



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Membaca pada Anak Slow Learner

Nailis Sa'adah^a, Rifa Hidayah^b

^{a,b} Magister Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang Indonesia

✉ email coresponden author : nailissaadah1609@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dinilai penting, guna membantu proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dikarenakan dalam dunia pendidikan, setiap anak memiliki keunikan dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendalami terkait pengembangan game edukasi kartu guna meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau research and development (RnD). Media yang di kembangkan berupa kartu angka dan huruf yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak slow learner (anak yang mengalami hambatan belajar). Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak TK dan anak Slow learner. Hasil dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan akhir dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung dan membaca pada anak TK dan anak Slow learner.

Abstract

Learning media in the world of education is considered important to help the teaching and learning process in the classroom. This is because every child has unique and different learning needs in the world of education. This research examines and explores the development of educational card games to improve numeracy and reading skills in learner children. The method used in this research is research and development (RnD). The media developed is in the form of number and letter cards, which aim to improve the numeracy and reading skills of slow learner children (children who experience learning obstacles). The results of this research are learning media that are declared feasible and effective for use in improving numeracy and reading skills in kindergarten and slow learner children. The initial and final field trial results show an increase in numeracy and reading abilities in kindergarten and slow-learner children.

Sejarah Artikel

Diterima : 30 Nopember 2023

Disetujui : 4 Desember 2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran; kartu angka, kartu huruf, anak slow learner

Keywords:

Learning Media; number cards, letter cards, slow learner children

Pendahuluan

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dinilai penting, guna membantu proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dikarenakan dalam dunia pendidikan, setiap anak memiliki keunikan dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Salah satu kelompok anak yang memerlukan perhatian khusus adalah anak-anak dengan kesulitan belajar, anak mengalami hambatan belajar atau *slow learner*. Anak *slow learner* bukan tergolong anak terbelakang mental, mereka memiliki prestasibelajar rendah (Suryana, 2018). Selain itu Anak *slow learner* adalah mereka yang memiliki kemampuan belajar di bawah rata-rata dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan mengenal angka (Nurfadhillah et al., 2022). Kemampuan mengenal angka adalah salah satu aspek fundamental dalam perkembangan kognitif anak. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk mata pelajaran matematika, tetapi juga berperan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti menghitung, mengukur, dan memahami konsep waktu. Anak *slow learner* sering menghadapi tantangan dalam memahami dan menguasai konsep-konsep ini, yang dapat memengaruhi perkembangan akademis dan kemandirian mereka. Terdapat beberapa pertanyaan yang sering diajukan terkait media pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk memudahkan anak *slow learner* mengenal bilangan angka serta meningkatkan kognitif anak?

Banyak artikel jurnal yang didalamnya yang mengkaji terkait permainan edukatif yang dapat meningkatkan kognitif anak. Pertama, artikel dari Siti rodiah dan Sri watini yang mengkaji terkait permainan konstruktif untuk meningkatkan kognitif anak (Rodiah & Watini, 2022). Kedua, artikel dari Lorient Meyse Hidayanah, Rizki Mustikasari, dan Muh. Zainul Arifin yang mengkaji terkait game menara bintang yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak (Hidayanah et al., 2022). Ketiga, artikel dari Tuti Hidayati, Erna Budiarti yang mengkaji terkait penggunaan aplikasi quizizz yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak (Hidayati & Budiarti, 2022). Keempat, artikel dari Ahmad Syaikhu dan Ahmad Durul Napis, yang mengkaji terkait permainan tradisional dapat meningkatkan kognitif anak (Syaikhu & Napis, 2020). Kelima, artikel dari Rifka Toyba Humaida dan Suyadi yang mengkaji terkait game edukasi berbasis ICT dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak (Humaida & Suyadi, 2021). Keenam, artikel dari Dwi Ana Pertiwi, Siti Fadjryana Fitroh, dan Dewi Mayangsari yang mengkaji terkait permainan tradisional engklek dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Pertiwi et al., 2018). Ketujuh, artikel dari Tuti Rahmawati, Nurhasanah, Muazar Habibi, dan I Nyoman Suarta yang mengkaji terkait pengembangan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak (Rahmawati et al., 2023).

Selain itu penulis juga menemukan beberapa artikel yang mengkaji terkait game edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak Berkebutuhan khusus. Pertama, artikel dari Elvita Siti Sunjaya dan Armaini Armaini yang mengkaji terkait game marbel number untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak yang memiliki hambatan kecerdasan (Sunjaya & Armaini, 2019). Kedua, artikel dari Lika Hestyaningsih dan Wiwien Dinar Pratisti yang mengkaji terkait permainan tradisional dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita (Hestyaningsih & Dinar Pratisti, 2021). Ketiga, artikel dari Sabaruddin Dahlan Husen, Fenny Anggraeni, dan Rita Sari yang mengkaji terkait penggunaan media kartu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak AUTIS (Husen, 2019). Keempat, artikel dari Sidik Ngurawan yang mengkaji terkait penggunaan mainan puzzel untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita (Ngurawan, 2021). Kelima, artikel dari Alfian Dianmarta dan Sulthoni yang mengkaji terkait media maze angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita (Dianmarta & Sulthoni, 2017). Keenam, artikel dari Atika Yanbi Utami dan

Kasiyati Kasiyati yang mengkaji terkait permainan uno staco yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak berkesulitan belajar (Utami & Kasiyati, 2020). Ketujuh, artikel dari Krisdi Sujatwanto yang mengkaji terkait meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak autis menggunakan media playdough (Krisdi, 2020). Dari ketujuh artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam permainan edukasi maupun tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak berkebutuhan khusus.

Beberapa artikel di atas masih membahas mengenai game edukasi untuk meningkatkan kognitif anak secara umum, serta membahas mengenai game edukasi maupun tradisional untuk meningkatkan kemampuan anak berkebutuhan khusus dalam mengenal bilangan. Dari kesimpulan yang dikemukakan pada beberapa artikel di atas diketahui bahwa belum terdapat artikel yang mengkaji secara khusus terkait pengembangan game edukasi berbasis kartu untuk meningkatkan kemampuan berhitung, penjumlahan dan pengurangan pada anak slow learner. Serta belum ada penelitian yang mengkaji terkait media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak slow learner. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendalami terkait pengembangan game edukasi kartu guna meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau research and development. Metode penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk pengembangan dan mengvalidasi produk pendidikan (Meredith Gall. Joyce P. Gall, 2003).

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Sugiyono yang memiliki 10 langkah (Sugiyono, 2021). Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan 8 langkah penelitian pengembangan, diantaranya yaitu tahap Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi desain, Uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain (Sugiyono, 2021). Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data terkait data validitas yang di butuhkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner yang didalamnya berupa pernyataan-pernyataan yang akan di isi oleh para ahli terkait kesesuaian media dengan kondisi subjek yang di tuju.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau research and development. Metode penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk pengembangan dan mengvalidasi produk pendidikan (Meredith Gall. Joyce P. Gall, 2003).

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Sugiyono yang memiliki 10 langkah (Sugiyono, 2021). Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan 8 langkah penelitian pengembangan, diantaranya

yaitu tahap Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Prduk, Validasi desain, Uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain (Sugiyono, 2021). Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data terkait data validitas yang di butuhkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner yang didalamnya berupa pernyataan-pernyataan yang akan di isi oleh para ahli terkait kesesuaian media dengan kondisi subjek yang di tuju.

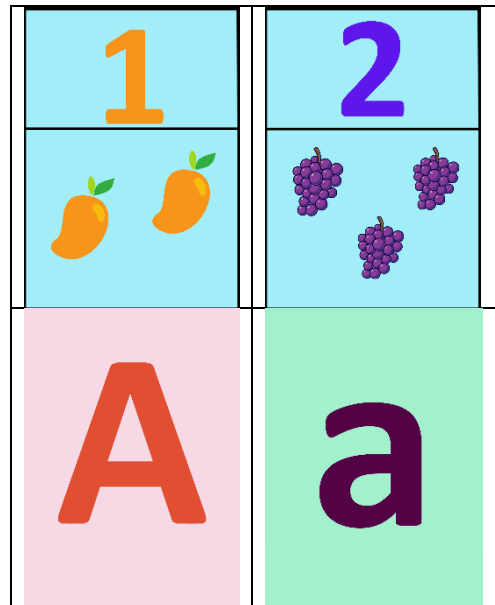
Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau research and development. Metode penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk pengembangan dan mengvalidasi produk pendidikan (Meredith Gall. Joyce P. Gall, 2003).

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Sugiyono yang memiliki 10 langkah (Sugiyono, 2021). Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan 8 langkah penelitian pengembangan, diantaranya yaitu tahap Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Prduk, Validasi desain, Uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain (Sugiyono, 2021). Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data terkait data validitas yang di butuhkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner yang didalamnya berupa pernyataan-pernyataan yang akan di isi oleh para ahli terkait kesesuaian media dengan kondisi subjek yang di tuju.

Hasil dan Pembahasan

Spesifikasi produk kartu domino yang peneliti buat adalah sebagai berikut: Pertama, produk kartu domino merupakan media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, produk ini di desain dengan menggunakan bantuan canva, dengan menyusun satu persatu media agar sesuai dengan apa yang di Inginkan. Ketiga, media kartu ini di buat dengan bahan kertas art paper 310 gsm dengan tambahan laminating guna mudah dan ringan dibawa kemana-mana. Keempat, media kartu ini di desain semenarik mungkin dengan beberapa warna, angka 1 sampai 20 dan bentuk buah yang menarik agar anak tertarik. Kelima, media permainan dibuat sesuai karakteristik anak dan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak TK dan anak Slow learner. Desain pengembangan media kartu pembelajaran:



Gambar.1. Desain Kartu Media Pembelajaran Berhitung dan Membaca

Media kartu pembelajaran yang peneliti kembangkan menggunakan bentuk buah-buahan. Bentuk buah dalam kartu ini merupakan benda yang akan di hitung dan di pasangkan dengan jumlah angka yang sama dengan jumlah buahnya. Kemampuan yang dikembangkan dalam media pembelajaran kartu ini yaitu kemampuan berhitung dan kemampuan membaca. Aspek yang dikembangkan dalam kemampuan berhitung yaitu: Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10. Selain kemampuan berhitung pada pengembangan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak TK dan anak Slow learner. Adapun aspek kemampuan membaca yaitu: Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar, Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, tahap Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Prduk, Validasi desain, Uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain.

Tahap potensi dan masalah.

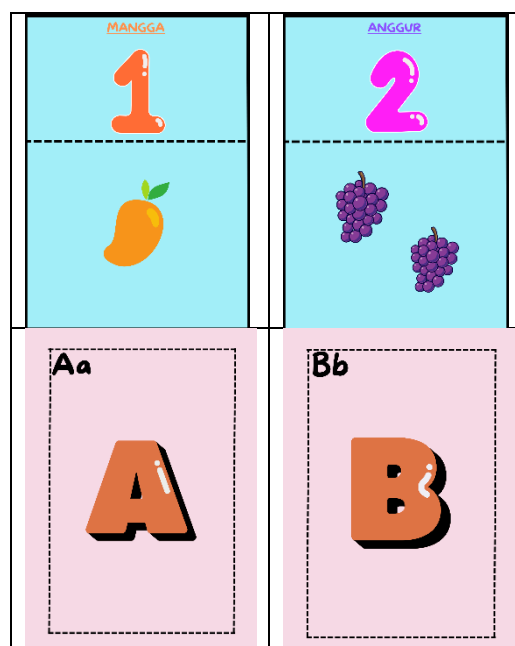
Tahap potensi dan masalah ini merupakan tahapan yang mana peneliti mnemukan analisis kebutuhan dan menemukan suatu permasalahan. Adapun permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu: pada anak TK dan anak slow learner mengalami kemampuan berhitung dan membaca yang rendah. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu permainan berupa media pembelajaran kartu. Permainan ini bertujuan untuk mengajarkan berhitung serta membaca dengan menggunakan media yang menarik dan tidak membosankan pada anak TK dan slow learner. Permainan ini di adaptasi dari permainan domino dari Erni Luthfiah dan Nur Ika Sari Rakhmawati.

Tahap Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data ini, peneliti mencari informasi dari berbagai sumber baik sekolah inklusi maupun taman kanak-kanak terkait permasalahan yang sering di alami dalam proses belajar mengajar. Setelah mendapatkan informasi, peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta dapat di gunakan pada anak berkebutuhan khusus maupun anak normal.

Tahap Desain Produk

Produk di buat semenarik menungkin, serta menyesuaikan kebutuhan anak. adapun kartu ini di sertai dengan gambar buah yang mana akan memudahkan anak dalam berhitung.



Gambar.2. Desain Kartu Media Pembelajaran Berhitung dan Membaca Sebelum Revisi

Tahap Uji Validasi

Hasilnya yaitu berupa *prototye* desain permainan kartu angka dan huruf. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji validasi pada bebrapa ahli salah satunya yaitu kepala di bidang terapis anak berkebutuhan khusus. Hasil validasi berupa revisi pada lembar validasi, serta penambahan beberupa kegiatan pada pembelajaran yang menggunakan kartu.

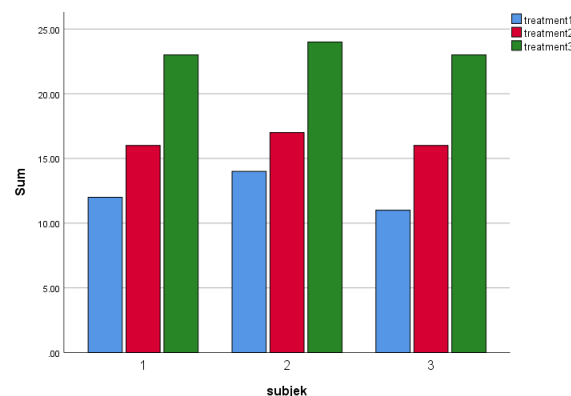
Adapun beberapa keterangan revisi yang disertakan jika di ujikan pada anak berkebutuhan khusu antara lain:

- Dalam kartu huruf, lebih baik hanya memuat satu macam huruf saja tanpa ada tambahan huruf besar dan kecil dalam satu kartu (agar anak tidak terdistrak)
- Kartu di buat lebih tebal, jika perlu di laminating.
- Kartu angka sebaiknya di buat seperti domino antara atas dan bawah jumlahnya tidak sama.

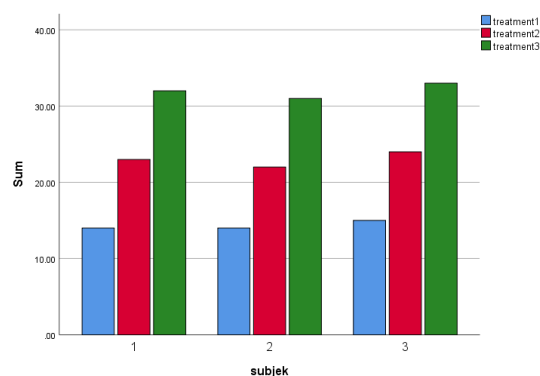
- d. Tambahkan media untuk memudahkan anak menghitung benda.
- e. Di uji cobakan sesuai saran.

Tahap Uji Coba Lapangan Awal.

Uji coba lapangan awal ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2023 di TK Al-Falah sebanyak 3 anak. Hasil dari Uji coba lapangan awal ini media permainan kartu dinyatakan layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal anak, yang mana awalnya anak memiliki kemampuan berhitung dan membaca yang rendah. Dan setelah dilakukan treatment selama 3 hari dengan durasi waktu 2 jam, didapatkan hasil bahwa ada perkembangan pada kemampuan berhitung dan membaca anak.



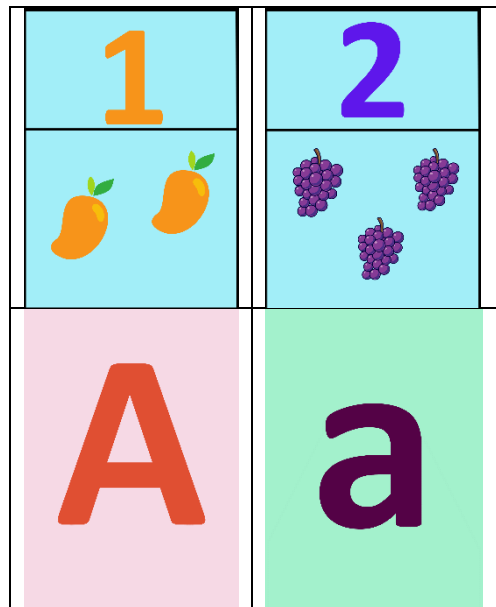
Tabel .1. Diagram Kemampuan Membaca Sebelum Revisi



Tabel .2. Diagram Kemampuan Berhitung Sebelum Revisi

Revisi Produk.

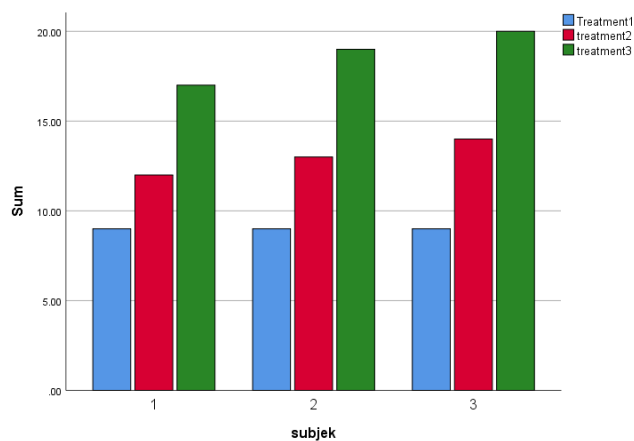
Pada revisi tahap ini. Peneliti tetap meminta pendapat pada Terapis anak berkebutuhan khusus. Dan dari hasil tersebut di ketahui bahwa media kartu yang telah di buat sudah sesuai dengan apa yang telah di sarankan. Dan sudah sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan anak, baik pada anak TK maupun anak Slow learner.



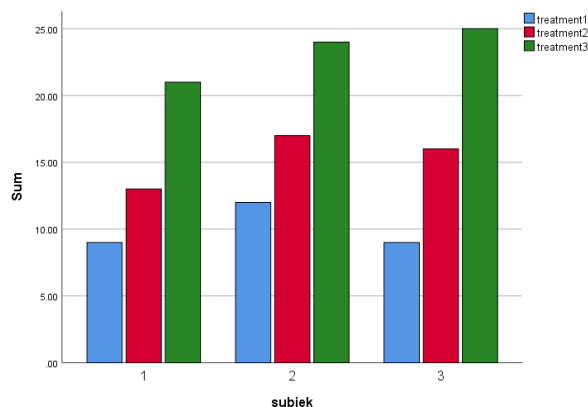
Gambar.3. Desain Kartu Media Pembelajaran Berhitung dan Membaca Sesudah Revisi

Uji coba lapangan Akhir.

Uji coba lapangan akhir dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2023 di MI Aisyiyah Pada anak kelas kecil sebanyak 3 anak. Hasil dari uji coba lapangan akhir ini media permainan kartu sudah layak untuk di gunakan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal anak, yang mana anak memiliki kemampuan berhitung dan membaca yang masih rendah, dan setelah dilakukan treatment selama 3 hari dengan durasi waktu 2 jam. ada perkembangan pada kemampuan berhitung dan membacanya. Namun dalam penelitian ini diketahui terdapat 2 indikator yang memerlukan waktu lebih lama dalam prosesnya.



Tabel .3. Diagram Kemampuan Membaca Setelah Revisi



Tabel .4. Diagram Kemampuan Berhitung Setelah Revisi

Revisi Produk Akhir.

Pada revisi produk akhir ini, terapis dan ahli media menyatakan bahwa kartu yang di buat sudah dapat di gunakan sebagai media pembelajaran. Dan dinilai efektif untuk digunakan.

Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran kartu ini, menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak TK dan anak Slow learner. Hasil dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan akhir dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung dan membaca pada anak TK dan anak Slow learner. Pembuatan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kemampuan anak serta apa yang di butuhkan dalam dunia pendidikan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Produk Kartu Domino:

- Produk kartu domino merupakan media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran.
- Produk ini didesain menggunakan bantuan Canva, dengan menyusun satu persatu media agar sesuai dengan keinginan.
- Kartu ini dibuat menggunakan bahan kertas art paper 310 gsm dengan tambahan laminating untuk kemudahan dan ringan dibawa.
- Desain kartu ini menarik dengan beberapa warna, angka 1 sampai 20, dan bentuk buah untuk menarik minat anak.
- Dikembangkan sesuai karakteristik anak TK dan anak Slow learner untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca.

2. Desain Pengembangan Media Kartu Pembelajaran:

- Media kartu pembelajaran menggunakan bentuk buah-buahan yang harus dihitung dan dipasangkan dengan jumlah angka yang sama dengan jumlah buahnya.
- Kemampuan yang dikembangkan meliputi berhitung (menyebut urutan bilangan 1-10, memahami hasil tambah dan pengurangan hingga 10) dan membaca (merangkai huruf menjadi kata dan kalimat).

Referensi

- Dianmarta, A., & Sulthoni. (2017). Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*.
- Hestyaningsih, L., & Dinar Pratisti, W. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). PERMAINAN MENARA BINATANG UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. ... *Anak Usia Dini*.
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ANAK BANGSA. *Al-Abyadh*. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Husen, S. D. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN NUMERIK PADA ANAK AUTIS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3375>
- Krisdi, S. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 0 – 10 MELALUI MEDIA PLAYDOUGH PADA SISWA AUTIS DI SLB NEGERI 1 BANTUL. *Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 1(1), 13–19. <http://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/822>
- Meredith Gall. Joyce P. Gall, W. R. B. (2003). *Educational Research An Introduction* (Seventh Ed). Pearson Education.
- Ngurawan, S. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas 1 SLB Maranatha Airmadidi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Nurfadhillah, S., Septiarini, A. A., Mitami, M., & Pratiwi, D. I. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner di Sekolah Dasar Negeri Cipete 4. *ALSYS*. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i6.623>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD*

Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>

- Rahmawati, T., Habibi, M. A. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*.
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.472>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunjaya, E. S., & Armaini, A. (2019). Game Edukasi Marbel Number untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka bagi Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*.
- Suryana, N. (2018). Problematika Slow Learner. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1). <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v1i1.15>
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*. <https://doi.org/10.15408/jece.v2i1.15576>
- Utami, A. Y., & Kasiyati, K. (2020). Permainan Uno Stacko: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.11-16>