PENERAPAN PERMAINAN BALOK ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B2 DI RA AL-MUHAJIRIN KOTA PALU

Husnul Khatimah[1], Nunung Nurhasanah [2], Nur Azizah [3], Mansur [4]
[1,2,3,4]Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia
nulhusnulkhatimah@gmail.com[1], nunungnurhasanah90@gmail.com[2],
nurizzahazizah@gmail.com[3], mansur20jan@gmail.com[4]

ABSTRACT

Introducing numbers in early childhood should involve concrete, active, and enjoyable experiences so that children do more than merely memorize number sequences. This study aimed to describe the implementation of number-block games and to examine changes in the numeracy skills of Group B2 children at Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin, Palu City. A qualitative descriptive field-research approach was employed. Data were collected through classroom observations, interviews with the principal, the classroom teacher, and the assistant teacher, and school documentation. The data were analyzed through repeated reading, reduction, structuring, and conclusion drawing, while credibility was strengthened by confirming information with participants and comparing evidence across sources. The findings indicate that teachers implemented the game by explaining the rules, demonstrating the blocks, introducing shapes and number symbols from 1 to 20, and allowing children to point, arrange, match, name, and count the blocks. The blocks made numerical concepts more concrete, helped children connect number symbols with quantities, and encouraged creativity and imagination. Observable changes included better concentration, faster responses to number symbols, greater confidence in answering, more accurate number naming, and improved logical and systematic thinking. The effectiveness reported in this study is qualitative and based on observation and interview data rather than statistical measurement. Number-block games can serve as an effective early-numeracy learning variation when teachers provide clear scaffolding, organize the activities progressively, and assess each child's development continuously.

Keywords: number blocks; numeracy skills; number recognition; early childhood; learning through play

ABSTRAK

Pengenalan angka pada anak usia dini perlu dilaksanakan melalui pengalaman konkret, aktif, dan menyenangkan agar anak tidak sekadar menghafal urutan bilangan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan balok angka dan menganalisis perubahan kemampuan berhitung anak Kelompok B2 di Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu. Penelitian menggunakan pendekatan

deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Data diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah, guru penanggung jawab, dan guru pendamping, serta dokumentasi sekolah. Data dianalisis melalui pembacaan ulang, reduksi, strukturasi, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan temuan diperkuat melalui konfirmasi kepada narasumber dan perbandingan antarsumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan permainan dengan menjelaskan aturan, memberi contoh penggunaan balok, mengenalkan bentuk dan simbol angka 1-20, kemudian memberi kesempatan kepada anak untuk menunjuk, menyusun, mencocokkan, menyebutkan, dan menghitung balok. Media balok menjadikan konsep angka lebih konkret, memudahkan anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta mendorong kreativitas dan imajinasi. Perubahan kemampuan terlihat dari meningkatnya konsentrasi, kecepatan merespons simbol angka, keberanian menjawab, ketepatan menyebut angka, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis. Efektivitas yang ditemukan bersifat kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, bukan pengukuran statistik. Permainan balok angka dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran numerasi awal apabila guru memberi pijakan yang jelas, mengatur permainan secara bertahap, dan melakukan penilaian perkembangan setiap anak.

Kata kunci: *balok angka; kemampuan berhitung; pengenalan angka; anak usia dini; bermain sambil belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, moral, dan kreativitas. Anak pada masa ini belajar melalui pengalaman langsung, aktivitas fisik, interaksi, pengulangan, dan permainan. Kegiatan pembelajaran yang terlalu abstrak atau didominasi latihan tertulis dapat mengurangi keterlibatan anak dan membuat konsep sulit dipahami.

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu distimulasi adalah kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan ini mencakup menyebutkan urutan bilangan, mengenali lambang angka, menghubungkan lambang dengan jumlah benda, membandingkan banyak-sedikit, mengelompokkan, dan menggunakan bilangan dalam situasi sehari-hari. Susanto (2017) memandang kemampuan berhitung sebagai kesanggupan menggunakan penalaran, logika, dan angka. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya.

Pengenalan angka kepada anak perlu mengikuti tahapan perkembangan. Anak terlebih dahulu memahami konsep melalui benda nyata, kemudian bergerak menuju representasi gambar dan lambang. Sriningsih (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika anak usia dini perlu dimulai dari pengalaman

konkret dan kegiatan yang bermakna. Tahap konkret membantu anak memahami bahwa angka merupakan simbol yang mewakili jumlah tertentu, bukan sekadar bentuk yang harus dihafalkan.

Bermain merupakan cara belajar yang dekat dengan dunia anak. Melalui bermain, anak mencoba, mengulang, memecahkan masalah, berkomunikasi, mengambil keputusan, dan mengembangkan imajinasi. Semiawan (2018) menyebut permainan sebagai sarana anak menjelajahi dunia dari sesuatu yang belum dikenal menuju sesuatu yang dapat dipahami dan dilakukan. Permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan dapat menjadi alat permainan edukatif yang menstimulasi beberapa aspek perkembangan secara bersamaan.

Balok merupakan media manipulatif yang dapat dipegang, dipindahkan, disusun, dikelompokkan, dan dipasangkan. Penggunaan balok memberikan pengalaman visual dan kinestetik yang membantu anak memahami bentuk, ukuran, warna, ruang, urutan, pola, dan jumlah. Balok angka menambahkan lambang bilangan pada sisi media, yang memungkinkan anak menghubungkan objek konkret dengan simbol numerik. Media ini juga dapat dikembangkan menjadi berbagai permainan sesuai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran berhitung di sebagian lembaga pendidikan anak usia dini masih menggunakan metode drill dan tugas kertas-pensil. Cara tersebut dapat membantu latihan tertentu, tetapi kurang memberi ruang bagi eksplorasi dan pengalaman konkret. Anak mungkin mampu menyebutkan angka, namun belum tentu memahami hubungan antara lambang dan kuantitas. Media manipulatif diperlukan untuk menjembatani peralihan dari pengalaman nyata menuju simbol abstrak.

RA Al-Muhajirin Kota Palu merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan pembelajaran umum dan keagamaan. Data sekolah tahun 2020 menunjukkan jumlah peserta didik sebanyak 84 anak, dengan 29 anak berada pada Kelompok B2. Sekolah memiliki beberapa alat permainan edukatif, termasuk empat paket balok angka. Kondisi ini memberi peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran numerasi awal yang lebih variatif.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung masih menghadapi keterbatasan media dan variasi metode. Guru memerlukan aktivitas yang dapat menarik perhatian anak, memudahkan pengenalan simbol angka, serta memberi kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif. Permainan balok angka dipilih karena bentuknya konkret, mudah dimainkan, dan dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1-20 melalui kegiatan menunjuk, mencocokkan, menyusun, dan menghitung.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan balok angka dalam

mengenalkan angka kepada anak Kelompok B2 di RA Al-Muhajirin Kota Palu dan menganalisis perubahan kemampuan berhitung yang tampak setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran numerasi awal yang konkret, menarik, dan sesuai karakteristik anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Pendekatan tersebut dipilih untuk menggambarkan proses penggunaan media balok angka, interaksi guru dan anak, respons belajar, serta perubahan kemampuan yang terlihat selama pembelajaran. Penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol atau perhitungan statistik, melainkan menelaah fenomena dalam konteks alami sekolah.

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Muhajirin, Jalan Kunduri, Kota Palu. Fokus penelitian adalah pembelajaran mengenal angka pada anak Kelompok B2 yang berjumlah 29 anak. Informan utama terdiri atas kepala sekolah, guru penanggung jawab Kelompok B2, dan guru pendamping. Peneliti hadir langsung di lokasi sebagai instrumen utama untuk mengamati, mewawancarai, mencatat, dan menafsirkan data.

Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi kegiatan dan wawancara dengan informan. Data sekunder diperoleh dari profil sekolah, data guru dan peserta didik, daftar sarana-prasarana, dokumentasi pembelajaran, serta buku dan artikel yang relevan dengan kemampuan berhitung dan media balok.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penelusuran pustaka. Observasi digunakan untuk melihat tahapan guru menerapkan permainan, cara anak menggunakan balok, perhatian, partisipasi, ketepatan menyebut angka, dan kemampuan menghubungkan angka dengan jumlah. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman pertanyaan yang tetap memberi ruang kepada informan untuk menjelaskan pengalaman secara terbuka. Dokumentasi digunakan untuk memeriksa data sekolah dan merekam kegiatan penelitian.

Instrumen pendukung penelitian meliputi catatan lapangan, daftar periksa observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Daftar periksa membantu peneliti mencatat indikator yang muncul selama permainan, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk merekam situasi, respons anak, dan penjelasan guru yang tidak seluruhnya tercakup dalam daftar periksa.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah pembacaan ulang dan refleksi terhadap seluruh informasi yang diperoleh. Tahap kedua adalah reduksi, yaitu memilih data yang berhubungan dengan penerapan permainan dan perubahan

kemampuan berhitung. Tahap ketiga adalah strukturasi, yaitu menghubungkan data antarkategori agar terbentuk pemahaman yang sistematis. Kesimpulan disusun secara induktif, deduktif, dan komparatif sesuai pola temuan.

Keabsahan data diperiksa dengan membandingkan hasil observasi, wawancara kepala sekolah, keterangan guru penanggung jawab, keterangan guru pendamping, dan dokumen sekolah. Informasi yang belum lengkap dikonfirmasikan kembali kepada narasumber. Efektivitas permainan ditafsirkan berdasarkan konsistensi perubahan perilaku belajar yang teramati, bukan besaran peningkatan berbentuk skor.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Pembelajaran dan Ketersediaan Media

RA Al-Muhajirin didirikan pada tahun 1983 dan berada di bawah Yayasan Al-Muhajirin. Lembaga ini memiliki visi membentuk anak yang bermoral dan percaya diri serta mengembangkan pembelajaran berbasis agama, keimanan, akidah, akhlak, minat, dan bakat. Pada tahun penelitian, sekolah memiliki lima tenaga pendidik dan 84 peserta didik yang terbagi ke dalam Kelompok A, B1, dan B2.

Sarana pembelajaran tergolong memadai untuk kegiatan dasar, termasuk empat paket balok angka, puzzle, balok bentuk, lingkar warna, dan berbagai permainan edukatif. Ketersediaan media belum otomatis menjamin pembelajaran aktif. Guru perlu merancang tujuan, aturan, waktu, pengelompokan, dan bentuk interaksi agar media berfungsi sebagai sarana belajar, bukan sekadar benda permainan.

Permasalahan yang melatarbelakangi penggunaan balok angka adalah kecenderungan pembelajaran berhitung yang masih mengandalkan pengulangan lisan dan tugas kertas-pensil. Sebagian anak dapat mengikuti urutan angka, tetapi perhatian mudah berpindah dan konsep angka belum selalu terhubung dengan jumlah benda. Guru membutuhkan kegiatan yang memungkinkan anak melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek.

2. Tahapan Penerapan Permainan Balok Angka

Penerapan permainan dimulai dengan kegiatan pembukaan dan penjelasan tujuan. Guru memperlihatkan balok serta mengenalkan bentuk, warna, dan angka yang tercetak pada salah satu sisinya. Balok yang digunakan memuat angka 1-20, sedangkan sisi lain dapat memuat gambar benda yang jumlahnya berkaitan dengan angka. Guru mengajak anak memperhatikan perbedaan simbol dan mengucapkan angka secara bersama.

Setelah pengenalan, guru menjelaskan langkah permainan dan memberi contoh. Contoh diperlukan agar anak memahami cara mengambil, menunjuk, menyusun,

dan mencocokkan balok. Guru memperagakan hubungan antara simbol angka dan jumlah gambar atau benda. Pijakan awal ini membantu anak mengikuti aturan tanpa mengurangi unsur kebebasan dan kesenangan dalam bermain.

Pada kegiatan inti, anak diberi kesempatan memilih dan memanipulasi balok. Aktivitas meliputi menunjukkan balok sesuai angka yang disebutkan guru, menyebutkan angka pada balok yang diperlihatkan, mengurutkan angka, mencocokkan simbol dengan jumlah benda, serta menyusun balok menjadi bentuk tertentu. Aktivitas ini memadukan tujuan numerasi dengan kreativitas, koordinasi mata-tangan, bahasa, dan interaksi sosial.

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi pertanyaan, koreksi, motivasi, dan bantuan sesuai kebutuhan. Anak yang belum mengenali simbol mendapat contoh dan pengulangan, sedangkan anak yang telah mampu diberi tantangan mengurutkan atau menghubungkan angka dengan kuantitas. Perbedaan bantuan menjadi penting karena kemampuan anak Kelompok B2 tidak seragam.

Kegiatan ditutup dengan tanya jawab dan penguatan. Guru menunjukkan beberapa balok secara acak dan meminta anak menyebutkan angka, kemudian mengajak mereka merapikan media. Pengulangan pada akhir kegiatan membantu guru menilai pemahaman dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain.

3. Media Balok sebagai Jembatan dari Konsep Konkret ke Lambang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa balok membantu anak memahami angka melalui benda konkret. Anak tidak hanya melihat simbol pada papan atau lembar kerja, tetapi memegang dan memindahkan benda yang memuat simbol tersebut. Pengalaman ini sesuai dengan tahapan penguasaan konsep yang dimulai dari benda nyata, bergerak menuju tahap transisi, kemudian menuju pengenalan lambang (Muksin, 2016).

Balok angka juga mendukung korespondensi satu-satu. Ketika anak menghitung gambar atau benda pada balok, setiap objek dipasangkan dengan satu kata bilangan. Proses tersebut membantu anak memahami bahwa urutan bilangan berkaitan dengan banyaknya objek. Pemahaman ini lebih bermakna dibandingkan kegiatan membilang tanpa objek.

Sifat manipulatif media memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang konsep melalui berbagai cara. Anak dapat menyusun angka dari kecil ke besar, mengelompokkan berdasarkan ciri, membuat bangunan, atau mencari balok tertentu. Satu media dapat digunakan untuk beberapa tujuan, yang membuat pembelajaran lebih fleksibel dan mengurangi kejenuhan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Andari mengenai penggunaan balok Cuisenaire yang menunjukkan bahwa media balok dapat meningkatkan antusiasme dan penguasaan konsep logika matematika. Permainan balok membantu guru mengubah materi abstrak menjadi pengalaman visual dan motorik. Namun, makna pembelajaran tetap bergantung pada pertanyaan, arahan, dan refleksi yang diberikan guru.

4. Perubahan Kemampuan Berhitung Anak

Perubahan pertama terlihat pada perhatian dan konsentrasi. Kepala sekolah dan guru mengamati bahwa anak lebih antusias ketika balok angka digunakan dibandingkan ketika pembelajaran hanya berlangsung secara lisan atau melalui lembar kerja. Anak menunggu giliran, memperhatikan balok yang ditunjukkan, dan lebih lama terlibat dalam kegiatan.

Perubahan kedua adalah kecepatan mengenali dan menyebutkan simbol angka. Guru melaporkan bahwa anak lebih cepat merespons angka yang tercetak pada balok. Bentuk media yang dapat dipegang dan dipindahkan membantu memusatkan perhatian pada satu simbol dalam satu waktu. Respons yang cepat menunjukkan meningkatnya keakraban dengan lambang, meskipun penguasaan setiap anak tetap berbeda.

Perubahan ketiga tampak pada keberanian menjawab. Permainan menciptakan suasana yang lebih santai daripada tes tertulis. Anak berani menyebutkan angka, mencoba memperbaiki jawaban, dan mengikuti pertanyaan guru. Keberanian tersebut penting karena proses belajar anak memerlukan kesempatan untuk mencoba tanpa takut melakukan kesalahan.

Perubahan keempat berkaitan dengan cara berpikir logis dan sistematis. Kegiatan mengurutkan balok melatih anak memahami hubungan sebelum-sesudah dan kecil-besar. Kegiatan mencocokkan simbol dan jumlah melatih klasifikasi serta hubungan kuantitatif. Menyusun balok juga mendorong perencanaan, pemecahan masalah, dan pemeriksaan ulang.

Perubahan yang ditemukan bersifat kualitatif. Penelitian tidak menyajikan skor awal dan akhir, jumlah anak pada setiap kategori perkembangan, atau uji statistik. Pernyataan peningkatan didasarkan pada pengamatan peneliti dan kesaksian guru mengenai konsentrasi, kecepatan merespons, ketepatan jawaban, dan partisipasi anak. Interpretasi ini perlu dipahami sebagai kemajuan pedagogis yang teramati.

5. Pengembangan Kreativitas dan Aspek Perkembangan Lain

Penggunaan balok angka memberi manfaat di luar kemampuan berhitung. Anak mengenal bermacam

bentuk balok dan termotivasi membuat objek sesuai imajinasi. Ketika menyusun balok, anak berlatih mengkoordinasikan gerakan tangan, menilai keseimbangan, dan memperkirakan ruang. Kegiatan tersebut mendukung perkembangan motorik halus dan kemampuan visual-spasial.

Interaksi kelompok membantu perkembangan bahasa dan sosial. Anak menyebutkan angka, menjelaskan susunan, meminta balok, menunggu giliran, dan berbagi media. Guru dapat memperkaya kegiatan dengan meminta anak menceritakan bentuk yang dibuat atau menjelaskan alasan memilih balok tertentu. Dengan cara ini, media yang sama mengintegrasikan numerasi, bahasa, kreativitas, dan keterampilan sosial.

Manfaat integratif tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menstimulasi perkembangan secara menyeluruh. Pengajaran angka tidak perlu berdiri sebagai mata pelajaran terpisah. Konsep bilangan dapat dimasukkan ke dalam kegiatan bermain, seni, cerita, gerak, dan eksplorasi lingkungan selama tujuan dan indikator perkembangan dirumuskan dengan jelas.

6. Peran Guru dalam Efektivitas Permainan

Efektivitas permainan tidak bersumber dari media semata. Guru menentukan bagaimana balok digunakan, jenis pertanyaan yang diajukan, waktu eksplorasi, bentuk bantuan, dan cara menilai pemahaman. Balok yang diberikan tanpa pijakan dapat menghasilkan permainan bebas yang menyenangkan, tetapi belum tentu mencapai tujuan pengenalan angka.

Guru perlu menyeimbangkan pengarahan dan kebebasan. Pengarahan diperlukan untuk mengenalkan tujuan dan aturan, sedangkan kebebasan memberi ruang bagi anak untuk mencoba, membuat kesalahan, dan menemukan cara sendiri. Pijakan sebaiknya singkat, menggunakan bahasa sederhana, dan disertai demonstrasi agar anak segera terlibat dalam aktivitas.

Penilaian perlu dilakukan selama proses bermain. Guru dapat mencatat kemampuan anak mengenali simbol, menyebutkan urutan, menghitung objek, mencocokkan jumlah, mengurutkan, berkonsentrasi, dan mengikuti aturan. Catatan perkembangan membantu guru menentukan anak yang memerlukan pengulangan dan anak yang siap menerima tantangan lanjutan.

Variasi permainan juga perlu dikembangkan. Balok dapat digunakan untuk permainan mencari angka, menyusun urutan, memasangkan angka dan gambar, membuat pola, permainan kelompok, atau cerita matematika sederhana. Variasi mempertahankan minat anak sekaligus memperluas pemahaman konsep.

7. Keterbatasan Penelitian dan Implikasi Praktis

Penelitian dilakukan pada satu kelompok di satu lembaga dengan pendekatan kualitatif. Data terutama bersumber dari pengamatan dan wawancara guru. Penelitian belum menggunakan rubrik perkembangan yang rinci, pengukuran sebelum-sesudah, dokumentasi capaian individual, atau kelompok pembanding. Temuan belum dapat digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh media secara kuantitatif.

Meskipun demikian, temuan memberi implikasi praktis bagi pembelajaran. Sekolah dapat memanfaatkan alat permainan edukatif sederhana sebagai bagian dari pembelajaran harian. Guru perlu menyusun rencana kegiatan yang memuat tujuan, tahapan, pertanyaan pemantik, pengelolaan kelas, dan indikator penilaian. Media dapat dibuat dari bahan yang aman dan tersedia di lingkungan.

Penelitian lanjutan dapat menggunakan penelitian tindakan kelas atau kuasi-eksperimen. Kemampuan anak dapat diukur melalui indikator mengenal simbol, membilang, korespondensi satu-satu, mengurutkan, membandingkan, dan memecahkan masalah sederhana. Pengukuran tersebut dapat melengkapi data kualitatif mengenai keterlibatan, kesenangan, dan strategi belajar anak.

D. Kesimpulan

Permainan balok angka di Kelompok B2 RA Al-Muhajirin Kota Palu diterapkan melalui tahap pengenalan media, penjelasan aturan, demonstrasi, aktivitas menunjuk, menyebut, mencocokkan, mengurutkan, menghitung, dan menyusun balok, kemudian diakhiri dengan tanya jawab dan penguatan. Media ini menjadikan konsep angka lebih konkret serta membantu anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan perubahan pada konsentrasi, antusiasme, kecepatan merespons simbol, keberanian menjawab, ketepatan menyebut angka, dan kemampuan berpikir logis serta sistematis. Permainan juga mendukung kreativitas, motorik halus, bahasa, dan interaksi sosial. Efektivitas yang ditemukan merupakan efektivitas kualitatif karena penelitian tidak menggunakan skor sebelum-sesudah atau uji statistik. Guru disarankan menggunakan permainan balok angka secara bertahap, memberikan pijakan yang jelas, menyesuaikan bantuan dengan kemampuan anak, dan mencatat perkembangan setiap anak selama proses bermain.

REFERENSI

Adi. (2016). Implementasi Pembelajaran Terpadu pada Anak Usia Dini. Jakarta: Tirta Pustaka.

Al Hallaj, K. S. A., Firmansyah, E., & Suryadinata, A. M. I. (2026). The Transformation of Religious Moderation Pedagogy in Reshaping the Culture of Student Social Interaction in Heterogeneous School Environments. *International Journal of Education and Cultural Transformation*, *1*(02).

Andari, A. (tanpa tahun). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire. Skripsi.

Aprilianti, R. (2017). Meningkatkan kemampuan membilang angka 1 sampai 20 melalui permainan bendera pintar pada anak usia 5-6 tahun. Jurnal Golden Age, 2(4).

Bakar, M. Y. A., Firmansyah, E., & Abdeljelil, M. B. (2024). Legal framework analysis of Islamic religious education policy implementation. *International Journal of Law and Society*, *3*(3), 217-237.

BAS, A. G. *The Effectiveness Of Using Small Group Interaction In Teaching Reading Comprehension To Grade Seven Students At SMP Negeri 9 Palu.(Efektivitas Menggunakan Interaksi Kelompok Kecil Dalam Mengajar Pemahaman Membaca Kepada Siswa Kelas Tujuh Di SMP Negeri 9 Palu)* (Doctoral dissertation, Universitas Tadulako).

Departemen Pendidikan Nasional. (2017). Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Desmita. (2015). Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fajarwati, I. (2014). Konsep Montessori tentang pendidikan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 11(1).

Firmansyah, E., & Idris, A. (2024). Moderation as a Solution to Religious Harmony in Poso Central Sulawesi. *International Journal of Law and Society*, *3*(1), 1-9.

Gafur, A. (2024). Pendidikan Multikultural dalam Tinjauan Al-Qur'an. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *7*(2), 837-843.

Gafur, A., & Suryadinata, A. M. I. (2026). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Santri Membaca Kitab Kuning Di Pondok Pesantren: Teachers' Efforts to Improve Students' Ability to Read Yellow Books at Islamic Boarding Schools. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *9*(5), 3565-3571.

Hartati, S. (2015). Perkembangan Belajar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Ismail, A. (2019). Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.

Lasawali, A. A., Masdul, M. R., Suryadinata, A. M. I., & Husain, M. Z. (2025). Islamic Classical Texts Learning to Foster Students' Moderate Attitudes. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, *9*(4), 1003-1019.

Madul, M. R., & Gafur, A. (2024). Konsep Kompetensi Guru dalam Pendekatan Al-Qur'an: The Concept of Teacher Competency in the Al-Qur'an Approach. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *7*(2), 830-836.

Manik, W. (2025). Etika Komunikasi Guru dan Siswa Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(02), 2625-2637.

Mansur, M. A., & Azizah, N. L. (2025). Job Training Information System at the Sidoarjo Regency Manpower Office. *SaNa: Journal of Blockchain, NFTs and Metaverse Technology*, *3*(2), 231-240.

Mansur, M., Nuranisah, N., Afdal, A., Zakariah, Z., & Payuhi, F. (2022). Peranan Komunikasi Dakwah dalam Keluarga Menurut Perspektif Islam: The Role of Da'wah Communication in the Family According to an Islamic Perspective. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *5*(6), 359-364.

Masitoh, dkk. (2015). Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Moleong, L. J. (2016). Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Montolalu. (2018). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muksin. (2016). Bermain dan Kecerdasan Matematis. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Musfiroh. (2015). Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Reswita, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas media pasir dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bengkalis. Lectura: Jurnal Pendidikan, 9(1), 43-51.

Sari, D., Putra, A., & Kristiantari, M. (2016). Penerapan permainan bola gelinding untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak Kelompok A. Pendidikan Anak Usia Dini, 4, 1-10.

Semiawan, C. (2018). Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta: Indeks.

Setiyawan, R., Hamsiah, W., Wahyuni, H. I., Ramadhan, S., & Firmansyah, E. (2026). Local Kyai's Religious Elite Transformation and Governance Paradox: A Comparative Study of Indonesia and Iran. *International Journal of Law and Society*, *5*(2), 290-306.

Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.

Sudaryanti. (2016). Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sujiono, Y. N. (2015). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.

Sujiono, Y. N. (2018). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suryadinata, A. M. I., & Lasawali, A. A. (2025). Perbandingan Metode Pembelajaran Islam Tradisional dan Modern dalam Pembentukan Akhlak Peserta Didik: Comparison of Traditional and Modern Islamic Learning Methods in Shaping the Character of Students. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, *20*(2), 200-207.

Suryadinata, A. M. I., Pratama, M. W., & Firmansyah, E. (2025). MODEL PEMBELAJARAN PAI INTERDISIPLINER BERBASIS PEACE EDUCATION DAN DERADIKALISASI DI PONDOK PESANTREN MODERN AL-ISTIQAMAH NGATABARU. *Research and Development Journal of Education*, *11*(2), 780-785.

Suryadinata, A. M., Kamaruddin, K., & Attamimi, S. (2022). Teachers' Efforts In Improving The Arabic Language Capabilities Of Students At Al-Istiqamah Ngatabaru Modern Islamic Boarding School.

Suryadinata, A. M., Mansur, M., & Azizah, N. (2025). Menyemai Toleransi Sejak Dini: Pendidikan Islam Dalam Bingkai Multikultural.

Suryadinata, A. M., Mansur, M., & Azizah, N. (2025). Menyemai Toleransi Sejak Dini: Pendidikan Islam Dalam Bingkai Multikultural.

Susanto, A. (2017). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Usman, H. (2016). Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: Bumi Aksara Press.

Widawati. (2018). Implementasi Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak melalui Pendekatan Matematika Realistik.