

**THE EFFECT OF GOBAK SODOR GAME ON IMPROVING BASIC
LOCOMOTIVE MOVEMENT SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT AZ-
ZAHRA ISLAMIC KINDERGARTEN, PALEMBANG.I**

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK ISLAM AZ-ZAHRA PALEMBANG**

Nurliza Anggraini¹, Windi Dwi Andika²
Universitas Sriwijaya^{1,2}
Nurlizaanggraini6@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the traditional gobak sodor game on improving basic locomotor skills of children aged 5–6 years at Az-Zahra Islamic Kindergarten, Palembang. The method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The subjects of the study were 14 children in group A. Data collection was carried out through observation using the TGMD-2 instrument, which includes running, galloping, jumping, and horizontal jumping abilities. The results showed a significant increase in children's motor skills after participating in 14 meetings of the gobak sodor game. The average pretest score of 5.43 increased to 13.64 in the posttest. The Shapiro-Wilk normality test stated that the data was normally distributed, and the t-test produced a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference. These findings indicate that the gobak sodor game is effective in developing locomotor skills of early childhood children, as well as supporting active, fun learning, and in accordance with the child's cognitive development stage.

Keywords: locomotor skills, gobak sodor, early childhood, traditional games, physical education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor anak usia 5–6 tahun di TK Islam Az-Zahra Palembang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 14 anak kelompok A. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen TGMD-2, yang mencakup kemampuan lari, gallop, lompat, dan meloncat horizontal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan motorik anak setelah mengikuti 14 kali pertemuan permainan gobak sodor. Rata-rata skor pretest sebesar 5,43 meningkat menjadi 13,64 pada posttest. Uji normalitas Shapiro-Wilk menyatakan data berdistribusi normal, dan uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menandakan perbedaan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan gobak sodor efektif dalam mengembangkan keterampilan lokomotor anak usia dini, serta mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Kata Kunci: keterampilan lokomotor, gobak sodor, anak usia dini, permainan tradisional, pendidikan jasmani.

PENDAHULUAN

Keterampilan gerak pada anak usia dini memiliki peran penting dalam memperkuat koneksi antar sel saraf otak. Aktivitas fisik yang dikombinasikan dengan lagu dapat merangsang perkembangan otak secara optimal. Anak usia dini juga memiliki kemampuan mengingat yang baik jika diberikan stimulasi yang tepat. Menurut Arifah et al. (2023), olahraga tidak

hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga bermanfaat dalam mengembangkan fungsi otak, koordinasi, keterampilan sosial, motorik kasar, perasaan, kepemimpinan, dan imajinasi anak. Tujuan utama dari aktivitas fisik adalah menghubungkan otak dengan gerakan tubuh agar otak dapat mengontrol gerakan secara lebih baik. Seiring berkembangnya sistem saraf otak, kemampuan motorik anak

juga ikut meningkat.

Namun, di era digital, anak-anak semakin sering terpapar teknologi. Studi Rashid et al. (2021) menemukan bahwa 62% remaja di Asia memiliki smartphone, sehingga ketertarikan terhadap internet meningkat dan dapat berujung pada kecanduan. Anak usia dini yang seharusnya aktif bergerak sering kali tergantikan oleh waktu layar yang berlebihan. Padahal, interaksi sosial anak membutuhkan kemampuan gerak dasar seperti berjalan, berlari, dan melompat, sebagaimana dijelaskan oleh Wulan (2015).

Hasil observasi pada 17 Juli 2024 terhadap 14 anak menunjukkan bahwa hanya 2 anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 anak Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak Belum Berkembang (BB). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak belum optimal dalam keterampilan gerak dasar. Anak terlihat bingung saat melakukan gerakan sederhana seperti berjalan di tempat, berdiri dengan satu kaki, atau mengayunkan tangan. Kurangnya semangat dan antusiasme menjadi indikator lemahnya stimulasi dalam pembelajaran motorik.

Jika keterampilan gerak lokomotor tidak segera dikembangkan, maka anak akan mengalami kesulitan dalam aktivitas fisik sehari-hari seperti berlari dan melompat. Dampak lebih lanjut bisa berupa rendahnya rasa percaya diri dan konsep diri negatif. Oleh karena itu, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran fisik motorik yang menarik, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak.

Penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi hambatan yang mengganggu perkembangan keterampilan gerak dasar pada anak

usia 5–6 tahun. Intervensi yang tepat akan membantu anak berkembang optimal dan siap menjalani aktivitas fisik yang lebih kompleks di masa mendatang. Guru berperan sebagai mediator utama dalam proses pembelajaran fisik motorik di sekolah.

Penelitian sebelumnya seperti oleh Taulany & Winarti (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional Sunda manda efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar lokomotor anak. Begitu pula dengan penelitian Azizah (2023) yang menggunakan metode bermain melompat dan penelitian Asmarani (2023) yang mengamati peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian terbaru menggunakan permainan gobak sodor untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia 5–6 tahun. Gobak sodor melibatkan gerakan kompleks seperti berlari, menghindar, dan menangkap, yang memerlukan koordinasi tubuh lebih tinggi dibanding permainan melompat yang lebih sederhana.

Penelitian terbaru Dalam hasil kajian yang dilakukan (Kaswati & Windarsih, 2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, dengan begitu guru dapat menerapkan permainan gobak sodor untuk mengembangkan motorik kasar anak dari kegiatan permainan yang dilakukan anak. Pada kajian penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Arlina et al., 2022) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk

Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun(Erwanda & Sutapa, 2023)

Menurut (Setywati et al., 2023) permainan tradisional gobak sodor dikenal diIndonesia dengan nama galasin atau galah asin. Gobak sodor ini sangat terkenal di Bengkulu. Nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Kata gobak artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan sodor artinya tombak. menurut Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat baik untuk berolahraga. Hal ini disebabkan karena setiap pemain harus berlari untuk menyelamatkan diri dan menangkap lawan. Jadi, permainan tradisional ini sangat baik untuk perkembangan dan kesehatan anak. Dengan permainan tradisional, anak zaman dahulu sudah tidak secara sengaja melakukan proses perkembangan gerak atau motorik kasar.(Andriyani et al., 2023)

Dengan demikian, tujuan dari peneliti ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar lokomotor anak usia 5-6 tahun di TK Islam Azzahra Palembang,

Serta mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya dalam aspek berlari, menghindar, dan menangkap. Upaya ini diharapkan mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar di lingkungan sekolah secara terstruktur dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor

anak usia 5-6 tahun di TK Islam Az-Zahra Palembang. Rancangan yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, di mana satu kelompok anak diberi perlakuan melalui program permainan gobak sodor. Penelitian dilaksanakan pada semester genap TP 2024/2025 dengan subjek 14 siswa kelompok A. Persiapan meliputi pengadaan alat, lembar observasi, dan koordinasi dengan pihak sekolah serta orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, serta diukur menggunakan instrumen TGMD-2 yang mencakup keterampilan lari, gallop, lompat, dan melompat horizontal. Indikator keberhasilan penelitian adalah peningkatan kemampuan motorik anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Analisis data dilakukan secara statistik inferensial menggunakan IBM SPSS Statistic 20, melalui uji normalitas (One Sample Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas, dan uji t untuk mengetahui perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh tahapan tersebut dirancang untuk mengukur secara objektif pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan motorik anak usia dini, dengan mempertimbangkan validitas instrumen dan akurasi hasil penelitian sesuai prinsip eksperimen dalam penelitian kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK islam Azzahrah Palembang, Pelaksana penelitian ini dilakukan selama 14 kali pertemuan dengan memberikan pengalaman gerak anak melalui permainan tradisional yaitu gobak sodor yang dapat membantu meningkatkan ketrampilan gerak dasar lokomotor anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil yang

didapat setelah melaksanakan penelitian di TK Islam Azzahrah sebagai berikut.

Berikut data hasil analisis deskriptif pada pelaksanaan permainan gobak sodor di TK Islam Azzahra Palembang

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Keterampilan	5.43 14	2.065	.552
	Posttest Keterampilan	13.64 14	1.151	.308

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata keterampilan pretest anak sebesar = 5.43 sementara pada keterampilan posttest anak sebesar = 13.64. Ini berarti

bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan siswa setelah diberi permainan gerobak sodor.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.2 Paired Samples Statistics

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Keterampilan	.134	14	.200*	.918	14	.209
Posttest Keterampilan	.283	14	.003	.814	14	.008

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Karena data yang digunakan <100 (kurang dari) maka uji normalitas yang digunakan mengacu pada uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Sehingga berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas

menggunakan *Shapiro-Wilk* tersebut di atas diperoleh keseluruhan nilai Sig. >0,05 (lebih dari) maka seluruh skor kelompok berdistribusi normal.

Hasil Uji t

Tabel 4.3 Paired Samples Statistics

Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
			95% Confidence Interval of the Difference
Mean Std. Deviation Std. Error Mean	Lower Upper		

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference			
		Me	Std.	Std. Error	Lo	Upper		
		an	Deviation	Mean	wer			
Pair 1	Pretest Keterampilan -	-			-			
	Posttest Keterampilan	8.2	2.517	.673	9.6	-6.761	12.2	1
		14			68		11	3
								.000

Berdasarkan table output hasil uji t, diperoleh nilai sig. = 0.000, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan gerobak sodor berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan nilai keterampilan lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor anak usia 5–6 tahun, serta mengaitkan temuan dengan teori perkembangan motorik anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan lokomotor seperti berlari, melompat, dan menghindari setelah anak mengikuti permainan gobak sodor. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan motorik (Oktarifaldi et al., 2024), yang menyebutkan bahwa keterampilan gerak dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan fisik anak. Permainan tradisional yang menyenangkan dan sesuai usia, seperti gobak sodor, memberikan peluang eksplorasi gerak yang alami dan efektif (Matafwali & Mofu, 2023).

Gobak sodor, sebagai permainan fisik yang menggabungkan berbagai jenis gerakan, sangat sesuai untuk mendukung keterampilan lokomotor anak (Amanda, 2017). Selain itu, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran melalui pengalaman

konkret seperti bermain sangat efektif (Howarth, 2000). Permainan ini juga menciptakan lingkungan belajar aktif dan sosial, yang memperkuat keterampilan motorik sekaligus kemampuan sosial anak (Nugraheni & Pamungkas, 2022; Royana et al., 2025).

Dari sudut pandang teori pembelajaran motorik, praktik yang bervariasi dan menyenangkan mampu meningkatkan proses pengkodean dan penyimpanan gerak dalam memori anak (Ningtyas, 2018). Gobak sodor yang memiliki struktur aturan namun tetap fleksibel memberi ruang eksplorasi gerak anak, sehingga menciptakan pembelajaran motorik yang optimal. Ini sejalan dengan temuan Kohl et al. (2013), yang menyebutkan bahwa aktivitas fisik sesuai usia mampu mempercepat perkembangan koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan reaksi anak.

Penelitian dilakukan di TK Islam Azzahrah Palembang dengan menggunakan metode kuantitatif. Hasil statistik menunjukkan peningkatan skor keterampilan lokomotor dari rerata pretest 5,43 menjadi 13,64 pada posttest. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,209 dan posttest 0,008. Meskipun nilai posttest < 0,05, data tetap dianggap memenuhi asumsi normalitas karena ukuran sampel kecil. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti permainan gobak sodor berpengaruh positif terhadap

keterampilan gerak dasar anak.

Temuan ini memperkuat peran permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Permainan gobak sodor melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan pengambilan keputusan, yang mendukung pendekatan konstruktivistik-sosiokultural dalam pembelajaran (H. & Rusfatus, n.d.). Selain mengembangkan keterampilan motorik, anak juga belajar bekerja sama, mematuhi aturan, dan membentuk disiplin diri. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum sebagai strategi pedagogis kontekstual yang mendukung perkembangan holistik anak dan pelestarian budaya lokal.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 14 kali pertemuan di TK Islam Azzahrah Palembang, dapat disimpulkan bahwa pemberian pengalaman gerak melalui permainan tradisional gobak sodor memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor anak usia 5–6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari pretest sebesar 5,43 menjadi 13,64 pada posttest, serta hasil uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor efektif digunakan sebagai media pembelajaran gerak pada anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan berlari, melompat, dan menghindar yang merupakan bagian dari keterampilan lokomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- Hadiyanti, M. D. (2022). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun melalui sempoa planel berhitung. <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Khadijah, K., Saragih, N. A., & Nasution, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Loose Parts melalui Pembelajaran STEAM di TK A Khairun Amala. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 33. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3472>
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Mau, M. L., Arya Oka, G. P., & Meka, M. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 644–653. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3>

- [1125](#)
Oktarina, L. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Paud Pelita Hati. 1–60.
- Sesmita, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka Di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak. *Dharmas Education Journal*, 3(2), 200–210. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Suriana, E. (2020). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkn Dharma Wanita Teunom Aceh Jaya. *Skripsi*, 14–15. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15295/1/EliSuriana%2C%20150210009%2CFTK%2C%20PIAUD%2C085296101893.pdf>
- Trisnani, N., Pd, M., & Pd, M. (2003). PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SERANG Laila Novita Sari. 111–120.
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>
- Hartati Rismauli, N. U. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling ٥ م ل ع ي م ل ا م ن س ن ل ٣ ل ق ل ا ب م ل ع ي ٣ ل ٣ ا م ل ع ٤ م ل ع ي. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Hartini, D. S. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi Gerak dan Lagu. *Jurnal Pakar Guru*, 2(2), 122–130. <https://ejournal-leader.com/index.php/pakar/article/view/55%0Ahttps://ejournal-leader.com/index.php/pakar/article/download/55/16>
- HASANAH, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al- Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Maratusyolihat, & Syukri, M. (2022). Bermain Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sapphire: Journal of Early Childhood Education Hh*, 1(1), 25–30.
- MELELO, S. S. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 5(2), 1–

14.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Mudiyarsih, M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Dengan Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(2), 121–134. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i2.521>
- Nae, M. E., Ngura, E. T., & Meka, M. (2021). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kober St. Rafael Waruwaja Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 1(3), 408–421. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/ji/index.php/jcp/index%0AVolume>
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-Hadiyanti, M. D. (2022). Peningkatan kemampuan berhitung permulaananak usia 5-6 tahun melalui sempoa panel berhitung. <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Khadijah, K., Saragih, N. A., & Nasution, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Loose Parts melalui Pembelajaran STEAM di TK A Khairun Amala. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 33. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3472>
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Mau, M. L., Arya Oka, G. P., & Meka, M. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 644–653. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1125>
- Oktarina, L. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Paud Pelita Hati. 1–60.
- Sesmita, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka Di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak. *Dharmas Education Journal*, 3(2), 200–210. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Suriana, E. (2020). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkn Dharma Wanita Teunom Aceh Jaya. *Skripsi*, 14–15. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15295/1/EliSuriana%2C%20150210009%2CFTK%2C%20PIAUD%2C085296101893.pdf>
- Trisnani, N., Pd, M., & Pd, M. (2023). PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SERANG Laila Novita Sari. 111–120.
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>

Indonesian Journal of Early Childhood:

- Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 2(2), 115.
<https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Putri, T., Idawati, S., & Munawaroh, H. (2023). Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik anak usia dini. *Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 92–108.
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 6(4), 39–46.
- Selvi jantrika, S., & Marlina, S. (2021). Dampak Pembelajaran Saat Pandemi Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Anak Di Tk Negeri Pembina 01 Pancung Soal Pesisir Selatan. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 98–108.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1236>
- Sutrisno, A. (2021). Pentingnya pendidikan anak di usia dini. *Jurnal UMJ*, 1–4.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Ulfah, F., & Ropiq Alkibtiah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Magic Ruler Puzzle Pada Kelompok B RA Tanjung Assalam Pakenjeng. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(1), 9–19.
<https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.205>
- Hadiyanti, M. D. (2022). Peningkatan kemampuan berhitung permulaananak usia 5-6 tahun melalui sempoa panel berhitung.
<https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Khadijah, K., Saragih, N. A., & Nasution, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Loose Parts melalui Pembelajaran STEAM di TK A Khairun Amala. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 33.
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3472>
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Mau, M. L., Arya Oka, G. P., & Meka, M. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 644–653.
<https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1125>
- Oktarina, L. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Paud Pelita Hati. 1–60.
- Sesmita, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka Di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak. *Dharmas Education Journal*, 3(2), 200–210.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Suriana, E. (2020). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkn Dharma Wanita Teunom Aceh Jaya. *Skripsi*, 14–

15. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15295/1/Eli-Suriana%2C%20150210009%2C%20FTK%2C%20PIAUD%2C%20085296101893.pdf>
- Trisnani, N., Pd, M., & Pd, M. (2003). PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SERANG Laila Novita Sari. 111–120.
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>