

Metode Fun Learning Terhadap Keterampilan Matematis Anak BIMBA AIUEO Karangmangu Kroya

Dani Faozan^{1,*}, Reni Untarti²)

^{1,2}) Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH Ahmad Dahlan Purwokerto 53182 Kembaran Banyumas

^{*)} Email corresponding author: faozandani@gmail.com

Abstrak

Keterampilan matematis lebih mudah dikuasai anak usia dini melalui metode pembelajaran *fun learning* dan akan sangat berguna dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana efektivitas metode *fun learning* biMBA AIUEO Karangmangu terhadap keterampilan matematis anak usia dini, peran guru, dan kaitan antara keterampilan matematis yang di peroleh anak dengan pembelajaran matematika di jenjang selanjutnya. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian data direduksi, disajikan, dan ditarik sebuah kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa di biMBA AIUEO Karangmangu, anak memiliki keterampilan matematis seperti mengenal dan menyebutkan angka, mengenal jumlah benda sesuai dengan angka, memahami konsep dasar jumlah, mengidentifikasi pola sederhana, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna, dan menyelesaikan masalah sederhana matematika seperti soal cerita terkait penjumlahan dan pengurangan yang diperoleh dari belajar dengan metode *fun learning*. Guru berperan dalam keberhasilan anak biMBA agar keterampilan matematis yang diperoleh anak dapat berguna untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kata kunci: Metode *fun learning*, Keterampilan matematis, Pendidikan Anak Usia Dini, Peran Guru, biMBA AIUEO

Abstract

Mathematical skills are more easily mastered by early childhood through fun learning methods and will be very useful in the next level of education. For this reason, this research aims to see how the effectiveness of the fun learning method of BiMBA AIUEO Karangmangu on early childhood mathematical skills, the role of the teacher, and the link between the mathematical skills acquired by children and mathematics learning at the next level. This research method uses descriptive qualitative by collecting data through interviews, observations, and documentation, then the data is reduced, presented, and a conclusion is drawn. The result of this study is that in biMBA AIUEO Karangmangu, children have mathematical skills such as recognizing and mentioning numbers, recognizing the number of objects according to numbers, understanding the basic concept of number, identifying simple patterns, classifying objects based on shape, size, and color, and solving simple math problems such as story problems related to addition and subtraction obtained from learning with the fun learning method. Teachers play a role in the success of biMBA children so that the mathematical skills acquired by children can be useful for higher education levels.

Keywords: Fun learning method, Mathematical skills, Early childhood education, Teacher's role, biMBA AIUEO

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk usaha untuk merangsang, membimbing, mengasuh, dan memberikan pembelajaran bagi anak-anak agar memiliki

keterampilan dan kemampuan (Ardiana, 2022). Hal ini meliputi sikap, perilaku, dan keterampilan dasar anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan semua

99

aspek yang dikembangkan (Yustin, 2024). Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya pembinaan terhadap anak usia lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pada seluruh aspek perkembangan meliputi aspek-aspek kognitif, bahasa, moral, nilai-nilai agama, intelektual, emosional, dan sosial yang optimal agar anak bisa tumbuh dan berkembang dengan maksimal (Pangestu et al., 2022). Salah satu pendidikan yang diberikan untuk merangsang anak usia dini adalah pendidikan matematika

Pendidikan matematika penting diberikan pada anak usia dini untuk menunjang keberhasilannya dalam bidang matematika di tingkat pendidikan berikutnya (Azhima et al., 2021). Kegiatan yang diberikan dapat berupa mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, menciptakan pola urutan dan ukuran, memahami konsep angka, mempelajari geometri, memahami konsep waktu dan mata uang, serta memakai benda-benda konkret sebelum mulai menggunakan lambang abstrak (Utoyo, 2017).

Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan interaksi melalui bermain sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Utoyo & Arifin, 2017). Konsep matematika yang relevan bagi anak usia dini meliputi: 1) *Matching and discriminating, comparing and contrasting* (menyesuaikan dan membedakan, membandingkan dan membedakan), 2) *Classifying, sorting and grouping* (mengklasifikasikan, menyortir, dan mengelompokkan), 3) *Ordering, sequence and seriation* (mengurutkan, mengatur urutan, dan melakukan seriasi) (Kennedy et al., 2008). Berdasarkan penjelasan teori di atas, kemampuan matematika anak mencakup berbagai proses yang dapat diterapkan dalam bentuk konsep untuk menyelesaikan masalah meliputi kemampuan klasifikasi, pencocokan, pengurutan, perbandingan, dan perhitungan

(Adjie et al., 2021). Pengalaman awal dalam matematika ini merupakan dasar keterampilan untuk memahami konsep matematika yang lebih lanjut.

Saat ini layanan pendidikan bagi anak usia dini bermacam-macam, salah satunya adalah biMBA AIUEO merupakan sebuah sarana untuk menerapkan dan menyebarluaskan paradigma dan metode biMBA yang membantu proses bimbingan Minat baca dan Minat belajar anak bagi anak-anak utamanya usia 3 – 6 tahun (Ansori et al., 2023). Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) merupakan yayasan yang menaungi biMBA yang telah berdiri dari tahun 1996 (Savik et al., 2022). Keberadaan biMBA ingin menghilangkan paradigma belajar adalah beban dan memiliki tujuan untuk membuat anak tertarik, gembira, antusias, dan rajin belajar sehingga terbentuk karakter yang hebat, mandiri, dan gemar membaca pada anak (Pangestu et al., 2022). Landasan berpikir dan konsep dasar dalam membimbing anak adalah paradigma biMBA, yaitu proses membimbing minat belajar (membimbakan) dengan tujuan agar semua yang terlibat dapat merasa bahagia, sehingga berdampak pada kesuksesan. Dalam menggunakan paradigma biMBA wajib dalam prosesnya untuk menerapkan metode biMBA salah satunya metode *fun learning* (metode yang menyenangkan).

Metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) ialah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan di biMBA AIUEO. Strategi ini diterapkan untuk membuat suasana belajar yang nyaman agar proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, efisien, dan menyenangkan (Alwahidi et al., 2021). Langkah - langkah yang dapat diterapkan dalam metode *fun learning* mulai dari: 1) Menyiapkan perangkat dan metode belajar yang variatif, 2) Membuat kelompok belajar, 3) Melibatkan permainan dalam proses belajar, 4) Pembelajaran aktif, 5) *Ice breaking*, 6) Eksperimen sederhana, 7) Jadwal *outing class/ field trip*.

Metode pembelajaran anak usia dini

adalah langkah operasional dalam strategi belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memiliki dampak terhadap suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran (Zakiyyah et al., 2022). Proses pembelajaran anak usia dini ditekankan pada proses belajar melalui bermain yang sejalan dengan biMBA AIUEO dalam memberikan hak bermain dan hak mendapatkan pendidikan. Hal ini dilakukan untuk melatih keterampilan dasar dengan melibatkan anak untuk bereksplorasi guna memperkuat hal-hal yang dimiliki dan menemukan pengetahuan baru (Lubis, 2023).

Penggunaan metode *fun learning* tidak boleh sedikitpun membuat anak terpaksa untuk belajar, anak harus belajar sesuai keinginannya sendiri sehingga anak senang, tertarik, dan bersemangat untuk belajar. Teori belajar yang diadopsi biMBA adalah Teori Behavioristik oleh Edward Lee Thorndike tahun 1930 yaitu *S-R Bond Theory*, dengan tiga hukum belajar yaitu *the law of effect*, *the law of exercise*, dan *the law of readiness* yang berkaitan dalam menumbuhkan minat kuadrat.

Berdasarkan deskripsi diatas, penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana efektivitas metode *fun learning* biMBA AIUEO terhadap keterampilan matematis anak usia dini, bagaimana peran guru, dan kaitan antara keterampilan matematis yang di peroleh anak dengan pembelajaran matematika di jenjang selanjutnya. Karena belum banyak yang mengkaji terkait keterampilan matematis anak usia dini, harapannya penelitian ini dapat menjadi referensi yang diterapkan dalam pembelajaran bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif dimana data yang dihasilkan nantinya berupa kata-kata, gambar maupun tabel, dan bukan angka-angka seperti penelitian kuantitatif (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021).

Penelitian ini dilakukan di biMBA AIUEO desa Karangmangu Kroya, Cilacap dengan mengumpulkan data melalui lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peneliti membuat daftar pertanyaan sebagai tahap awal untuk diajukan kepada guru biMBA AIUEO terkait metode biMBA. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian. Observasi dilakukan selama proses penelitian berlangsung dengan mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di biMBA. Peneliti mewawancarai guru yang mengajar di biMBA AIUEO untuk mendapatkan informasi terkait keterampilan matematis yang didapatkan anak, peran guru, dan faktor yang menjadi keberhasilan dalam menerapkan metode biMBA. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data hasil penelitian. Teknik analisis data dilakukan menggunakan metode *Miles and Huberman* yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang dilakukan di biMBA AIUEO Karangmangu, dengan narasumber Ibu Surti, selaku Kepala Wilayah Cilacap Timur disajikan sebagai berikut.

Mengapa mengajar anak usia dini harus menggunakan metode *fun learning*?

Sehubungan dengan anak usia 3 – 6 tahun dimana usia tersebut merupakan usia golden age nya anak atau usia pembentukan karakter dimana harus memenuhi kebutuhan anak terlebih dahulu. Kebutuhan anak di biMBA mengacu pada UNESCO salah satunya adalah bermain, dengan fun learning anak bermain-bermakna yang 100% menyenangkan, mulai dari edukasi yang diberikan, baik pengenalan huruf atau angka melalui permainan. Contohnya: untuk mengenalkan huruf dengan bernyanyi, misal 'seperti segitiga inilah eskrim A'. Jadi mindset anak tidak lagi belajar tetapi dengan bermain. Selain dengan fun

learning di biMBA juga menerapkan metode individual system dan small step system. Individual system menyesuaikan dengan kemampuan anak, karakter anak, dan gaya belajar anak. Small step system prosesnya bertahap, sedikit demi sedikit sampai anak mampu dengan edukasi yang diberikan.



Gambar 1. Kebutuhan Anak Bermain Sambil Belajar

Apakah ada perbedaan kelas sesuai usia atau tingkat kemampuan anak?

Kelas di biMBA tidak dibedakan sesuai usia, tetapi semua pengajar sudah dibekali dengan materi-materi yang kita punya yang terdiri dari 4 level, baik membaca, menulis, maupun matematika. Guru sudah dibekali pelatihan bagaimana cara menyampaikan modul dan mengevaluasi progres anak. Jadi untuk jam maupun kelasnya tidak dipisahkan, untuk satu guru maksimal mengajar 3 anak untuk setiap sesinya, baik kemampuan anaknya sama maupun berbeda.

Perangkat atau media apa saja yang digunakan untuk mengajar di biMBA AIUEO Karangmangu?

Perangkat yang digunakan disini hanya kertas saja, permainannya juga melalui kertas yang disebut dengan tiket. Tiket dibuat semenarik mungkin, warna-warni, tidak di bendel atau di klip. Anak bisa memilih materi mana yang akan

diselesaikan terlebih dahulu. Ada gambarnya juga agar anak lebih senang.



Gambar 2. Modul Matematika Level 1-3 biMBA AIUEO

Hambatan apa saja yang sering dijumpai ketika mengajar di kelas?

Hambatannya lebih ke durasi, dari durasi belajar yang sudah terjadwal tetapi tidak tepat waktu karena menyesuaikan dengan moodnya anak, jadi harus memaksimalkan dengan manage waktu. Terkadang ada anak yang tantrum, sehingga kurang ontime, sedangkan jam berikutnya sudah ada anak baru lagi untuk mengisi sesi baru. Jadi hambatannya ada pada durasi dan mood anak.

Bagaimana pemberian solusi untuk anak yang mengalami kesulitan belajar?

Biasanya dengan memotivasi mereka dengan cerita, main dengan teman-teman, modul atau tiketnya tidak harus selesai, yang penting anak dapat memahami materi hari ini, misalkan ada 5 soal dan terselesaikan 3, itu sudah lebih dari 50%. Jika anaknya moodnya kurang, tidak selesai tidak apa-apa, kalau bagus lebih baik diselesaikan.

Apakah ada kegiatan *Outingclass* yang dilaksanakan oleh biMBA AIUEO Karangmangu?

Untuk kegiatan *outingclass* sifatnya kondisional dengan staff yang ada di unit, karena menyangkut swadaya terkait biaya, dan lain-lain. Untuk dari pusatnya tidak ada.

Adakah faktor penentu keberhasilan terutama dari gurunya?

Ada, jadi sebelum guru mengajar, ada proses pelatihan, ada materi yang diberikan baik cara mengajar, menyampaikan modul atau tiket, mengawasi progres anak itu ada strateginya. Apakah calon masuk dengan progres yang dicari biMBA? Jadi tidak langsung dapat *jobdesk* atau langsung mengajar, dibekali terlebih dahulu.

Materi matematika apa saja yang diajarkan di biMBA AIUEO Karangmangu?

Semua anak mendapatkan pembelajaran matematika mulai dari level 1 – 4. Untuk level 1, mulai dari penjumlahan bentuk sederhana dengan kelenturan jari (*Jarimatika*), dan persamaan benda.



Gambar 3. Menghitung Menggunakan Jari

Level 2 ada soal penjumlahan dan pengurangan sederhana, baik prioritas

pengurangan maupun campuran dengan penjumlahan pada tiketnya. Level 3 soal penjumlahan dan pengurangan dengan mencari salah satu angka yang hilang. Level 4 mulai penjumlahan bersusun, baik yang sudah menyimpan maupun belum, soal cerita, misalnya 'bola budi ada 5, bola anto ada 6, berapa jumlah bola mereka?', pengenalan waktu. Belum belajar bentuk geometri.

Permainan seperti apa yang biasa diterapkan di biMBA AIUEO Karangmangu?

Permainan lebih ke edukasi buah-buahan, hewan, benda, beserta ciri-cirinya. Misalnya 'aku adalah seekor binatang berkaki empat, aku makannya rumput, suaraku mooo, siapakah aku?'

Adakah anak yang mampu menguasai matematika lebih luas?

Ada anak yang progresnya diatas rata-rata, apalagi yang sudah menyelesaikan level 4, ada anak usia 6 tahun yang sudah selesai level 4. Usia 7 tahun juga masih ada yang belajar di biMBA meskipun sudah masuk SD hanya untuk menyelesaikan materi di biMBA.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, biMBA AIUEO Karangmangu menggunakan tiga metode atau strategi pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, salah satunya metode *fun learning*. Metode *fun learning* diterapkan mengingat kebutuhan anak usia *golden age* adalah bermain, dengan memberikan pembelajaran yang bermakna. Melalui kegiatan bermain yang bermakna ini, anak lebih mudah menyerap materi matematika yang disampaikan guru. Di biMBA AIUEO Karangmangu anak dikenalkan angka-angka melalui nyanyian dengan melibatkan hewan-hewan, buah-buahan, maupun benda atau kendaraan sehingga daya ingat anak terhadap angka maupun operasi hitung semakin kuat. Melalui metode

bernyanyi atau belajar menggunakan lagu, sarana ini dapat meningkatkan daya pikir dan daya ingat serta dapat terserap dalam memori jangka panjang (Amaliyah & Ayu, 2023).

Selain dengan modul yang menarik, peran guru juga penting dalam menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Calon guru di biMBA akan menjalani proses wawancara dan psikotes, kemudian dibekali dengan pelatihan terkait bagaimana cara mendidik yang benar untuk anak-anak usia dini, cara menyampaikan modul ajar, cara memahami karakter anak, dan cara melakukan evaluasi yang benar, sehingga guru-guru yang terpilih benar-benar siap dalam mengajar. Kegiatan pelatihan bagi guru-guru anak usia dini merupakan salah satu strategi yang efektif dalam mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan kinerja guru (Kampa et al., 2023).

Ketika anak mengalami kesulitan dalam belajar, guru di biMBA akan memberikan motivasi dengan mengajak bercerita dan bermain dengan teman-temannya, guru membebaskan anak belajar sambil makan, minum, maupun melakukan aktivitas bermain lainnya untuk mengembalikan mood anak. Guru memiliki tanggung jawab kepada anak yang menghadapi kesulitan belajar matematika, sehingga harus membantu siswa dalam memaksimalkan kemampuan berhitung dan penyelesaian masalah (Ananda & Wandini, 2022).

Materi – materi matematika yang diberikan kepada anak usia dini di biMBA AIUEO Karangmangu diantaranya: 1) Pengenalan bilangan, cara menulis simbol bilangan dengan menghubungkan titik – titik dan melalui nyanyian, dan menghubungkan angka yang sama disertai dengan gambar (persamaan banyak benda dengan angka). Materi ini diajarkan pada level 1 yang membuat anak akan memiliki keterampilan matematis seperti menulis bilangan, menghitung banyak benda, dan berkaitan dengan materi matematika bilangan pada jenjang SD kelas 1 dan

menyinggung sedikit materi relasi atau hubungan. 2) Penjumlahan dan pengurangan sederhana baik dalam tiket dibagikan hanya penjumlahan, maupun pengurangan saja, ada juga yang campuran. Materi ini diberikan untuk level 2, anak akan mencari hasil dari pengurangan maupun penjumlahan, contoh $6 + 4 = \dots$. Materi ini setara dengan materi SD terkait penjumlahan dan pengurangan tanpa menyimpan maupun menyimpan, namun belum bersusun. 3) Materi level 2 yang lebih dikembangkan, misalnya $5 + \dots = 8$, anak diminta untuk mencari nilai yang tepat untuk menjawab soal tersebut. Level ini melatih keterampilan anak usia dini dalam melakukan operasi bilangan yang di acak. 4) Level 4 anak belajar terkait soal penjumlahan dan pengurangan bersusun, baik menyimpan maupun tidak, soal cerita, membaca jam, menentukan nilai satuan dan puluhan yang tepat, dan menuliskan kalimat verbal ke simbol bilangan. Level ini keterampilan anak usia dini lebih luas, karena anak sudah mulai menguasai soal cerita, dapat membedakan mana puluhan dan mana satuan serta dapat membaca jam dinding.

Tabel 1. Keterampilan Matematis

Kegiatan	Keterampilan	Level
Pengenalan Angka dan Bilangan	Mengenal dan menyebutkan angka 1 – 10	1
	Mengenal jumlah benda sesuai dengan angka	1
Pemahaman Konsep Matematika Dasar	Memahami konsep dasar jumlah, seperti penambahan dan pengurangan sederhana	1, 2
Pengenalan Pola	Mengidentifikasi pola sederhana, seperti pola bentuk atau lambang bilangan	1
Pencocokan dan	Mengelompokkan benda-benda	2

Pengelompokan	berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk	
Penyelesaian Masalah	Menyelesaikan masalah sederhana matematika, seperti soal cerita, membaca jam	3, 4

Hasil kegiatan belajar di kelas setelah anak menyelesaikan tiketnya, anak akan diberikan sebuah bintang besar, anak juga dapat memilih warna dari pensil warna yang digunakan. Kegiatan ini dilakukan untuk meninggalkan kesan bagus kepada anak agar anak merasa senang dan semangat lagi belajarnya.



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Rangkaian kegiatan belajar di biMBA AIUEO Karangmangu menerapkan tiga metode yaitu *small step system*, *individual system*, dan *fun learning*. *Fun learning* digunakan agar memenuhi kebutuhan anak usia dini yaitu bermain sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan bermakna. Keterampilan anak usia dini di biMBA AIUEO Karangmangu seperti menulis simbol bilangan, melakukan operasi bilangan biasa dan bersusun, menulis angka dari jam dinding, dan memecahkan soal cerita. Keterampilan matematis dapat bermanfaat pada jenjang selanjutnya. Di biMBA AIUEO Karangmangu belum belajar mengenai geometri, mungkin dapat dikenalkan bentuk-bentuk geometri dari benda-benda disekitar seperti bola, tabung dari kaleng roti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat berterima kasih kepada Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, serta biMBA AIUEO Karangmangu, Kroya atas dukungannya sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1325–1338. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.846>
- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmianti, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 120–123. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.682>
- Amaliyah, S., & Ayu, D. P. (2023). Optimalisasi Metode Pembelajaran Bernyanyi untuk Menumbuhkan Perkembangan Kognitif Anak TK Dharmawanita Krajan Kesugihan Pulung Ponorogo. *Social Science Academic*, 2023, 377–384.
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>

- Ansori, Ismayanti, & Widiastuti, N. (2023). *Upaya Pendampingan Pembelajaran Daring Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di Bimba-Aiueo Tanimulya*. 6(2), 220–232.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Kampa, R., Lokollo, L., & Makaruku, V. K. (2023). Hubungan Pelatihan dengan Kinerja Guru PAUD Berbasis Bahasa Sehari-Hari di Kota Ambon. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 963–970. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3630>
- Kennedy, L. M., Tipps, S., & Johnson, A. (2008). *Guiding Children's Learning of Mathematics*.
- Lubis, H. Z. (2023). Model Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Babarsari. *Jurnal Raudhah*, 11(2), 171. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i2.2803>
- Pangestu, F. G., Suri, G. E., Fitri, M., Dewi, P. A., & Widjayatri, R. D. (2022). Strategi Pembelajaran Fun Learning di bimba aiueo di Kota Cilegon. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.9>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Savik, V. A., Musa, S., & Sutarjo. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Small Step System dalam Meningkatkan Minat Baca di Lembaga biMBA AIUEO (Studi Kasus di biMBA AIUEO Nagasari Kabupaten Karawang) 1Vilda. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1), 21–31. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/15299/8842>
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*.
- Utoyo, S., & Arifin, I. N. (2017). Model Permainan Kinestetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 323–332. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.10>
- Yustin, M. (2024). Pengaruh Permainan Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD. *Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 1–6. <https://jurnalhost.com/index.php/jpp/article/view/570/722>
- Zakiyyah, D., Suswandari, M., & Khayati, N. (2022). Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 73–85. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1>