

MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI APE *KIDS 'N KIT*

Lia Tasliyah¹, Sri Nurhayati², Rita Nurunnisa³

¹ TKIT Al-Amanah, Jalan Sesko AU No 46 Lembang

^{2,3} IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

¹liakiia21@gmail.com, ²srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id, ³ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of mathematical logic abilities of young children in terms of identifying objects, classifying objects, counting objects, and sorting the process of an activity. Therefore we need a game that can stimulate this intelligence. The purpose of this research is to describe the APE Kids 'n Kit in developing the intelligence of mathematical logic in early childhood. This research is a qualitative descriptive method with research subjects of children aged 5-6 years, amounting to 22 children and B2 TKIT al-Amanah educators. Data collection techniques in the form of documentation, observation, and interviews. Data analysis includes data reduction activities, data display, and conclusion drawing. The results showed that through the Kids 'n Kit mathematical logic intelligence children can develop according to the stages of their development through the activities of identifying objects or colors, counting images using poster components and question cards, and sorting the process of activities with process cards implemented in the center model. With this APE, educators find it helpful that learning becomes more fun and children are more motivated.

Keywords: Mathematical Logic Intelligence, Kids 'n Kit, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kemampuan logika matematika anak usia dini dalam hal mengidentifikasi benda, mengklasifikasikan benda, menghitung benda dan mengurutkan proses terjadinya suatu kegiatan. Oleh karena itu diperlukan suatu permainan yang dapat menstimulus kecerdasan tersebut. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan APE *Kids 'n Kit* dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak dan pendidik kelompok B2 TKIT al-amanah. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, dan wawancara. Analisis data meliputi aktivitas reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui *Kids 'n Kit* kecerdasan logika matematika anak dapat berkembang sesuai tahapan perkembangannya melalui kegiatan mengidentifikasi benda atau warna, menghitung gambar menggunakan komponen poster dan kartu soal, dan mengurutkan proses kegiatan dengan kartu proses yang dilaksanakan dalam model sentra. Dengan adanya APE ini pendidik merasa terbantu sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak lebih semangat.

Kata Kunci: Kecerdasan Logika Matematika, *Kids 'n Kit*, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan yang unggul di suatu negara ditentukan oleh pendidikan yang paling pertama. Pendidikan awal di In-

donesia biasa disebut dengan istilah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD menentukan kualitas pendidikan selanjutnya, karena menjadi acuan yang

penting bagi kemajuan masa depan negara.

Pendidikan anak usia dini sebagai sebuah lembaga yang menstimulus anak bermain sambil belajar, pada fase ini anak mempunyai kemampuan yang akan menentukan kehidupannya di kala nanti, sebagaimana teori dari Ebbeck, 1991 (Patimah dan Nurhayati, 2020) menyatakan pendidikan usia dini adalah fasilitas bagi anak usia 0-6 tahun.

Tumbuh kembang anak dapat dioptimalkan melalui pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan merupakan masa-masa yang cocok dalam menempatkan dasar kemampuan salah satunya yaitu pengembangan kognitif yang akan membantu proses tercapainya suatu keberhasilan dalam mengembangkan keterampilan (Maimunah, Jaya, dan Haenilah, 2016).

Anak usia dini adalah sekumpulan orang yang berumur 0-8 tahun yang mengalami tumbuh kembang secara psikis dan fisik (Nurunnisa, Nuraeni, dan Andrisyah, 2020). Sejak kecil anak dilatih agar *neuron-neuron* berfungsi secara optimal yang akan mengembangkan kemampuannya seperti kognitif, berbahasa dan yang lainnya.

Setiap manusia mempunyai macam-macam kecerdasan dalam kategori yang beragam. Kecerdasan merupakan pemikiran anak yang diungkapkan sebagai dasar utama dalam belajar. Kecerdasan berguna untuk seorang anak dan bagi lingkungan sekitarnya apabila dia memiliki kemampuan dalam berinovasi.

Menurut Gardner, 1993 (Mufarizuddin, 2017) menyatakan kecerdasan bukan cuman satu tapi banyak atau disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Kecerdasan majemuk terdiri dari kecerdasan logika-matemati-

ka (berhitung), kecerdasan *linguistik* (berbahasa), kecerdasan musik, kecerdasan visual-spasial (mengamati gambar), kecerdasan kinestetik (fisik), kecerdasan interpersonal (sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).

Salah satu kecerdasan yang harus distimulasi yaitu kecerdasan logika matematika. Kecerdasan logika-matematika penting diajarkan pada anak khususnya diusia dini, karena pada fase ini perkembangan otak mengalami kemajuan yang cepat.

Kecerdasan logika-matematika perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, menarik, serta bermakna. Hal ini akan berjalan jika pendidik mampu memahami karakteristik belajar anak secara menyeluruh dan tersedia sarana prasarana yang mendukung. Maka dari itu guru dapat mendorong kemampuan anak dengan beragam kegiatan maupun alat permainan edukatif.

Namun fakta di lapangan pembelajaran kecerdasan logika-matematika anak di sekolah TK masih belum ideal sehingga mengakibatkan kecerdasan logika-matematika anak kurang berkembang. Berdasarkan hasil observasi di TKIT al-amanah, dalam mengetahui konsep logika-matematika beberapa anak belum mampu mengikuti melalui aktivitas bermain yang diajarkan.

Dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan benda sesuai kelompoknya belum optimal serta menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terkadang tidak sesuai dengan urutan lambang bilangan yang tepat, serta sukar mengurutkan proses peristiwa seperti proses terjadinya pertumbuhan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.4 | Juli 2020

tanaman ataupun proses kejadian di lingkungannya. Hal ini akibat dari pelaksanaan pembelajaran yang tidak menarik dimana kegiatan berpusat pada guru dan kurangnya kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran serta cara yang dipakai dalam memberikan materi ajar untuk mengembangkan kecerdasan logika-matematika belum bervariasi.

Sebagaimana diungkapkan oleh Fiani (2012) pendekatan ketika pembelajaran logika-matematika masih sering menggunakan majalah, bersifat umum dan kaku dengan metode ceramah. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan belajar yang tidak menarik minat anak. Anak hanya menjadi pendengar pasif dan hanya mengerjakan tugas sambil duduk sehingga membuat anak jenuh.

Menurut Megawangi (Fiani, 2012) hal ini merupakan pelaksanaan yang berlawanan dengan teori *Developmentally Appropriate Practices* dan rekomendasi NAEYC yang menyarankan kegiatan pendidikan yang seharusnya yaitu sesuai kebutuhan individual, psikologis dan usia anak.

Dibutuhkan sebuah alat dalam mendukung kemampuan anak. Menurut Montessori (Pasaribu, 2018) melalui bermain anak akan mengeksplorasi imajinasinya, berimajinasi selain disukai anak bisa membantu mengembangkan kecerdasannya.

Dalam penelitian ini digunakan APE *Kids 'n Kit* atau dapat disingkat dengan *K 'n K*. Menurut Fajrin (2015) *Kids 'n Kit* yaitu permainan yang diciptakan oleh CV. Wiyata Cantya Pradipta yang didedikasikan bagi anak umur 4-6 tahun yang menstimulus aspek perkembangan anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ke-

cerdasan logika matematika melalui penggunaan APE *Kids 'n Kit* pada anak kelompok B2 di TKIT. Diharapkan melalui permainan itu anak akan memahami konsep matematika dengan menyenangkan karena APE ini dibuat sedemikian rupa agar anak merasa bahagia saat bermain.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Gunawan, 2013 (Tanjah, 2016) merupakan tindakan penelitian melalui uraian naratif atau lisan dari interaksi yang diamati secara menyeluruh.

Alat yang dimanfaatkan yaitu permainan *K 'n K*. Menurut Nisa dan Hadziq (2018) *Kids 'n Kit* merupakan Alat permainan Edukatif yang dirancang secara khusus untuk menstimulus kemampuan anak usia dini dengan cara yang menyenangkan yang didesain menggunakan bahan yang aman bagi anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TKIT al-amanah Kecamatan Lembang yang berjumlah 22 orang terdiri dari 12 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki serta pendidik Kelompok B2 di TKIT al-amanah.

Data di dapatkan dengan melakukan observasi pada objek penelitian yang berupa peserta didik PAUD pada saat pembelajaran, wawancara kepada guru Kelompok B2 di TKIT al-amanah, dan dokumentasi administrasi sekolah serta kegiatan pembelajaran.

Menurut Sugiyono, 2010 (Tanjah, 2016) menyatakan data kualitatif di analisis secara berkesinambungan sampai selesai dengan saling berhubungan.

Kegiatan yang dilakukan yaitu: (1) Reduksi Data. Mereduksi data berarti peneliti meresume, mengambil data yang utama, memusatkan pada sesuatu yang pokok, lalu dicari intinya. (2) Display Data. Tahapan berikutnya adalah menampilkan atau mendisplaykan data. Untuk memahami data yang didapat dan melihat gambaran penelitian secara keseluruhan, kemudian ditampilkan dalam sebuah uraian singkat, bagan dan deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek yang diteliti. (3) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi. Terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini merupakan suatu hal baru yang ditemukan setelah adanya penelitian, dijelaskan melalui gambaran sebuah objek yang awalnya masih belum jelas menjadi jelas sesudah diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data observasi, dokumentasi dan wawancara menunjukkan bahwa *Kids 'n Kit* mampu mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Penggunaan *K 'n K* di TKIT amanah diimplementasikan dalam model sentra terutama dalam sentra persiapan karena APE ini menstimulus dalam mengembangkan indikator berpikir logis, berpikir simbolik dan memecahkan masalah. Sebagaimana diungkapkan guru kelompok B2 dalam wawancara "Ketika bermain di sentra persiapan menggunakan *K 'n K* karena menjadi salah satu media yang mendukung kemampuan logika matematika anak dimana kita khususnya dalam bermain di sentra tersebut". Adapun sentra yang tersedia di TKIT al-amanah yaitu sentra

persiapan, sentra seni, sentra balok, sentra makro, dan sentra mikro.

Dari hasil wawancara dan observasi perencanaan pembelajaran di kelompok B2 dilakukan dari mulai menyusun RPPM dan RPPH, lalu mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan, "Guru membuat skenario pembelajaran, memilih kegiatan main dengan tema yang dipilih dan membaca langkah-langkah menggunakan *Kids 'n Kit* sesuai yang tertera dalam buku panduannya" ujar guru kelompok B2.

Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan observasi proses pelaksanaan ketika bermain *K 'n K* anak tampak antusias dan semangat. Melalui komponen seperti poster (bergambar tematik) dan kartu soal anak mampu mengidentifikasi macam-macam gambar dalam poster yang disediakan guru sesuai tema lalu anak menghitung gambar benda, warna atau bentuk geometri dengan memasukkan manik-manik sesuai jumlah gambar benda ke dalam stik atau tali.

Dengan adanya kartu soal, anak bisa mengetahui perintah yang disediakan dan memerlukan pengetahuan dalam menemukan jawabannya. Melalui alat peraga poster, anak lebih mudah mengetahui bentuk geometri (misalnya: persegi, segitiga dan lingkaran) lalu mencari dan menghitung jumlah gambar tersebut, maka memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Selain itu, terdapat juga kartu proses yang membantu anak dalam memahami berbagai proses atau peristiwa dilingkungan sekitarnya. Hal tersebut dilakukan melalui mengurutkan kartu proses pada lubang (*card holder*) sehingga menjadi rangkaian proses atau

peristiwa yang berurutan. Selain itu dengan adanya kata kunci berupa tanda panah membantu anak untuk mengurutkan kartu berikutnya.

Melalui kartu proses, anak lebih cepat mengetahui konsep besar dan kecil. Kartu proses bertemakan “proses meniup balon” membuat anak memahami mana benda yang kecil dan besar. Selain melalui kartu proses, anak mampu menghitung banyak sedikitnya manik-manik berdasarkan hasil dari kegiatan menghitung suatu benda atau warna sesuai perintah pada kartu soal yang tersedia.

Pembahasan

Berdasarkan fakta-fakta yang ada dilapangan bahwa perencanaan kegiatan pengembangan kecerdasan logika matematika anak melalui *Kids 'n Kit* anak usia 5-6 tahun (Kelompok B2) di TKIT al-amanah yang pertama yaitu data hasil observasi yang kemudian ditriangulasikan dengan data hasil wawancara guru kelompok B2 di TKIT al-amanah. Berikut adalah *data display* hasil studi dokumentasi dan wawancara yang peneliti lakukan di TKIT al-amanah:

Data hasil dokumentasi yang peneliti kumpulkan menggunakan Instrumen observasi mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran, yaitu dalam RPPH sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/tanggal, waktu, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran, serta penilaian perkembangan anak.

Dalam RPPH sudah terdapat materi mengenai kecerdasan berhitung. Menurut Gardner, 1993 kecerdasan logika matematika adalah kepekaan dalam

memahami pola-pola logis atau angka dan kemampuan berpikir yang panjang (Fadlillah, 2016). Berdasarkan pernyataan guru kelompok B2 di TKIT al-amanah dalam menstimulus kecerdasan logika matematika anak melalui *Kids 'n Kit* dilakukan dalam model pembelajaran sentra, dan dikhususkan pada saat kegiatan inti ketika anak bermain di sentra persiapan.

Sebelum menggunakan *K 'n K* Guru memilih poster, kartu soal, maupun kartu proses disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang dibahas. Contoh penggunaan sesuai tema adalah pada saat tema rekreasi sub tema kendaraan maka yang dipakai adalah poster no 10 dengan tema gambar anak sedang di taman lalu lintas. “Kegiatan yang dipilih disesuaikan dengan tema yang disampaikan pada anak” ujar guru kelompok B2”. Diperkuat dengan pernyataan Montessori (Sari, 2018) menyatakan bahwa melalui bermain anak akan mengeksplorasi imajinasinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sentra di TKIT al-amanah melalui penggunaan *K 'n K* terdapat beberapa pijakan, diantaranya yang pertama yaitu menata lingkungan main dimana guru membereskan kursi dan meja dan merapihkannya sedemikian rupa agar anak merasa nyaman, menyediakan peralatan dan buku penilaian. “Sebelum waktu bermain para guru mulai menyiapkan media pembelajaran termasuk *Kids 'n Kit* sehingga ketika waktu bermain akan dimulai semuanya sudah siap” ujar guru kelompok B2.

Yang kedua yaitu pijakan sebelum main. Guru menyapa anak, tanya jawab tentang tema, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan, menjelaskan cara menggunakan bahan dan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.4 | Juli 2020

alat, mendiskusikan aturan bermain lalu setiap anak menentukan aktivitas yang diinginkan. Sebagaimana yang disampaikan guru kelompok B2 dalam wawancara “Ketika akan bermain $K 'n K$, guru memberi tahu komponennya yaitu poster bergambar, landasan, kartu soal, kartu proses, manik-manik, stik, dan tali ronce dengan mencontohkan cara bermainnya”.

Hal tersebut didukung dalam teori Vygotsky yang menjelaskan anak-anak mengembangkan konsep yang salah satunya adalah konsep *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah istilah mengenai aspek kognitif yang dipakai Vygotsky dalam menjelaskan perubahan dorongan ketika waktu belajar, dengan cara tutor mengganti arahan berdasarkan taraf kemampuan anak (Fajrin, 2015).

Ketiga yaitu pijakan saat main. Guru memberikan setiap anak waktu yg cukup untuk bermain, menambah kosa kata, mendokumentasikan dan menilai perkembangan anak melalui foto dan catatan. Selanjutnya, yang terakhir tahapan setelah main. Anak terbiasa membereskan alat main yang sudah digunakannya, dan mengulang kembali menceritakan aktivitas yang sudah dilakukan. Sesuai pernyataan guru kelompok B2 “Anak-anak sudah terbiasa membantu guru menyimpan kembali seluruh perlengkapan yang telah dipakai”.

Langkah yang dilakukan diatas didukung oleh pernyataan Mutiah (Latif, 2019) bahwa Pendekatan sentra (BCCT) merupakan pendekatan penyelenggaraan PAUD yang dilakukan di dalam sentra bermain dan duduk melingkar dengan berfokus pada anak dengan memakai 4 jenis pijakan dalam membantu perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan

main, awal bermain, ketika main, dan setelah main.

Melalui $K 'n K$ anak dapat mengenal macam-macam warna, benda, dan juga bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Hal ini tampak ketika anak mampu mencari benda dengan bentuk sejenis dan warna yang berbeda lalu menghitungnya sesuai jumlah gambar pada poster yang tersedia. Sebagaimana yang di kemukakan Piaget (Nur, Hanifa dan Rusmana, 2020) bahwa tahap pra operasional sedang dialami anak sejak kecil, pada tahap ini anak bisa melakukan sesuatu dengan menunjukkan aktivitas kognitif melalui simbolisasi.

Kecerdasan logika matematika yang dikembangkan oleh $K 'n K$ adalah mengenal bilangan sesuai jumlah gambar serta konsep banyak dan sedikit. Anak mampu mengidentifikasi benda atau warna, lalu mengelompokkan benda tersebut satu persatu serta berlatih menghitung banyak benda melalui poster, kartu soal, manik-manik, tali atau stik. Sesuai pernyataan Anisa, Jaya, dan Yeni (2019) bahwa anak mendapatkan keterampilan melalui logika matematika dengan cara memahami tentang angka, bentuk, pengelompokkan, ukuran, ruang, dan waktu.

Dengan adanya kartu proses kegiatan atau peristiwa pada $K 'n K$ menstimulus anak untuk mengurutkan proses kejadian yang ada disekitarnya, ditandai saat anak mampu mencari kelanjutan dari proses kegiatan sesuai tema yang dipilih. Hal ini diperjelas dengan pendapat Hanifah dan Alam (2019) bahwa media pembelajaran bergambar bermanfaat dalam aspek kognitif karena melalui tampilannya dapat mempercepat

anak dalam mengerti dan mencapai objek dari arahan yang diterimanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *K 'n K* dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak umur 5-6 tahun di TKIT al-amanah melalui kegiatan mengidentifikasi benda atau warna, berlatih membilang banyak benda, dan mengurutkan kartu proses kegiatan, yang diterapkan dalam bermain di sentra persiapan.

Selain itu, ditemukan bahwa APE ini dapat mengembangkan tingkat pencapaian lainnya. Seperti spiritual, motorik kasar, motorik halus, sosial emosional, dan bahasa. Hal ini tampak ketika anak mampu mengenal agama melalui video *stories*, melakukan gerakan berlari cepat untuk memasukan manik-manik pada tali, memasukan manik-manik pada tali atau stik dimana mampu mengembangkan motorik halus, dan juga mengenal bahasa baru dalam setiap poster bergambar dan kartu yang tersedia serta anak belajar berbagi mainan dengan teman.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, E., Jaya, I., & Yeni, I. [2019]. Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Maghfirah Kota Padang. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1[1], 24-31.

Fadlillah, M. [2016]. Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Menstimulus Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE [Children*

Advisory Research and Education], 4[1]: 9-23.

- Fajrin, A. L. [2015]. Pemanfaatan Ape Kids 'N Kit Produksi Cv. Wiyata Cantya Pradipta Dalam Mengembangkan Bidang Perkembangan Anak Tk Aba Sleman Kota Triharjo Sleman. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015]
- Fiani, E. A. [2012]. Pengaruh Pendekatan Multisensori terhadap Kecerdasan Logika-Matematika pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak Kabupaten Kendal. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1[1].
- Hanifah, M., & Alam, S. K. [2019]. Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B. *CERIA [Cerdas Energitik Responsif Inovatif Adaptif]*, 2[6], 302-308.
- Latif, M. A. [2019]. Implementasi Model Pembelajaran Sentra di TK Amal Insani Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4[2], 25-34.
- Maimunah, M., Jaya, M. T., & Haenilah, E. [2016]. Aktivitas Bermain Konstruktif Terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2[1].
- Mufarizuddin, M. [2017]. Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 62-71.
- Nisa, L., & Hadziq, A. [2018]. Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif [Ape] Kids 'N

- Kit Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Pabelan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018 [Skripsi, IAIN Surakarta, 2018].
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Nurunnisa, R., Nuraeni, L., & Andriyah, A. [2020]. Penyuluhan Program Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Berbasis Child Center Pada Pendidik Di Taman Kanak-Kanak Kota Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 3[1], 94-103.
- Pasaribu, M. [2018]. Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baitussalam Tahun Ajaran 2018/2019 [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018].
- Patimah, R. S., & Nurhayati, S. [2020]. Manajemen Lembaga Taman Kanak-Kanak Berprestasi Dalam Rangka Mecetak Anak Usia Dini Yang Unggul Dan Berkarakter [Studi Kasus Di Tk Islam Waladun Solih Desa Jayagiri Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat]. *Comm-Edu [Community Education Journal]*, 3[1], 7-18.
- Sari, D. K. [2018]. Penerapan Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung [Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2018].
- Tanjihah, Z. [2016]. Implementasi Pembelajaran Tahfidz Qur'an Di Taman Kanak-Kanak [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016].