



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 2063-2072

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Metode Permainan *Mathematic Tower* Terhadap Perkembangan Kognitif Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Ar-Raudhatul Jannah Kec.Grogol

Lala Hosilla^{1✉}, Saeful Azis², Bahyati³

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah

Email : lalafams61@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Ar-Raudhatul Jannah Grogol dengan guru kelas B anak-anak banyak mengalami kesulitan dalam memahami konsep urutan, perbandingan atau perhitungan, kurangnya fokus dan konsentrasi anak-anak pada usia ini, mereka cenderung kurang aktif dan cepat bosan. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif, maka peneliti hadir langsung ke lokasi penelitian yaitu PAUD Ar-Raudhatul Jannah Grogol. Dalam penelitian ini yang peneliti lakukan adalah mencari data-data melalui wawancara, pengamatan secara langsung, mempelajari dokumen-dokumen lain pada lokasi penelitian. Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti menggunakan instrument observasi bahwa semua butir pada instrument penelitian permainan *mathematic tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia dini sudah berkembang sangat baik setelah dilakukan upaya maksimal oleh peneliti dengan melakukan inovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *mathematic tower* di PAUD Ar-Raudhatul Jannah menunjukkan hasil yang baik. Penggunaan media khususnya *mathematic tower* memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan mengenal angka, bentuk geometri dan berhitung pada anak usia dini pada kelompok B. terlihat pada saat permainan berlangsung anak terlihat sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses permainan dan mengikuti dengan baik hingga akhir permainan.

Kata Kunci : *Metode Permainan Mathematic Tower. Perkembangan Kognitif Berhitung, Anak Usia Dini*

Abstract

Playing and games are two things that are inseparable in children's daily lives. Based on observations made by researchers at PAUD Ar-Raudhatul Jannah Grogol with class B teachers, many children experience difficulties in understanding the concepts of sequence, comparison or calculation, there is a lack of focus and concentration in children at this age, they tend to be less active and get bored quickly. In accordance with this type of research, namely qualitative research, the researcher was present directly at the research location, namely PAUD Ar-Raudhatul Jannah Grogol. In this research, what the researcher did was look for data through interviews, direct observation, studying other documents at the research location. Based on the results carried out by the researcher using an observation instrument, all the items in the mathematical tower game research instrument on the cognitive development of children's numeracy Early childhood has developed very well after maximum efforts have been made by researchers by making innovations in every learning activity. Early childhood cognitive development through the mathematical tower media at PAUD Ar- Raudhatul Jannah shows good results. The use of media, especially the mathematical tower, has a good influence on the development of recognizing numbers, geometric shapes and counting in young children in group B. It can be seen that during the game the children look very enthusiastic and actively involved in the game process and follow well until the end of the game.

Keywords: Mathematical Tower Game Method. Cognitive Development Of Numeracy, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat strategis dalam kehidupan manusia secara pribadi dan juga dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. secara pribadi dan juga dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Ditegaskan dalam undang- undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dan rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. karakter manusia seperti itu sangat dibutuhkan untuk mendukung kemajuan bangsa. (Hayati, 2018, p. 1)

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Program pendidikan anak usia dini, yang meliputi 4 penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain usia 3 tahun, sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. Program pendidikan ini ditunjukkan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek social emosional, aspek agama, aspek kogniti, aspek motoric (kasar dan halus), aspek seni. (Khodijah, 2015, pp. 03)

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tunjukan kepada ide-ide dan belajar. Sementara itu yang dimaksud dengan intelek adalah berfikir, sedangkan yang dimaksud dengan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan. Pada dasarnya istilah itu mempunyai arti yang sama sebenarnya perbedaanya hanya terletak pada waktunya saja. Didalam kata berfikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan- hubungkan sampai akhirnya mengambil keputusan sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat Menurut (Lubis 1986) dalam buku (Sujiono Y. N., 2012, pp. 1.3-1.4)

Berdasarkan observasi yang di lakukan oleh peneliti di PAUD Ar- Raudhatul Jannah Grogol dengan guru kelas B anak- anak banyak mengalami kesulitan dalam memahami konsep urutan, perbandingan atau perhitungan, kurangnya focus dan konsentrasi anak-anak pada usia ini, mereka cenderung kurang aktif dan cepat bosan. setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Beberapa anak lebih cepat dalam memahami dan menyelesaikan tugas methematic, sementara yang lain memerlukan lebih banyak bantuan dan waktu. Pentingnya untuk memahami permasalahan ini dan memodifikasi permainan mathematic tower agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak-anak usia 5-6 tahun di kelas B. untuk memberikan variasi, memberikan bantuan yang sesuai dan menciptakan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembanganmereka dan dapat membantu mengatasi permasalahan yang muncul.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian tentang perkembangan kognitif pada anak, dengan judul "Penerapan metode permainan mathematic tower terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Raudhatul Jannah, Kec. Grogol".

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode permainan mathematic tower terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Raudhatul Jannah? (2) Bagaimana perkembangan permainan mathematic tower terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia 5-6 PAUD Ar-Raudhatul Jannah?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sehingga pendekatan yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif atau kualitatif deskriptif. Yang dimana pendekatan kualitatif deskriptif ini adalah suatu pendekatan yang berusaha mendeskripsikan atau menjelaskan suatu fenomena, peristiwa, atau bahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar yang kemudian disimpulkan secara jelas dan apa adanya.

Tempat dilaksanakannya Penelitian ini yaitu di PAUD Ar- Raudhatul Jannah Gorogol. Waktu penelitian atau Aktivitas peneliti ini tidak dilaksanakan secara terus menerus, tetapi hanya hari-hari tertentu saja. Sampel penelitian ini adalah anak kelas B yang berjumlah 17 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode dan instrument yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data – data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara.

a. Hasil observasi dari kegiatan permainan *mathematic tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Jannah.

Observasi ini berlangsung dari tanggal 17 mei 2023 sampai dengan 7 juni 2024. Dari hasil pengamatan awal di PAUD Ar-Raudhatul Jannah menunjukkan bahwa kegiatan permainan *mathematic tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia dini hanya dapat beberapa anak saja yang mampu mencapai indikator- indikator pada instrumen penelitian yang terkait dengan perkembangan kognitif anak, oleh sebab itu untuk mencapai perkembangan itu perlu adanya proses yang panjang dan dilakukan upaya maksimal oleh guru kelas B PAUD Ar- Raudhatul Jannah dengan melakukan inovasi pada setiap kegiatan dan melakukan pendekatan demonstrasi sehingga anak-anak dapat terarah secara baik.

Berdasarkan upaya yang dilakukan ditemukan bahwa selama kegiatan proses pembelajaran kegiatan pengembangan kognitif setiap hari mengalami perkembangan

yang cukup baik, berdasarkan hasil pengamatan akhir 17 anak didik di kelas B PAUD Ar-Raudhatul Jannah seluruh anak didik kelas B PAUD Ar-Raudhatul Jannah pengembangan kognitif sudah berkembang baik.

b. Hasil wawancara dengan kepala PAUD Ar-Raudhatul Jannah dan guru kelas B PAUD Ar-Raudhatul Jannah

Kegiatan pembelajaran di PAUD Ar-Raudhatul Jannah sudah menggunakan media permainan *mathematic tower* sebagaimana yang diungkapkan Kepala PAUD yaitu: "Iya pembelajaran *mathematic tower* sudah dilakukan. Salah satunya yaitu kegiatan pengembangan kognitif dengan media permainan *mathematic tower*. Sekolah memberikan fasilitas berupa berbagai macam kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif seperti menyusun angka, balok, bidang geometri, menyusun angka dari yang terkecil hingga yang terbesar, permainan Hanoi, loncat kodok, kartu domino, dan menebak angka dan anak mampu berimajinasi dengan menggunakan media permainan *mathematic tower*. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Pada umumnya, guru akan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) paling lambat sehari sebelum proses pembelajaran. Dengan adanya RPPH juga guru dapat dengan mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kepala PAUD Ar-Raudhatul Jannah yaitu: "Sebelum dilakukannya proses pembelajaran guru harus menyusun perencanaan pembelajaran seperti RPPH. RPPH sendiri dibuat oleh guru sehari sebelum proses pembelajaran. Maksud dari dibuatnya RPPH yaitu untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan jadi lebih tersusun dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dan guru juga para guru saling sharing tentang kegiatan maupun media pembelajaran."

Media permainan *mathematic tower* juga dapat meningkatkan kreativitas gurunya seperti yang diungkapkan oleh guru Kelompok B, beliau mengatakan bahwa: "permainan *mathematic tower* dapat mengasah imajinasi anak agar lebih kreatif, karena permainan *mathematic tower* bermacam-macam bentuk dan ukuran. dan Menurut saya media permainan *mathematic tower* ini juga dapat meningkatkan kreativitas gurunya karena guru perlu menyiapkan kegiatan yang menarik dan tidak membosankan serta yang bervariasi." Seperti yang diungkapkan pula oleh Kepala PAUD "dapat diketahui bahwa kegiatan permainan *mathematic tower* dapat melatih kognitif anak-anak agar dapat berkembang sesuai usianya, Salah satunya yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak maupun guru.

Selain itu, dari kegiatan ini anak dapat bertambah wawasannya mengenai permainan *mathematic tower* serta penggunaan media alat dan bahan permainan juga dapat menghemat biaya dalam penyediaan media pembelajaran untuk anak. Hal ini dikarenakan mudah dicari dan ditemukan di lingkungan sekitar”.

Kreativitas permainan *mathematic tower* merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Kunci dari anak kreatif yaitu ada pada guru. Guru perlu melakukan inovasi pada setiap kegiatan baik itu kegiatannya maupun medianya. Hal ini berguna agar anak tidak merasa bosan dalam belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru Kelompok B, yaitu: “Untuk mengembangkan permainan *mathematic tower* anak, guru mencari ide dengan sharing ke guru-guru lain. Terkadang kami pun mencari ide melalui google. Sebelum itu, saya perlu memahami dulu apa yang anak sukai atau apa yang sedang trend saat ini. Tapi tetap sesuai dengan tema kegiatan.” Seperti yang diungkapkan pula oleh Kepala PAUD Ar- Raudhatul Jannah, yaitu: “permainan *mathematic tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah sudah berjalan dengan baik”.

c. Rekap hasil penelitan Observasi terhadap anak dalam kegiatan Permainan *Mathematic Tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Jannah

Mayoritas untuk anak Kelompok B keativitasnya dan imajinasinya sudah berkembang dengan baik setelah dilakukan upaya maksimal oleh guru kelas B dengan melakukan inovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dan penggunaan media permainan *mathematic tower* agar anak tertarik melakukan kegiatan serta guru melakukan pendekatan demonstrasi.” Selain kreativitas anak sudah berkembang penggunaan media permainan *mathematic tower* di PAUD Hi Ar-Raudhatul Jannah juga sudah berjalan dengan baik pada proses kegiatan anak diberikan kebebasan berkreasi sesuai imajinas anak. Guru hanya berperan sebagai pendamping. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelompok B “Penggunaan media *mathematic tower* sudah berjalan baik, Contohnya yaitu anak-anak menyebutkan bentuk geometri, menyusun angka, dan berimajinasi membuat suatu bangunan dalam permainan. Pada kegiatan ini imajinasi anak dilatih untuk menciptakan dan merangkai bagaimana mengenal berbagai macam bentuk geometri, mengenal angka. Dalam kegiatan ini tidak ada anak yang merasa kesulitan semua merasa senang menciptakan suatu permainan, guru hanya mendampingi saja. Segala kegiatan diserahkan kepada anak. Tetapi kadang-kadang guru membantu jika ada

anak yang membutuhkan bantuan”.

Adapun faktor-faktor yang mendukung dalam pengembangan kognitif anak melalui imajinasi anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah yaitu ketersediaan sarana dan media yang mendukung.

d. Pelaksanaan pengembangan Kognitif melalui permainan *Mathematic Tower* Terhadap perkembangan Anak Usia Dini di Ar-Raudhatul Jannah

Pada kegiatan permainan *mathematic tower* ini setiap anak akan diarahkan untuk melakukan kegiatan permainan sesuai arahan guru, menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. dalam permainannya mereka menggunakan berbagai media/bahan yang berbeda karena setiap anak bebas mengekspresikan kereativitasnya sehingga akan memperoleh hasil yang beda antara anak satu dengan anak lainnya. Ketika penulis melakukan observasi pada proses pembelajaran pengembangan kognitif anak kelompok B, Sebelum memasuki kelas, anak-anak berbaris terlebih dahulu di halaman area bermain pada awal pembelajaran guru melakukan kegiatan pembuka sebagaimana mestinya seperti memberikan salam pembuka, menanyakan kabar setiap anak, mengabsen, gerak dan lagu. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan menyiapkan media permainan *mathematic tower* yang bervariasi. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, guru membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Kegiatan pengembangan kreativitas melalui imajinasi anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah dengan pemanfaatan media permainan *mathematic tower* sudah berjalan dengan baik kegiatan ini bertujuan agar melatih kognitif anak agar dapat berkembang sesuai usianya dan pengembangan kognitif ini juga membantu anak dalam melatih daya ingatnya.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *mathematic tower* anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah sudah berjalan dengan baik. Setelah dilakukan inovasi dan upaya maksimal oleh guru kelas B dengan menyediakan permainan *mathematic tower* yang bervariasi. Media *permainan mathematic tower* di persiapkan oleh guru dengan komponen yang bervariasi sehingga anak dapat berkreasi memilih media permainan yang akan dijadikan karya sesuai dengan imajinasinya.

e. Faktor Pendukung dan Penghambat permainan *mathematic tower* terhadap perkembangan kognitif berhitung anak usia dini di PAUD Ar- Raudhatul Jannah.

Berdasarkan suatu proses pembelajaran akan selalu ada hal- hal yang mendukung maupun menghambat proses pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu memanfaatkan segala sesuatu dengan sebaik-baiknya yang menjadi pendukung dalam proses pembelajaran. Faktor yang mendukung permainan *mathematic tower* terhadap kognitif berhitung anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah yaitu Sarana media yang ada di PAUD Ar-Raudhatul Jannah serta peran guru.

Media permainan *mathematic tower* salah satu media permainan yang menjadi faktor pendukung pengembangan kognitif melalui imajinasi permainan anak kelompok B PAUD Ar-Raudhatul Jannah karena mudah dan dapat di lakukan. faktor pendukung lainnya selain media yang memadai adalah peran guru . Seperti yang diungkapkan oleh guru Kelompok B peran guru Di sekolah juga sangat berpengaruh menjadi faktor pendukung yaitu Guru perlu melakukan inovasi kegiatan maupun media pembelajaran yang akan digunakan serta memahami kemampuan setiap anak untuk menentukan stimulasi yang tepat dalam mengembangkan imajinasinya .

Selain faktor pendukung, terdapat juga faktor yang menjadi penghambat dalam permainan kognitif *mathematic tower* melalui imajinasi anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah yaitu faktor internal yang berasal dari diri anak itu sendiri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru PAUD Ar-Raudhatul Jannah Faktor penghambat dari permainan kognitif *mathematic tower* yaitu berasal dari dalam diri anak sendiri yaitu hambatan dalam berimajinasi membentuk karya yang awalnya anak hanya terpaku

dengan lembar kerja dan papan tulis , media *mathematic tower* anak mulai dirangsang imajinasinya untuk mengenal angka dan berhitung. solusi yang dilakukan guru dalam menghadapi kendala tersebut yaitu dengan memperhatikan kemampuan setiap anak terlebih dahulu kemudian Guru melakukan inovasi terhadap kegiatan maupun media yang digunakan. Selain itu, guru juga memberikan kebebasan pilihan kegiatan kepada anak untuk dapat mengeksplor media yang telah disediakan. Guru hanya mendampingi saja dan membantu ketika anak membutuhkan bantuan.

Berdasarkan hasil penelitan yang sudah dilakukan, maka didapatkan hasil penelitian dari pelaksanaan pengembangan kognitif melalui permainan *Mathematic Tower* terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Jannah berada pada kategori "Baik".

Kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi

yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia dan dikenalkan sejak usia dini. perkembangan kognitif pada anak harus dikembangkan sejak usia dini, karena pada masa inilah anak sedang berada dalam tahap masa keemasan (*golden age*) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan deskripsi dari hasil data yang telah peneliti uraikan di atas, menurut yang telah disampaikan oleh kepala sekolah dan guru kelas. Maka, hasil yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut adalah pelaksanaan pengembangan kognitif melalui permainan *Mathematic Tower* terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Jannah telah berjalan dengan baik. Guru kelas sudah menerapkan salah satu jenis kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak, yaitu melalui permainan *Mathematic Tower* Sehingga hasil yang telah dicapai oleh anak sangat baik dalam perkembangan kognitifnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *mathematic tower* di PAUD Ar-Raudhatul Jannah menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat pada saat permainan berlangsung anak terlihat sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses permainan dan mengikuti dengan baik hingga akhir permainan.

Faktor pendukung dalam pengembangan kognitif melalui permainan *mathematic tower* anak di PAUD Ar-Raudhatul Jannah adalah sarana yang mendukung berupa media pembelajaran salah satunya media *mathematic tower* serta peran guru yang baik. Adapun faktor penghambat dalam pengembangan kognitif anak melalui *mathematic tower* di PAUD Ar-Raudhatul Jannah adalah berasal dalam diri anak yaitu hambatan mengenali angka dan berhitung anak dengan media *mathematic towers* karena sebelumnya kegiatan pengembangan kognitif belum menggunakan media *mathematic tower*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini & Lestarinigrum (2018), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. CV Adjie Media Nusantara
- Aidil Saputra, (2018) *Jurnal Pendidikan Anak pada Usia Dini*
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hayati Sholatul, (2018) . *Tangkas Fisik Motorik dengan permainan Tradisional : Pustaka Pelajar* Celeban Timur UH 111/548 Yogyakarta 55167
- Hayati, 2018. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Magelang: Graha Cendikia
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi 6*. Jakarta : Erlangga
- Husdarta dan Kusmaedi Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan perkembangan Peserta Didik. (Olahraga dan Kesehatan)*. Alfabeta.
- Khodijah, 2015. *Psikologi Pendidikan*, Depok: Raja Grafindo Persada
- Ismail Andang, 2007. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Sujiono, Yuliani Nurani ,(2012) *Metode Pengembangan Kognitif* : Jakarta Universitas Terbuka
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sujiono, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks Susanto, 2017. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ismail Andang, 2007. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Merdila Rapna Fitriani, 2020. *Permainan Mathematic Tower Untuk Melatih Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Vol 3, no 1, 10-17*.
- Moelicatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak- Kanak*. Jakarta, Renika Cipta
- Moleong, Lexy J, 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George. (2012). *Teori Sosial Klasik Edisi Ke-8*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruseffendi, E.T. 2006. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini (Edisi 5)*. Bandung: Tarsito
- Sadiman Arief (dkk), 1996. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press
- Seefeld, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Indeks.
- Soemarti Patmonodewo, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta