

IMPLEMENTASI PERMAINAN *JUMP COUNT* MELALUI ABACUS TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI

Ririn Dwi Wiresti, Suyadi

Program Magister PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

E-mail: *ririnwiresti@gmail.com*

ABSTRAK

Setelah pemerintah mengeluarkan himbauan untuk bekerja dari rumah, ibadah dari rumah dan belajar dari rumah, maka semua aktivitas dilakukan dirumah. Hal ini menandakan himbauan untuk sekolah meliburkan siswanya. Ketika siswa berada di rumah maka tentu saja harus tetap diberikan stimulus dengan baik. Permainan *Jump Count* merupakan permainan yang di rancang oleh peneliti untuk membantu orangtua menstimulus perkembangan kognitif anak secara menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan *Jump Count* dengan bantuan abacus tangga jika terapkan dirumah. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan sumber data ibu yang mempunyai anak usia dini disekitar rumah peneliti. Metode yang digunakan adalah metode deskripsi untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan ini. Agar hasil penelitian akurat, detail dan kredibel, maka peneliti menggunakan teknik analisis data triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Jump Count* dapat diterapkan dirumah dengan menyenangkan, agar perkembangan anak terstimulus dengan optimal maka orangtua harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi permainan *Jump Count* ini. Selain itu penting juga kolaborasi orangtua dengan bunda guru untuk terus memantau perkembangan anak.

Kata Kunci : Kognitif; *Jump Count*; Perkembangan; Pandemi

ABSTRACT

After the government issued an appeal to work from home, worship from home and learn from home, all activities were carried out at home. This indicates an appeal for schools to dismiss their students. When students are at home, of course they must be well-stimulated. Jump Count game is a game designed by researchers to help parents stimulate children's cognitive development in a fun way. The purpose of this study is to know how to implement the Jump Count game with the help of the abacus stairs if applied at home. This research is a qualitative research data source of mothers who have early childhood around the researcher's home. The method used is the description method to describe how the implementation of this game. So that the results of research are accurate, detailed and credible, the researcher uses a triangulation data analysis technique. The results showed that the Jump Count game can be applied at home with fun, so that the child's development is optimally stimulated, parents must pay attention to the factors that influence the Jump Count game. In addition, it is also important for parents' collaboration with the teacher's mother to continue to monitor children's development.

Keywords: Kognitif; Jump Count; Jump Count; Pandemic

A. PENDAHULUAN

Tahun 2020 adalah tahun terberat bagi kita semua, dimana pada awal tahun ini kita di beri cobaan adanya wabah *covid-19* yang telah malanda seluruh dunia. Jutaan anak di Indonesia terpapar *Covid-19*, mereka rentang terjangkit virus tersebut. Pada bulan maret data pasien dalam perawatan terus bertambah dalam hal ini pemerintah tidak tinggal diam, pemerintah terus berupaya untuk mecegah laju penularan *covid-19* ini. Berbagai upaya dilakukan pemerintah hingga mengeluarkan beberapa kebijakan seperti himbauan untuk mena'ati *work from home* (bekerja dari rumah), *pray from home* (beribadah dari rumah), dan *learn from home* (belajar dari rumah)¹. Semua himbauan tersebut dimaksudkan untuk menghambat laju penularan *covid-19*, terutama pada anak usia dini.

Dengan adanya himbauan tersebut, maka semua aktivitas dilakukan dirumah. Hingga para pelaku usaha menutup sementara usahanya, semua pegawai pemerintahan libur ada beberapa yang masuk secara bergantian, sekolah-sekolah meliburkan anak didikanya. Semua itu adalah dampak yang terjadi akibat adanya wabah pandemi *covid-19*. Di negara china yang lebih dulu menerapkan *work from home* membuktikan bahwa *work from home* bisa meningkatkan kinerja 13% dari sebelumnya². Ketika anak didik diliburkan sekolahnya dan orangtua malakukan pekerjaan dari rumah, dapat dibayangkan betapa peran rumah itu sangat berarti. Rumah memberikan kenyamanan, keamanan, dan melindungi orang di dalamnya. Jika rumah tidak memberikan kenyamanan dan keamanan maka anak tidak akan betah berada dirumah. Padahal saat ini pemerintah belum seutuhnya memberlakukan *new normal*, beberapa wilayah masi berada dalam zona merah virus corona.

¹ Tantri Dewayani, 'Bekerja Dari Rumah (Work From Home) Dari Sudut Pandang Unit Kepatuhan Internal', 2020 <<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13014/Bekerja-dari-Rumah-Work-From-Home-Dari-Sudut-Pandang-Unit-Kepatuhan-Internal.html>>.

² James Liang and others, 'Does Working From Home Work ? Evidence From A Chinese Experiment', *The Quarterly Journal of Economics*, 130.1 (2015), 165–218 <<https://doi.org/10.1093/qje/qju032.Advance>>.

Anak usia dini adalah anak yang masih berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun³. Anak dalam rentan usia tersebut harus mendapatkan stimulus yang optimal guna perkembangan kedepan didasarkan pada stimulus pada usia dini. Dalam kajian psikologi gaya belajar anak berbeda-beda maka pendidik dan orangtua haru dapat memahami gaya belajar anak tersebut⁴. Jika tidak maka perkembangan anak akan berkembang namun tidak optimal. Dalam kajian *quantum learning* anak harus belajar dengan menyenangkan dan bahagia⁵. Jika anak belajar dengan perasaan senang dan bahagia maka otal limbik akan terbuka dan informasi akan mudah masuk, sehingga daya ingat anak akan meningkat⁶.

Keadaan saat ini memaksa orangtua mau tidak mau harus memahami berbagai perkembangan anak dan gaya belajar anak. Orangtua bukan lagi sebagai ibu saja akan tetapi sebagai pendidik, menjadi orangtua di masa pandemi seperti ini harus menjadi orangtua yang *multitasking* (serba bisa)⁷. Orangtua harus bisa memerankan peran guru di sekolah untuk belajar dirumah, tidak sedikit orangtua yang mengeluhkan materi dari bunda guru yang begitu banyak. Tidak jarang juga anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya dan kemudian orangtua yang mengerjakan tugas anak, tentu saja hal ini kurang baik jika dilakukan terus-menerus. Untuk menjawab keluhan orangtua yang keberatan dengan tugas dan materi dari bunda guru. Maka peneliti merancang sebuah permainan yang asik dan menyenangkan serta dapat menstimulus perkembangan kognitif anak pada saat *learn from home* atau belajar dirumah. *Jump Count* adalah nama permainan yang dirancang peneliti untuk menstimulus perkembangan anak dirumah bersama orangtua.

³ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 'Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD', 2014.

⁴ Febi Dwi Widayanti, 'Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2.1 (2013) <<https://doi.org/10.18551/erudio.2-1.2>>.

⁵ Bobbi Deporter and Mike Hernacki, *Quantum Learning*, ed. by Sari Meutia, V (Bandung: Kaifa, 1999).

⁶ Ellen Prima, 'Pengaruh Ritme Otak Dan Musik Dalam Proses Belajar', *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 12.1 (2018), 43–57 <<https://doi.org/10.24090/komunika.v12i1.1351>>.

⁷ Policy Brief, 'Policy Brief : The Impact of on Children'.

Jump Count berasal dari bahasa Inggris yang artinya “hitungan lompat”, peneliti mengartikan *jump count* sebagai lompatan hasil hitungan anak. *Jump Count* merupakan sebuah permainan yang diciptakan oleh peneliti untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Bagi anak usia nol sampai dengan enam tahun angka masih bersifat abstrak didalam pikirannya. Maka seorang pendidik atau orangtua dapat mengkonkretkan pemikiran anak dengan bantuan benda-benda yang ada di sekelilingnya. Jika anak merasa kesulitan menjawab pertanyaan yang berupa hitungan maka anak dapat menggunakan ‘abacus tangga’. Abacus tangga adalah sebutan untuk alat bantu hitung sempoa yang menyerupai tangga. Di negara lain selain alat permainan edukatif ini tidak hanya disebut abacus akan tetapi juga disebut sipoa atau sempoa, alat di pertama kali dibuat di negara China dan Jepang⁸. Abacus tangga ini berperan untuk mengkonkretkan pemikiran anak, dengan bantuan abacus tangga ini anak dapat berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana⁹. Alat permainan edukatif abacus tangga terbuat dari besi kecil yang sudah dicat tentu saja cat yang aman untuk anak, manik-manik yang terbuat dari kayu yang sudah di plitur halus dan di cat warna-warni sehingga anak tertarik untuk menggunakannya, dan papan yang sudah diberi angka.

Berdasarkan penelitian Kurniah menunjukkan bahwa dengan alat bantu hitung abacus tangga dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam hal matematis hitung angka¹⁰.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam artikel ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskripsi. Jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang objeknya

⁸ Anik Pamulu, *Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak* (Jakarta: Citra Media, 2007).

⁹ Faiza Mahali Syifa and Nurhenti Dorlina Simatupang, ‘Penggunaan Sempoa Dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak’, 2015.

¹⁰ Nina Kurniah, ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa’, 1.2 (2016), 72–77.

bersifat alamiah dan peneliti menjadi kunci dalam penelitian¹¹. Peneliti menggunakan metode deskripsi karena dalam tulisan ini memaparkan implementasi dari permainan *Jump Count*. Sampel dari penelitian ini adalah ibu yang mempunyai anak usia dini di sekitar tempat tinggal peneliti. Agar hasil penelitian bersidat detail, mendalam, dan kredibel maka penulis menggunakan teknik analisis data triangulasi, Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara.

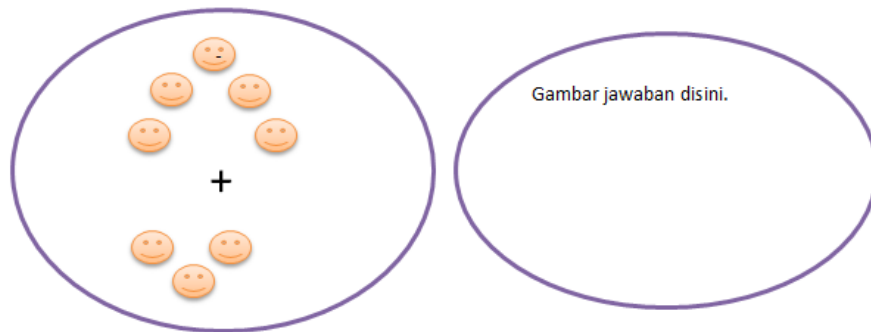
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi permainan *Jump Count*

Dalam penerapannya, permainan ini efektif dilakukan oleh anak dengan bimbingan orangtua. Disela-sela kesibukan orangtua permainan ini dapat mempererat hubungan orangtua dengan anak sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Permainan *Jump Count* ini efektif dilakukan pada pagi hari atau sore hari, pada saat pikiran anak *fresh*. Mengingat otak akan cepat menangkap informasi ketika dalam keadaan *fresh* disertai stimulus yang menyenangkan¹². Permainan ini melalui tiga tahapan antara lain tahapan prapermainan – permainan – pascapermainan. Pada tahap prapermainan diawali dengan orangtua menyiapkan beberapa pertanyaan terkait dengan angka dan menuliskannya di sepotong kertas kemudian dilipat kecil. Jika anak masih dalam usia toodler maka bisa dibantu dengan gambar yang diseratai dengan gambar. Bahan yang di perlukan untuk membuat materi antara lain: (1) ketas yang sudah potong ukuran sedang, (2) pena/krayon/spidol/ pensil untuk menulis, (3) gunting untuk menggunting materi, (4) kotak atau toples kecil untuk tempat materi pertanyaan. Berikut contoh lembar kerja yang disiapkan orangtua.

¹¹ Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, ed. by Apri Nuryanto, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2015).

¹² Deporter and Hernacki.



Gambar 1.1 prapermainan untuk toodler

Pertanyaan

$$3 + 4 =$$

●				

Gambar 1.2 prapermainan untuk usia 5-6 tahun

Setelah orangtua menyiapkan bahan materi prapermainan sedikitnya 4 lembar materi, maka orangtua mulai mengajak anak untuk bermain. Agar terlihat santai dan bermain, orangtua mengajak anak dengan intonasi ajakan dan kata-kata yang halus dengan riang gembira.

Tahap kedua adalah permainan, pada tahap ini orangtua menyiapkan anak secara mental dengan bernyanyi bersama untuk menumbuhkan suasana hati bahagia agar anak mau bermain sampai dengan selesai. Orangtua bebas memilih lagu yang akan dinyanyikan bersama anak, namun disarankan lagu yang berhubungan dengan angka seperti 'satu-satu aku sayang ibu', 'satu ditambah

satu', dan lain sebagainya. Hal ini berfungsi untuk menstimulus anak agar tidak kaget ketika bermain sambil belajar dengan permainan *Jump Count* nantinya. Setelah anak siap kemudian permainan dimulai, orangtua mempersilahkan anak mengambil materi atau lembar kerja yang sudah dilipat kecil di dalam toples tadi. Setelah anak mengambil kemudian mempersilahkan anak membukanya dengan perlahan dan memberikan anak pensil atau krayon atau pena atau spidol untuk menuliskan jawaban. Perlu diketahui anak menjawab pertanyaan dengan melompat, contohnya dalam lembar kerja tersebut terdapat pertanyaan 'tiga ditambah tiga' jawabannya adalah enam. Maka anak menjawab dengan enam lompatan setelah berhasil menjawab dengan benar, anak dipersilahkan menulis jawaban yang benar di lembar kerja tersebut. Jika anak salah menjawab bisa jadi kurang lompatannya atau kelebihan lompatannya, berarti anak belum dapat menjawab dengan benar dan membutuhkan bantuan. Nah, disini peran abacus tangga untuk membantu mengkonkretkan pemahaman anak.

Anak dibantu dengan memainkan naik-turun manik-manik yang ada pada abacus tangga. Sebelum itu orangtua harus paham tentang konsep penjumlahan dan pengurangan dalam abacus tangga. Konsep penjumlahan dalam abacus tangga adalah (1) pindahkan manik-manik sesuai dengan angka yang akan di tambahkan contohnya penjumlahan angka " $4 + 5 =$ " jadi geserkan manik-manik sebanyak 4 buah ke sisi depan, (2) pindahkan lagi lima manik-manik ke depan, (3) hitung jumlah semua manik-manik yang ada di sisi depan, (4) anak sudah menemukan jawabannya. Konsep pengurangan dalam abacus tangga adalah (1) pindahkan manik-manik sesuai dengan angka yang akan dikurangkan contohnya " $8 - 3 =$ " jadi geserkan manik-manik sebanyak 8 buah ke sisi depan, (2) pindahkan kembali manik-manik sebanyak 3 buah ke belakang lagi (karena pengurangan jadi yang di depan dikembalikan ke belakang lagi sesuai dengan angka pengurangnya), (3) hitunglah sisa manik-manik yang ada pada sisi depan, (4) anak sudah dapat menentukan jawaban atas pertanyaan. Dengan begitu anak tidak merasa kesulitan menemukan jawaban atas pertanyaan yang dibuat oleh orangtua. Selain ini menggunakan abacus tangga menjadikan anak senang, ia tidak merasa kalau ia

sedang belajar. Karena dalam penggunaan abacus tangga ini sangat sederhana dan menyenangkan.



Gambar 1.3 abacus tangga

Setelah anak melompat sesuai dengan jumlah jawaban yang benar, anak dipersilahkan untuk menuliskan jawaban pada lembar kerja. Jika anak berhasil menyelesaikan satu jawaban ulangi lagi sampai semua kerts yang ada dalam toples habis dengan isi pertanyaan yang berbeda.

Tahap selanjutnya adalah tahap pascapermainan, pada tahap ini orang tua mengajak anak untuk meluruskan kakinya yang bertujuan untuk melenturkan otot kaki. Sambil duduk dengan posisi kaki lurus orangtua mengajak anak bernyanyi untuk menyegarkan otaknya sebelum masuk dalam tahap *recalling*. Pada tahap *recalling* orangtua mengajak anak mengingat kembali apa yang telah di lakukan pada saat bermain *Jump Count*. Dilanjutkan dengan menggali informasi yang ditangkap anak, bila perlu orangtua menambahkan informasi pada anak. *Recalling* ini bertujuan agar orangtua mengetahui seberapa kuat daya ingat anak¹³.

Dari uraian panjang implementasi permainan *Jump Count* diatas, terlihat bahwa dalam permainan *Jump Count* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Melalui abacus tangga anak dengan rentang usia 5 – 6 tahun

¹³ Veny Iswantinegtyas and Widi Wulansari, 'Penanaman Pendidikan Karakter Pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time)', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 110 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106>>.

dapat terstimulus agar dapat berfikir simbolik, hubungan kausalitas atau sebab-akibat dan berfikir konkrit¹⁴.

Faktor yang mempengaruhi permainan *Jump Count*

Dalam sebuah permainan atau kegiatan maupun program pasti terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi.¹⁵

Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi dalam permainan *Jump Count* :

1. Semangat orangtua

Semangat orangtua untuk terus mendukung perkembangan anaknya merupakan bentuk kontribusi orangtua untuk terus melanjutkan stimulus yang telah dilakukan bunda guru. Semangat orangtua ini dapat diartikan orangtua mau dan mampu untuk memerankan peran bunda guru dirumah. Tidak hanya itu orangtua mau meluangkan waktu dan menomorkan anak dari pada kesibukan yang lain patut diapresiasi. Jika orangtua semangat untuk menstimulus anak maka orangtua akan mengalirkan energi positif ke anaknya, dengan begitu timbul rasa senang dan bahagia. Ketika anak bahagia maka informasi pengetahuan akan mudah masuk dan terstimulus dengan baik sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

2. Antusias anak

Keantusiasan anak ini dapat dipengaruhi oleh semangat orangtua, jika orangtua semangat mengajak anak bermain maka anak akan antusias dengan permainan yang akan dimainkan. Untuk meningkatkan antusias pada anak haruslah dengan cara yang menyenangkan misalnya orangtua menjadi model bagi anaknya, menciptakan kebiasaan baik yang menyenangkan. Kuncinya harus menyenangkan¹⁶.

3. Lingkungan rumah yang baik

¹⁴ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Old, and Ruth Duskin Feldman, *Human Development*, 9th edn (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008).

¹⁵ Asih Widi Lestari, 'Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Mewujudkan Pembangunan Pariwisata Berwawasan Lingkungan Di Kota Batu', *Administrasi Publik Universitas Dionegoro Abstrak*, 3.1 (2018), 29–36.

¹⁶ Rim, 'Lima Kiat Rangsang Anak Antusias Belajar' <<https://www.ayahbunda.co.id/keluarga-psikologi/lima-kiat-rangsang-anak-antusias-belajar>>.

Untuk menstimulus anak harus didukung dengan lingkungan yang baik dan dapat diajak kerjasama. Artinya disini adalah lingkungan sekitar seperti nenek, kakek, dan tetangga juga dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Lingkungan yang baik bagi anak adalah lingkungan yang mendukung, memberi semangat terhadap anak, dan meniadakan diskriminasi.

4. Fasilitas

Fasilitas adalah sesuatu yang menunjang untuk mencapai sesuatu dalam hal ini fasilitas merupakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulus perkembangan anak. Alat permainan edukatif penting untuk memudahkan orangtua dalam merancang sebuah permainan. Selain itu dengan menggunakan alat bantu permainan maka anak akan lebih tertarik dan antusias melakukan permainan bersama orangtua. Jika tidak ada APE yang memadai orangtua dapat membuat APE dari barang bekas.

D. SIMPULAN

Permainan *Jump Count* adalah permainan yang diciptakan peneliti untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam implementasinya bunda guru dapat berkolaborasi dengan orangtua untuk tetap menstimulus perkembangan anak dimasa pandemi seperti saat ini. Walaupun sekolah masi diliburkan akan tetapi stimulus perkembangan anak tidak boleh berhenti, artinya orangtua dirumah juga harus tetap menstimulus perkembangan anak. Dengan permainan *Jump Count* orangtua dapat menstimulus perkembangan kognitif anak dengan menyenangkan. Mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui permainan *Jump Count* juga harus mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi.

REFERENSI

- Brief, Policy, 'Policy Brief : The Impact of on Children'
- Deporter, Bobbi, and Mike Hernacki, *Quantum Learning*, ed. by Sari Meutia, V (Bandung: Kaifa, 1999)
- Dewayani, Tantri, 'Bekerja Dari Rumah (Work From Home) Dari Sudut Pandang Unit Kepatuhan Internal', 2020
<<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13014/Bekerja-dari-Rumah-Work-From-Home-Dari-Sudut-Pandangan-Unit-Kepatuhan-Internal.html>>
- Iswantiningtyas, Veny, and Widi Wulansari, 'Penanaman Pendidikan Karakter Pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time)', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 110
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106>>
- Kurniah, Nina, 'Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa', 1.2 (2016), 72–77
- Lestari, Asih Widi, 'Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Mewujudkan Pembangunan Pariwisata Berwawasan Lingkungan Di Kota Batu', *Administrasi Publik Universitas Dionegoro Abstrak*, 3.1 (2018), 29–36
- Liang, James, John Roberts, Zhichun Jenny Ying, Jennifer Cao, Mimi Qi, and Maria Sun, 'Does Working From Home Work ? Evidence From A Chinese Experiment', *The Quarterly Journal of Economics*, 130.1 (2015), 165–218
<<https://doi.org/10.1093/qje/qju032.Advance>>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 'Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD', 2014
- Pamilu, Anik, *Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak* (Jakarta: Citra Media, 2007)
- Papalia, Diane E., Sally Wendkos Old, and Ruth Duskin Feldman, *Human Development*, 9th edn (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008)
- Prima, Ellen, 'Pengaruh Ritme Otak Dan Musik Dalam Proses Belajar', *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 12.1 (2018), 43–57
<<https://doi.org/10.24090/komunika.v12i1.1351>>

Rim, 'Lima Kiat Rangsang Anak Antusias Belajar'

<<https://www.ayahbunda.co.id/keluarga-psikologi/lima-kiat-rangsang-anak-antusias-belajar>>

Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, ed. by Apri Nuryanto, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2015)

Syifa, Faiza Mahali, and Nurhenti Dorlina Simatupang, 'Penggunaan Sempoa Dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak', 2015

Widayanti, Febi Dwi, 'Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2.1 (2013) <<https://doi.org/10.18551/erudio.2-1.2>>