

Pengembangan Media *Scrabble* Pola untuk Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Anak Usia 5-6 Tahun

Astrid Adisty¹⁾, Rita Kurnia²⁾, Daviq Chairilisyah³⁾

^{1,2,3}Universitas Riau

¹email: distyastrid@gmail.com

²email: rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id

³email: daviq.chairilisyah@lecturer.unri.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.7008](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008)

Received 08 June 2021, Accepted 20 September 2021, Published 1 October 2021

Abstrak

Kemampuan mengenal pola merupakan salah satu kemampuan matematika dasar yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Pengenalan pola ABCD-ABCD mengajarkan kepada anak tentang keteraturan, maka perlunya pengenalan kemampuan mengenal pola bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Scrabble* Pola dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD untuk anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Penelitian dilakukan di TK Tahfizh Amanah Ilyas Kampar dengan dilakukan uji kelayakan oleh 5 ahli pendidik, 2 orang ahli materi dan media, dan Uji coba terbatas kepada 8 peserta didik. Hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh nilai 94,3% dan 83,25% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya hasil uji kelayakan dengan 5 ahli pendidik memperoleh 82,4% dengan kriteria sangat layak. Kemudian pada uji coba terbatas terhadap peserta didik memperoleh nilai 87,5% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* pola layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD anak usia 5-6 tahun dengan nilai 86,23% dengan kriteria "Sangat Layak".

Kata Kunci: *Kemampuan Mengenal pola ABCD-ABCD, Scrabble Pola, Media Pembelajaran*

Abstract

The ability to recognize patterns is one of the basic mathematical abilities that must be developed in early childhood education. The introduction of the ABCD-ABCD pattern teaches children about regularity, so it is necessary to introduce the ability to recognize patterns for children. This study aims to determine the feasibility of Scrabble Pattern media in increasing the ability to recognize ABCD-ABCD patterns for children aged 5-6 years. The research method used is Research and Development. The study was conducted at Tahfizh Amanah Ilyas Kampar Kindergarten with a feasibility test conducted by 5 educators, 2 material and media experts, and the trial was limited to 8 students. The results of the validation of media experts and material experts scored 94.3% and 83.25% with very feasible criteria. Furthermore, the results of the feasibility test with 5 expert educators obtained 82.4% with very decent criteria. Then, in a limited trial, students got a score of 87.5% with very decent criteria. So it can be concluded that the pattern scrabble media is feasible and effective to improve the ability to recognize the ABCD-ABCD pattern of children aged 5-6 years with a value of 86.23% with the criteria "Very Eligible".

keyword: *Ability to Know ABCD-ABCD patterns, Scrabble Patterns, Learning Media.*

1. PENDAHULUAN

Masa keemasan (*golden ages*) merupakan masa yang disematkan untuk anak usia dini yaitu anak yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Priode *golden ages* menjadi paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan anak menuju pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna.

Adapun hal yang harus dilakukan ialah memberikan stimulasi yang cukup dengan pendidikan yang merupakan tonggak awal bagi anak. Interaksi dalam proses belajar mengajar dalam kelas antara guru dan peserta didik merupakan faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Dalam berinteraksi di kelas guru tidak akan terlepas kaitannya dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek pengembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini ialah aspek perkembangan kognitif. Kognitif adalah aspek perkembangan yang langsung berhubungan dengan otak yang merupakan pusat kontrol diri manusia. Aspek perkembangan kognitif anak yang perlu dikembangkan salah satunya

adalah pengenalan dan pemahaman terhadap konsep matematika.

Pengetahuan tentang konsep matematika meliputi bilangan, geometri, aljabar, analisis data dan pengukuran. Dalam Undang-Undang Permendikbud No 137 Tahun 2014 pada perkembangan kognitif dikatakan bahwa usia 5-6 tahun anak sudah mengenal pola ABCD-ABCD. Konsep pengenalan pola ABCD-ABCD tersebut termasuk dalam pembelajaran matematika pola. Kegiatan pengenalan pola ABCD-ABCD dibagi menjadi dua indikator yaitu mengulang, menyusun, dan memprediksi pola yang ada.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Tahfizh Amanah Ilyas Kampar, Masih ditemukan beberapa masalah terkait kurangnya kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengann (1) sebagian anak masih sulit untuk menyusun pola ABCD-ABCD, (2) sebagian guru masih terfokus pada LKA dalam memperkenalkan pola ABCD-ABCD pada anak, (3) pengenalan pola pada anak usia 5-6 tahun masih sebatas ABC-ABC belum sampai pada pola ABCD-ABCD, (4) sebagian anak masih membutuhkan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan pola ABCD-

ABCD, (5) pengenalan pola ABCD-ABCD tidak hanya sebatas mengulangi urutan pola tetapi anak juga dapat menciptakan dan memprediksi pola.

Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terkhususnya pada pengenalan pola guru memiliki peran yang sangat besar dalam kecerdasan matematika anak dengan menggunakan media. Sehingga dibutuhkan suatu pembaharuan media yang cocok dan efektif dalam pengembangan kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD anak. Sehingga peneliti tertarik dan termotivasi untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Scrabble Pola untuk Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Anak Usia 5-6 Tahun”**.

Kegiatan mengenal pola ABCD-ABCD tidak lepas dengan salah satu aspek perkembangan yaitu perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan sekitar, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Made et al., 2018).

Menurut Bloom (*Peningkatan Kemampuan Kognitif.....(Diana Lestari) 650, n.d.*) mengatakan bahwa kognitif merupakan sebuah proses berpikir. Melalui proses berpikir, anak dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, analisis dan evaluasi. Salah satu pembelajaran yang dapat membantu anak agar dapat berpikir logis ialah pembelajaran matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang bermakna belajar atau dipelajari. Dalam bahasa belanda matematika disebut dengan *wiskunde* atau ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran (Solfiah, 2018). Crystall (Solfiah, 2018) mengatakan bahwa *“mathematics is a systematic body of knowledge built on certain axioms and assumption, principally relating to number and spatial relation”*.

Pola merupakan cabang dari pembelajaran matematika aljabar dan penyelesaian masalah. Pola sendiri merupakan kegiatan menyusun rangkaian warna, objek, bentuk, atau gerakan yang berulang-ulang dalam urutan atau pengaturan yang sama (Jackman dalam *Peningkatan Kemampuan Kognitif.....(Diana*

Lestari) 650, n.d.). NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) (Simbolon, 2016) mengatakan pola adalah cara bagi anak usia dini untuk mengenali ketertiban dan mengatur anak kedepannya.

Peneliti memanfaatkan teori ini untuk mengembangkan konsep pola pada anak melalui media pembelajaran. Media yang dikembangkan memusatkan pada pola ABCD-ABCD sebagai pengujian namun media ini juga dapat digunakan untuk menstimulasi semua pola yang ada dimulai dari pola AB-A, ABC-ABC, dan ABCD-ABCD.

Menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah alat dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar”.

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan anak serta membangkitkan motivasi dan ransangan dalam kegiatan belajar mengajar bahkan

mempengaruhi (Hamalik dalam Arsyad, 2016). Media pembelajaran juga mampu meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya, memudahkan dalam mengartikan materi yang memadatkan informasi. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2016) adalah sebagai berikut; penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; pembelajaran bisa lebih menarik; pembelajaran menjadi lebih interaktif; lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat; kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; pembelajaran diberikan kapan dan dimana diinginkan sikap positif siswa dapat ditingkatkan; peran untuk dapat berubah kea rah yang lebih positif beban guru dapat dikurangi.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang dilakukan di TK Tahfizh Amanah Ilyas Kampar dengan subjek penelitian beberapa anak, guru dan dosen sebagai validator ahli. Dengan model penelitian yang di prakarsai oleh Sugiono dengan sepuluh tahapan langkah penelitian. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan 6 tahapan saja yaitu: potensi dan

masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Empat tahapan lain tidak dilakukan agar penelitian dapat selesai dengan waktu yang lebih efisien dan efektif.

Instrument pengumpulan data menggunakan lembar angket atau kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Lembar angket yang digunakan untuk memvalidasi media *scrabble* pola yang dikembangkan. Lembar validasi diberi kepada validator ahli dengan tujuan menguji kelayakan media pembelajaran *Scrabble* pola yang dikembangkan.

Pengumpulan data yang dikumpulkan dari pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli. Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan tersebut dikumpulkan untuk mengetahui nilai kelayakan dari produk yang diteliti. Validasi dilakukan oleh 7 orang ahli yaitu 2 orang validator ahli materi dan media dan 5 orang ahli pendidik. Selain memperoleh data dari validator ahli, produk juga diuji dengan pengujian terbatas yang dilakukan kepada 8 orang anak TK Tahfizh Amanah Ilyas Kampar.

Teknik analisis data yang digunakan ialah data kualitatif. Setelah

angket dibagikan dan di kumpulkan dari validator ahli besera masukan yang diberikan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi, seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

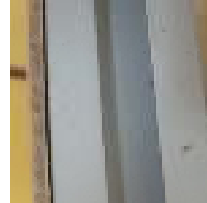
3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media *Scrabble* pola ialah media inovatif dari penggabungan dari permainan menyusun huruf dalam bahasa Inggris yang kita kenal sebagai permainan *scrabble* dengan pengenalan pola untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam permainan *Scrabble* pola anak tidak akan menyusun huruf menjadi sebuah kata melainkan anak akan menyusun pola berulang ABCD-ABCD ke atas papan *scrabble*. Media *scrabble* pola dilengkapi dengan 8 pertanyaan yang digunakan untuk menguji sejauh mana kemampuan anak dalam pengenalan pola. Pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk *powerpoint* yang terdapat gambar dan audio yang akan dilihat dan didengar oleh anak saat bermain *scrabble* pola.

Dalam pembuatan Media *Scrabble* pola peneliti memilih bahan-bahan yang kuat dan tahan lama. Media dibuat dengan papan seng yang dibingkai dengan alumunium yang kokoh. Kemudian didesain kotak-kotak menyerupai papan permainan *Scrabble* pada umumnya, kotak berjumlah 8x8 ini disesuaikan dengan pola yang dikenalkan kepada anak yaitu pola ABCD-ABCD. Selain papan *Scrabble* media ini juga dilengkapi dengan 64 bidak pola yang terbuat dari papan triplek dengan 4 bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, segilima, dan lingkaran. Setiap bidak pola memiliki magnet dibelakangnya, hal ini dilakukan agar mempermudah anak menyusun pola ke atas papan *scrabble*.

Dapat dilihat lebih lanjut mengenai rancangan media *scrabble* pola sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Media *Scrabble*

	Papan <i>scrabble</i>	Bidak pola
Tampak depan		
Tampak belakang		
Tampak samping		

Pengujian produk dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dibuat sudah efektif atau belum. Pengujian produk ini bersifat subjektif dan rasional oleh ahli. Tenaga ahli akan menilai produk berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan. Validator akan menilai desain produk dari media *Scrabble* pola, hal ini bertujuan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan dari media. Dengan adanya penilaian dari validator ahli diharapkan media yang peneliti produksi sesuai dan layak dengan

kebutuhan yang dibutuhkan di lapangan.

Validator yang dibutuhkan dua (2) orang dosen ahli media dan ahli materi, Lima (5) orang guru selaku ahli produk yaitu.

Secara keseluruhan tingkat kelayakan produk baik dari dosen ahli maupun guru untuk media *Scrabble* Pola adalah Sangat Layak. Namun terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli tersebut. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli dianalisis untuk mengadakan perbaikan pada media *scrabble* pola.

Revisi produk dilakukan Pada *Powerpoint* yang sebelumnya memiliki suara yang kurang jelas dan tidak menggunakan kalimat ajakan diubah kembali suaranya menjadi lebih jelas dan menggunakan kalimat ajakan yang menarik bagi anak. Kemudian warna dan karakter *Srabble* pola yang kurang menarik diubah menggunakan warna dan karakter yang menarik bagi anak.

Pengujian yang dilakukan pada produk adalah uji coba terbatas. Uji coba dilakukan terhadap 6 orang anak dari TK Tahfiz Amanah Ilyas yang berusia 5-6 tahun. Hasil dari uji coba

yang dilakukan di lapangan pada anak ditemukann sebagai berikut: respon yang anak tunjukkan saat melihat media *Scrabble* pola sangat antusias, fokus perhatian anak tertuju pada media dan anak sibuk memprediksi pola yang kosong. Anak juga dapat mengenal dan mengulang pola yang ditampilkan kepadanya ke atas papan *scrabble* pola.

Tabel 2. Hasil Akhir Penilaian Validator Ahli Materi, Media, pendidikan dan uji terbatas pada

No	Validator	Presentase	Tingkat kelayakan
1.	Ahli Materi dan Media	88,79	Sangat Layak
2.	Ahli Pendidik	82,4	Sangat Layak
3.	Uji terbatas pada anak	87,5	Sangat Layak
	Jumlah	258,69	
	Rata-Rata Presentase	86,23	
	Kriteria Kelayakan		Sangat Layak



Gambar 1. Pola



Gambar 2. Bidak pola



Gambar 3. Powerpoint

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan bagi pendidik dalam mendidik terutama bagi pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran adalah sesuatu atau seperangkat peralatan, metode, ataupun teknik yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan membantu mempertegas pembelajaran hingga membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar (Guslinda & Kurnia, 2018) Pola berulang ABCD-ABCD memiliki kesulitan yang bervariasi hal

ini disebabkan karena ada dua atau lebih atribut yang perlu anak susun berdasarkan polanya. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD adalah Media *Scrabble* pola, yang mana media *scrabble* pola ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD dan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

Pengenalan pola ABCD-ABCD termasuk dalam cabang ilmu pendidikan matematika. Matematika yang diajarkan kepada anak usia dini dapat meningkatkan pengetahuan anak untuk pendidikan tingkat selanjutnya. Budi Raharjo (Solfiah & Kurnia, 2020) menyatakan matematika merupakan hal yang sulit bagi anak, hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh anak tingkat sekolah menengah yang mengeluh tentang kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Memberikan stimulasi pada anak sedari dini dengan mengenalkan matematika sebagai bukan momok yang menakutkan bagi anak dan memperkenalkan matematika yang menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan cara memperkenalkan media seperti media *scrabble* pola yang dapat memperkenalkan anak usia

dini kepada pengurutan pola ABCD-ABCD.

Media pembelajaran juga dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam berbagai aspek termasuk dalam aspek kognitif seperti pengenalan pola. Dalam penelitian Kunia, Rita dan Yeni Solfiah (2018) tentang pengaruh media pensil karakter animasi upin dan ipin terhadap kemampuan menulis anak. Media pensil karakter ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis anak yang sebelum diberikan media ini anak masih dalam kategori MB (Mulai Berkembang), dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pensil ini anak berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dari kedua penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mengajar anak dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan anak yang sebelumnya mulai berkembang menjadi berkembang sesuai dengan harapan.

Scrabble adalah permainan yang berkaitan dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak dengan huruf sehingga menjadi kata yang padu (Hardianti, Farlina; 2021). Media *Scrabble* pola merupakan media pembelajaran inovatif yang terdiri dari

papan *scrabble*, bidak pola dan pertanyaan yang digunakan dalam mengenal pola ABCD-ABCD. Papan *scrabble* pola terbuat dari seng dan alumunium. Kemudian terdapat bidak pola yang terbuat dari triplek yang memiliki magnet pada bagian belakangnya. Media ini juga memiliki 8 pertanyaan yang terbuat dari *powerpoint* yang terdapat audio di dalamnya sehingga anak bisa melihat dan mendengarkan perintah soal yang diberikan. Media *scrabble* pola digunakan untuk mengenal, menyusun, memprediksi serta melengkapi pola ABCD-ABCD anak usia 5-6 tahun.

Media *scrabble* pola digunakan untuk membantu anak dalam proses mengenal pola berulang ABCD-ABCD yang mana dengan mengenal pola anak dapat memperluas pengetahuan tentang persamaan dan perbedaan. Anak dapat menyusun pola ABCD-ABCD berdasarkan warna, ukuran, bentuk, dan sebagainya. Pentingnya pengenalan pola berulang ABCD-ABCD dimaksudkan agar anak mampu memperkirakan, memrediksi kejadian, peristiwa maupun hal-hal penting lainnya dalam kehidupan (Mahsanah, Umi 2021). Bentuk bidak pola yang digunakan adalah bentuk geometri

yaitu: segitiga, segiempat, segilima, lingkaran. Menggunakan bentuk geometri dapat membangun konsep geometri pada anak dengan dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga (Agung Triharsono dalam Solfiah & Kurnia, 2020).

4. KESIMPULAN

Dari penelitian pengembangan media *scrabble* pola untuk kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD anak usia 5-6 tahun Sangat layak berdasarkan hasil rata-rata presentasi semua tahap hasil penelitian yaitu 86,23% dengan kategori sangat layak. Hasil rata-rata presentase tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai presentase 88,79% dengan kategori sangat layak. Hasil presentase rata-rata validasi ahli pendidik (guru) mendapatkan presentase 82,4% dengan kategori kelayakan sangat layak. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 8 orang anak di TK Tahfizh Amanah Ilyas Kampar adalah 87,5% dengan kategori kelayakan sangat layak. Pada uji coba terbatas yang dilakukan anak-anak yang mencoba media *scrabble* pola

sangat antusias dan dapat mengenal dan menyelesaikan pola ABCD-ABCD sesuai dengan pertanyaan yang disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 19th ed.). RajaGrafindo.
- Asmayati, Noer. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menyusun Pola ABCD-ABCD Menggunakan Media Papan Pola di TK Aisyiah 13 Banjarmasin*. Skripsi. Tarbiyah dan Keguruan
- Brewer, Jo Ann. 2017. *Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades*. United States Of America: Library Of Congress Cataloging-In-Publication Data.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (D. Kurniawan (ed.)). Jakad Publishing.
- Fahrurrohman, Oman. 2017. Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini As-Sibyan*. Vol 2(1):27-36
- Fardiah, dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini*. Vol 4(1):133-140.
- Hardianti, Farlina. 2019. Alat Permainan Edukatif Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*. Vol 3(1):17-29.
- Hasanah, Nurlayli dan Hariani Fitrianti. 2019. Mengenal Matematika Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mengurut Pola (Pattern). *Early Childhood Education Journal of Indonesia*. 2(1):31-37.
- Hidayat, -, & Maulidiyah, E. C. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12376>
- Ifada Novikasari. (2016). Matematika Dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pendidikan Anak Bunayya*, 2(1), 1–20. https://www.academia.edu/download/50451863/Matematika_di_PAUD.pdf
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) (2020). Available at: <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/kognitif.html> (Accessed: 23 July 2020).
- Krisna, Ni Made Ayu Suryaningsih dan Elizabeth Prima. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 2(1):21-29
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYYWkCSgQFjA>
- AegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Kurnia, R., Guslinda, G., & Safriyanti, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 803. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.457>
- Lestari. (2011). Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. *Seri Bacaan Orang Tua*, 7.
- Magta, Mutiara. 2013. Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 221.
- Mahsanah, Umi. 2021. Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Anak Mengenai Pola ABCD ABCD Melalui Menempel di Kelompok B2 TK Mekar Sari Kelurahan Ploso Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Visioner: Hasil Penelitian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*. Vol 1(1):14-15.
- Marpiah, Demi, dkk. Kemampuan Mengenal Pola ABCD dengan Media Gambar di Taman Kanak-Kanak PGRI Karya Nilam Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*. Vol 3(8):211021
- Musrikah, M. (2017). Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini. In *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.1.153-174>
- Novianti, Ria., Hukmi., M. I. (2019). GENERASI ALPHA – TUMBUH DENGAN GADGET DALAM GENGAMAN Oleh : *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 8(2), 65–70.

- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Peningkatan Kemampuan Kognitif.....(Diana Lestari) 650. (n.d.). 650–657.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Simbolon, Lasni Ropanat dan Kamtini. 2016. Pengaruh Media Manipulatif terhadap Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Pola Warna pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Medan T.A. 2015. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 2(1):45-59
- Sugiyono.2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Solfiah, Y. (2018). *Kindergarten Teacher ' S Ability in Teaching Math in Tk Pembina of Pekanbaru City Kemampuan Mengajar Matematika Guru Taman Kanak-Kanak Di Tk Pembina Se-Kota*. 1(1), 75–87.
- Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). *Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 3, 145–152.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Researchand Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (Ed.); 4th ed.). Alfabeta.
- Wahyuni, Sri, Rita Kurnia, dan Zulkifli. 2020. Pengembangan Media Miniatur City Letter untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Usia 4-5 Tahun.
- Aulad: Journal on Early Childhood*. Vol 3(3):121-125