

## PENANAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN MENGUKUR MENGGUNAKAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION

Devi Sulaeman<sup>1\*</sup>, Rini Novianti Yusuf<sup>2</sup>, Ade Ismail Fahmi<sup>3</sup>, Asep Dudin Abdul Latip<sup>4</sup>,  
Gina Kania<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

[devisulaeman@gmail.com](mailto:devisulaeman@gmail.com), [rininovi48@gmail.com](mailto:rininovi48@gmail.com), [aifsulaeman70@gmail.com](mailto:aifsulaeman70@gmail.com), [asepdudin1971@gmail.com](mailto:asepdudin1971@gmail.com),  
[ginakania30@gmail.com](mailto:ginakania30@gmail.com)

---

### ABSTRAK

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi metode dan teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk kompetensi dasar masih bersifat konvensional. Anak didik melakukan pengukuran dengan menggunakan satu alat tertentu saja sehingga hasil pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Penanaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Mengukur Menggunakan Model Explicit Instruction Pada TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kecerdasan kognitif anak TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang, kondisi awal sebesar 38,46% kemudian meningkat menjadi 69,23% pada siklus I, dan akhirnya meningkat lagi menjadi 84,62% pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi melalui alat permainan mengukur dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak.

**Kata Kunci:** *Konsep Bilangan, Permainan Mengukur, Explicit Introduction.*

**Abstract:** *This research is motivated by the methods and learning techniques used by teachers for basic competencies that are still conventional. Students take measurements using only one particular tool so that the learning outcomes have not reached maximum results. The purpose of this study was to find out the inculcation of the concept of numbers through a measuring game using the explicit instruction model at Kindergarten Qolbun Saliim 2, Cibalongsari Village, Klari District, Karawang Regency. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The results of the study showed that the average cognitive intelligence of Qolbun Saliim 2 Kindergarten children, Cibalongsari Village, Klari District, Karawang Regency, the initial condition was 38.46% then increased to 69.23% in cycle I, and finally increased again to 84.62% in cycle I. cycle II. This condition is also supported by classical learning mastery. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the research hypothesis that reads through a measuring game tool can improve children's understanding of the concept of numbers.*

**Keywords:** *Number Concept, Measuring Game, Explicit Introduction.*

---

#### Article History:

Received: 07-02-2022

Revised : 15-02-2022

Accepted: 31-03-2022

Online : 31-04-2022

---

### A. LATAR BELAKANG

Metode dan teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk kompetensi dasar masih bersifat konvensional. Anak didik melakukan pengukuran dengan menggunakan satu alat tertentu saja sehingga hasil pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang

maksimal. Melalui permainan pengukuran, anak-anak dilatih untuk mengenal, membilang, dan memahami ukuran yang dapat membantu mereka dalam melatih imajinasi dan pengembangan kognitifnya.

Dalam rangka menghadapi era revolusi industri, program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk dapat memiliki daya saing yang tinggi dan tangguh sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di berbagai bidang kehidupan masyarakat, terutama dalam penguasaan terhadap berbagai keterampilan demi mengembangkan potensi diri yang dimilikinya (Arifudin, 2021). Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 3, yang menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan taman pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik, yang meliputi: moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, serta seni untuk mempersiapkan anak didik dalam memasuki Sekolah Dasar (SD).

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif, yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Usia Prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak (Gianistika, 2021). Upaya Pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan melalui permainan berhitung. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, melainkan juga dengan kesiapan mental, sosial, serta emosional.

Kemampuan kognitif menurut (Depdiknas., 2007) merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Contoh dimensi karakteristik perkembangan kognitif antara lain : memahami konsep makna, dapat mengelompokkan benda berdasarkan persamaan ukuran, warna, dan bentuk, serta mengenali dan menyebut angka.

Piaget dalam (Irwansyah, 2021) mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak, terutama pengalaman konkret karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya. Pendidikan TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Bloom dalam (Sinurat, 2022) mengatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukan hanya sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga merupakan cara belajar yang mendasar, yang meliputi kegiatan memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri, melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiasif.

Raymond Wlodkowski dalam (Ulfah, 2020) menambahkan, anak yang mempunyai motivasi kuat untuk belajar mempunyai masa depan yang cerah yang diwarnai oleh penemuan, kesempatan, dan kontribusi. Mereka mempunyai kecenderungan alami untuk

menguasai hal-hal tersebut yang akan membuatnya sukses sesuai dengan tahapan perkembangan kognisinya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh-kembangkan keterampilan berhitung anak yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematisnya (Sugandi, 2021). Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, serta posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu, menurut Depdiknas sebagaimana dikutip (Arini, 2021) bahwa permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak .

Pelaksanaan permainan berhitung adalah kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep, transisi, dan lambang yang terdapat dalam semua jalur matematika, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri estimasi, dan statistika (Supriatna, 2021). Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh-kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika sebagai kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Terdapat 2 metode permainan berhitung yang akan diteliti, antara lain 1) Bermain Bilangan yakni dalam bermain bilangan, anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang sehingga akhirnya dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya, serta 2) Bermain Ukuran yakni dalam bermain ukuran, anak diharapkan dapat mengenal konsep ukuran standar yang bersifat informal atau alamiah, seperti: panjang, besar, tinggi dan isi, melalui alat ukur alamiah, seperti: jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, lidi, dan lain-lain.

Berdasarkan pertimbangan inilah banyak orang tua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung, disamping membaca dan menulis, namun sering kali keinginan orang tua tersebut kurang sesuai dengan tahap perkembangan anaknya. Oleh karena itu, diperlukan metode dan teknik-teknik keterampilan untuk pengenalan konsep-konsep bilangan atau membilang dengan memadukan bahan yang berasal dari alam yang dapat membantu guru dan anak didik dalam proses belajar-mengajar.

Pada dasarnya, pembelajaran persiapan berhitung di TK dilaksanakan dalam batas-batas dan aturan pengembangan pra-skolastik atau pra-akademik. Persiapan berhitung di TK dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain (Musyadad, 2021). Hal ini merupakan prinsip pembelajaran di TK sebab dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Menurut (Kuswandi, 2021) bahwa dengan bermain, anak-anak dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Anak juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tidak terbatas sehingga akan merangsang pola perkembangan kreativitas alami.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut (Ulfah, 2022) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut (Tanjung, 2021) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono dalam (Sujiono, 2009) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentangkan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Menurut Suyanto dalam (Suyadi, 2020) bahwa setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS).

Maleong dalam (Gianistika, 2021) menyebutkan bahwa ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun. Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Menurut (Kusnadi, 2021) bahwa pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA

Menurut Depdiknas sebagaimana dikutip (Chabibah, 2021), pengembangan kognitif ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah dan mengelompokkan, serta memiliki persiapan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti.

Dalam melatih anak didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri, penulis menggunakan model pembelajaran *explicit intruction*, dimana merupakan

metode dengan melibatkan anak didik secara aktif mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir dalam proses pembelajaran, yang kelak diharapkan akan dapat memberikan peluang untuk mempertajam gagasan dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya. Dengan menggunakan metode ini, penulis dapat melakukan penelitian pembelajaran dengan memadukan konsep pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, bahwa sangat penting melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan penanaman konsep bilangan melalui permainan mengukur menggunakan model explicit instruction pada TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang untuk menghasilkan data dan hasil yang valid berkaitan dengan masalah yang diteliti.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Bahri, 2021) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni : 1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah, 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Arifudin, 2022). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Ulfah, 2019) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa pemanfaatan alat permainan mengukur dapat memahami konsep bilangan anak TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2013/2014.

Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas guru dan anak serta pada siklus II yang mengalami peningkatan dari siklus I.

Menurut pengamatan pada kondisi awal yang termuat dalam lembar penilaian, menunjukkan bahwa anak yang berkemampuan baik dalam permainan mengukur sejumlah 5 anak (38,46%), anak yang berkemampuan cukup berjumlah 3 anak (23,08%) dan siswa yang berkemampuan kurang dalam permainan mengukur berjumlah 5 anak (38,46%). Proses pembelajaran yang pada kondisi awal ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk pemahaman konsep bilangan anak.

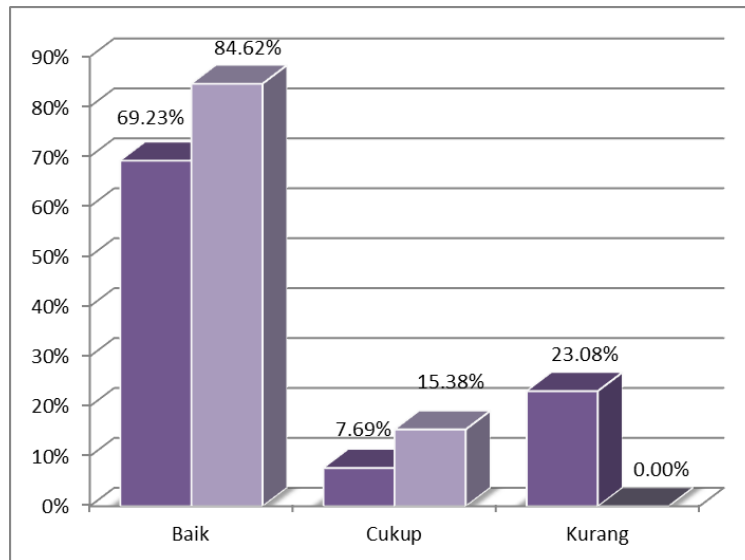
Hasil pengamatan pada siklus I yang terencana pada lembar penilaian menunjukkan bahwa hasil pembelajarannya adalah siswa yang berkemampuan baik berjumlah 9 anak (69,23%), anak yang berkemampuan cukup berjumlah 1 anak (07,69%) dan anak yang berkemampuan kurang berjumlah 3 anak (23,08%) sehingga belum mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan kurangnya pada siklus I, guru mendesain proses pembelajaran pada siklus II secara sistematis. Hal utama yang dilakukan guru adalah memberi arahan dan bimbingan sebelum melakukan permainan mengukur termasuk melibatkan anak. Kegiatan tersebut ternyata berdampak baik dalam proses pembelajaran yang mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil (kognitif) pada siklus II mengalami peningkatan. Anak yang berkemampuan baik dalam permainan mengukur berjumlah 11 anak (84,62%), anak yang berkemampuan cukup berjumlah 1 anak (15,38%), dan anak yang berkemampuan kurang berjumlah 0 anak (0%). Hal ini menunjukkan hasil belajar anak pada siklus II sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 75% sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Tabel 1.1  
Hasil Pengamatan Siklus I dan Siklus II

No	Tingkat Pemahaman Konsep Bilangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Tingkat Keberhasilan	Jumlah Siswa	Tingkat Keberhasilan
1	Baik / ●	9	69,23%	11	84,62%
2	Cukup/ V	1	07,69%	2	15,38%
3	Kurang/○	3	23,08%	0	0%
4	Jumlah	13	100%	13	100%

Tabel 1.2  
Hasil Pengamatan Siklus I dan Siklus II



#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui alat permainan mengukur dapat meningkatkan konsep bilangan anak pada kelompok A TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2013/2014. Hal tersebut ditandai dari peningkatan pemahaman konsep bilangan dalam proses pembelajaran permainan mengukur menggunakan model *explicit intruction*. Rata-rata kecerdasan kognitif anak TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang, kondisi awal sebesar 38,46% kemudian meningkat menjadi 69,23% pada siklus I, dan akhirnya meningkat lagi menjadi 84,62% pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang bisa dilakukan dalam adalah bahwa kepada guru TK, agar meningkatkan proses pembelajaran yang variatif sehingga anak-anak dapat memiliki keterampilan yang lebih kreatif. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mendesain proses pembelajaran, diantaranya permainan mengukur dengan menggunakan model *explicit instruction*. Sebaliknya, guru dapat melakukan refleksi diri kelebihan dan kekurangan dalam mengajar dan berdiskusi dengan teman sejawat mengenai tehnik mendesain proses pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

3. Ketua Program Studi PGMI yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Arifudin, O. (2022). Analysis Of Learning Management In Early Childhood Education. *Technology Management*, 1(1), 16–26.
- Arini, D. A. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Di Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 110–124.
- Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Chabibah, N. (2021). Penerapan Model Example Non Example Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 19–28.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Gianistika, C. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sukaluyu III Kecamatan Telukjambe Timur. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 26–36.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Kusnadi, D. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 134–143.
- Kuswandi, S. (2021). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 97–109.
- Musyadad, V. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sugandi, D. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Pesawat Sederhana. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 37–50.
- Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.
- Supriatna, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Kenampakan Dan Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 158–172.
- Suyadi. (2020). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PT Pustaka Aadani.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2022). Pelatihan Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 6(2), 237–246.