

- a. Perencanaan kegiatan siklus III, dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus 2, menentukan tujuan dan strategi pembelajaran. Menyusun RPPH dan rangkaian pendukung pelaksanaan tindakan seperti lembar penilaian yang berpedoman dari RPPH dan lembar observasi yang ditentukan untuk menilai tindakan dan hasil yang diinginkan.
- b. Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus III dilaksanakan pada tanggal 27 September 2021 dengan tema Alat transportasi dan subtema transportasi udara (balon udara). Penerapan pembelajaran yang mengandung TPACK dan HOTS juga di sampaikan oleh guru. pada kegiatan menghasilkan karya diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel Keberhasilan anak Siklus III

ilai	Nama anak				Presentasi Keberhasilan
	NS	NN	YL	SY	
BB					0%
MB	v				25%
BSH		v	v	v	75%
Prosentase nilai 4 anak					100%



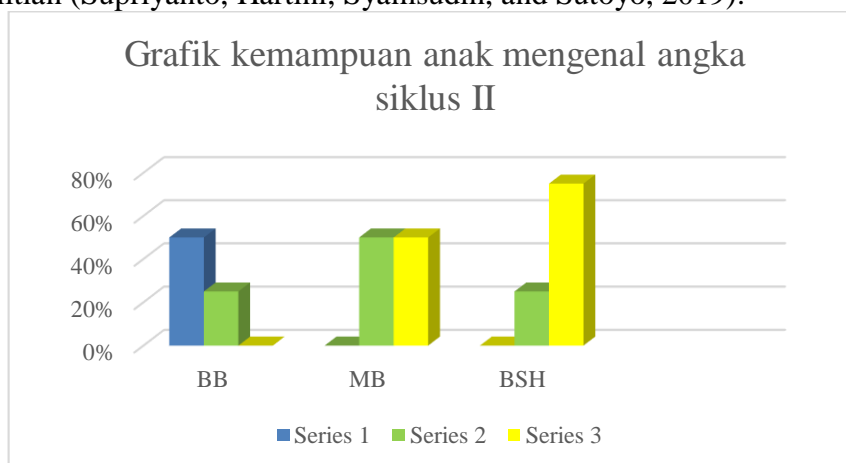
c. Refleksi siklus III

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir anak mengerjakan dengan baik, pada kegiatan awal syamil agak sedikit hati karena sewaktu berangkat sekolah, mamanya tidak mau membelikan

susu kesukaan syamil. Adapun kegiatan yang dikerjakan adalah 1) MasyaAllah kapal layarku terapung 2) Senangnya bermain melukis dengan jari 3) Lihatlah, kapal layar hasil lipatanku 4) Asyiknya menghubungkan angka menjadi bentuk kapal layar. Dalam 4 kegiatan main tersebut anak mampu menyelesaikannya semua. Hanya saja pada kegiatan MasyaAllah kapal layarku terapung beberapa anak yang meminta bantuan dan memerlukan bantuan guru lebih banyak. Namun dari keseluruhan kegiatan main dan pelaksanaan tindakan kelas, sudah ada peningkatan 0,25 atau 25% dari sebelumnya (siklus I) yang mampu menghasilkan karya dengan bantuan 2 anak dari 4 anak sekitar 0, atau 20% sebelum tindakan siklus 2.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan perbandingan sebelum dan sesudah tindakan, dari awal pratindakan, siklus I, siklus II dan sampai akhir siklus III, memperlihatkan hasil yang baik. Hasilnya adalah adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 pada kelompok A4. Peningkatan terlihat dari aspek pengamatan yang sebelumnya anak tidak tertarik dan kurang paham pentingnya mengenal angka sekarang menjadi tertarik dengan angka yang dikenalkan pada anak, dari anak kurang berminat untuk mengenal angka menggunakan media yang ada, menjadi penasaran dengan angka yang dilihatnya, dan juga menunjukkan rasa kebanggaan ketika anak tersebut dapat menyampaikan nilai angka yang dimaksud, hingga anak benar-benar menikmati dan menghargai kemajuan dan kemandirian yang telah anak tersebut capai. Peningkatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 setelah dilakukan tindakan berhasil mencapai kriteria baik bahkan 80% atau lebih tinggi 4% dari kriteria kenaikan yang ditentukan oleh peneliti yang hanya 76%. Hasil refleksi yang diperoleh pada akhir siklus III dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu angka dapat dilatih dan dikembangkan serta terlihat anak mampu mengenal dan memahami angka yang ingin dipahami oleh anak usia 4-5 tahun sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh pendidik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di bab sebelumnya maka diperoleh kesimpulan bahwa media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 sehingga anak mudah memahami angka yang ingin dipahami oleh anak tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase anak dalam mengenal dan memahami angka tersebut dimana anak setiap siklusnya. Berdasarkan pelaksanaan tindakan dapat diketahui bahwa awal sebelum dilakukan tindakan atau pra tindakan di dapati 1 anak pada kriteria tidak baik dan 2 anak pada kriteria kurang. Setelah dilakukan tindakan mulai dari siklus ke 2 aspek dalam mengenal dan memahami angka yang dimaksud untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami angka 1-10 anak dapat mencapai persentase kriteria baik dan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 setelah pemanfaatan media kartu angka meningkat pada kriteria baik atau memenuhi 100% aspek yang ingin diamati oleh peneliti. Walau demikian, karakter setiap anak itu unik. Oleh sebab itu, pemanfaatan media apapun yang ada, dengan bimbingan orang tua atau orang yang lebih dewasa maka kemampuan anak mengenal angka akan lebih bisa diasah atau dilatih. Hal ini juga di maksudkan untuk membekali kecakapan hidup anak kelak ketika sudah mulai terjun di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui kartu angka pada taman kanak-kanak kelompok A. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 69(2), 61-66.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 14.
- Muarifah, A., Wati, D. E., & Puspitasari, I. (2020). Identifikasi bentuk dan dampak kekerasan pada anak usia dini di kota Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 757-765.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Prasetiawan, H., Effendi, K., & Kurniawan, S. J. (2020). MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN NILAI SOSIAL. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 65-75.
- Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. (2016). Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di kelompok bermain cendekia kids school madiun dan implikasinya pada layanan konseling. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 1-11.
- 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.