

Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak Adhd Usia 4-5 Tahun

Angelina Firdausy

angelina.fdy@gmail.com

TK IT Bina Amal 04 Semarang

Abstrak

Kemampuan numerasi merupakan salah satu fondasi penting yang perlu distimulasi sejak usia dini, termasuk pada anak yang menunjukkan gejala hiperaktif dan mengalami kesulitan memusatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) “Feed The Cow Numbers” dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak hiperaktif usia 5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus tunggal (single subject research) yang dilaksanakan dalam dua tahap penilaian, yaitu sebelum (pra) dan sesudah (pasca) pemberian intervensi bermain. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, unjuk kerja, dan dokumentasi terhadap tujuh indikator kemampuan numerasi yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada sebagian besar indikator, di antaranya kemampuan mengenal jumlah 1–5, memahami konsep penjumlahan sederhana, mengenali pola visual sederhana, serta berpikir logis dan numerasi awal, meskipun subjek masih mengalami kesulitan ketika jumlah benda yang dihitung lebih dari lima. Temuan ini memperkuat pandangan konstruktivisme bahwa pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai minat anak dapat membantu mempertahankan perhatian anak hiperaktif serta mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran numerasi yang inklusif dan adaptif terhadap karakteristik anak dengan kebutuhan perhatian khusus.

Kata Kunci: alat permainan edukatif; kemampuan numerasi; anak hiperaktif; anak usia dini.

Abstract

Numeracy is one of the fundamental competencies that should be stimulated from an early age, including in children who show hyperactive symptoms and difficulty sustaining attention during learning. This study aims to describe the implementation of the Educational Game Tool (APE) “Feed The Cow Numbers” in improving the numeracy skills of a hyperactive five-year-old child. This study used a descriptive qualitative approach with a single subject research design, carried out through two assessment stages, before and after a play-based intervention. Data were collected through participatory observation, performance

assessment, and documentation of seven numeracy indicators referring to the Indonesian Early Childhood Developmental Achievement Standard (STPPA). The results showed improvement in most indicators, including recognizing quantities of 1–5, understanding simple addition, recognizing simple visual patterns, and developing early logical and numerical thinking, although the subject still had difficulty when the number of objects counted exceeded five. These findings support the constructivist view that concrete, enjoyable, and interest-based learning experiences help hyperactive children sustain attention and optimize their understanding of number concepts. This study offers practical implications for early childhood teachers in designing inclusive and adaptive numeracy learning media for children with special attentional needs.

Keywords: *educational game tool; numeracy skills; hyperactive children; early childhood.*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) yang sangat menentukan kualitas perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan fisik-motorik anak pada tahap kehidupan selanjutnya. Salah satu kemampuan kognitif yang menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) saat ini adalah kemampuan numerasi, yaitu kemampuan memahami, menggunakan, dan menerapkan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan numerasi sejak dini telah menjadi salah satu prioritas kebijakan pendidikan nasional (kemendikbudristek, 2021). sebagaimana tertuang dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menetapkan capaian perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun mencakup pengenalan bilangan, konsep jumlah, dan pemecahan masalah sederhana (simatupang & Ningrum, 2020).

Usia TK merupakan usia yang turut menentukan tingkat ketercapaian perkembangan pada fase perkembangan berikutnya Lailiyatul, dkk. 2022). .Peserta didik di taman kanak-kanak terdiri atas anak tidak berkebutuhan khusus (normal) maupun anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus memerlukan layanan pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhannya karena memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual, maupun emosional yang dapat memengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangannya (Novita & Kurniawan. 2023). Meskipun demikian, tidak semua anak mampu mencapai capaian perkembangan secara optimal melalui pola pembelajaran yang seragam. Anak yang menunjukkan gejala hiperaktif kerap mengalami hambatan berupa kesulitan memusatkan perhatian, kesulitan duduk tenang, serta kecenderungan bertindak impulsif yang berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas (American Psychiatric Association., 2013). Kondisi ini sering dikaitkan dengan gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) yang mulai tampak pada usia prasekolah . Anak dengan kecenderungan hiperaktif membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, multisensori, dan menyenangkan agar perhatian anak dapat dipertahankan lebih lama selama proses belajar berlangsung (Wakhaj & Rofiah, 2018).

ADHD merupakan gangguan perkembangan saraf yang sering disalahartikan sebagai perilaku nakal atau sulit diatur. Padahal, kondisi ini memengaruhi kemampuan anak dalam memusatkan perhatian, mengendalikan impuls, dan mengatur aktivitas sehingga memerlukan penanganan yang tepat (Abidin & Azizah, 2025). Oleh karena itu, guru, orang tua, dan lingkungan perlu memiliki pemahaman yang baik serta menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan dukungan yang tepat, anak dengan ADHD dapat mengembangkan potensinya dan mencapai keberhasilan sesuai dengan minat serta kemampuannya. Anak-anak ini sering kali kesulitan untuk mengikuti instruksi guru, menyelesaikan tugas, atau bahkan tetap duduk dalam waktu yang lama. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, baik dari segi pencapaian akademik maupun pengembangan karakter anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran anak adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berperan dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak (Aldawiah & Tadzkirah, 2025). Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga membantu anak, khususnya yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan mengendalikan perilaku, untuk memahami materi dengan lebih baik. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses bermain sekaligus menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak baik kognitif maupun motorik. Penggunaan APE disesuaikan dengan usia serta tahap perkembangan anak agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan secara efektif. (Fatimah, dkk, 2023).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang khusus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain (Karim & Wifroh, 2014). Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan APE efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan numerasi anak usia dini (Nasution, dkk. 2020). Di sisi lain, penelitian mengenai penanganan anak dengan gejala hiperaktif juga menunjukkan bahwa pendekatan bermain, termasuk terapi bermain berbasis pendekatan kognitif-perilaku, dapat membantu anak mengelola perhatian dan perilakunya secara lebih positif. (Maghfirah, dkk. 2022). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan penggunaan APE dengan upaya peningkatan kemampuan numerasi pada anak hiperaktif usia 4–5 tahun masih terbatas jumlahnya, khususnya yang dikaji melalui studi kasus mendalam pada satu subjek.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi APE bertema “Feed The Cow Numbers”, yaitu media berhitung berbasis tema hewan ternak, dalam meningkatkan kemampuan numerasi seorang anak usia 5 tahun yang menunjukkan gejala hiperaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran praktis bagi guru PAUD mengenai strategi pemilihan dan penerapan media pembelajaran numerasi

yang adaptif terhadap karakteristik anak dengan kebutuhan perhatian khusus, serta memperkaya kajian tentang pembelajaran inklusif di jenjang pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus tunggal (single subject research), yaitu desain penelitian yang digunakan untuk mengkaji secara mendalam dampak suatu perlakuan atau intervensi pembelajaran terhadap satu individu tertentu. Desain ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam mengenai proses dan perubahan kemampuan numerasi pada satu anak dengan karakteristik hiperaktif, bukan untuk digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas.

Subjek penelitian adalah seorang anak laki-laki berusia 5 tahun (selanjutnya disebut Subjek A) yang menunjukkan indikasi perilaku hiperaktif berupa kesulitan memusatkan perhatian dan duduk tenang selama pembelajaran di kelas. Nama subjek disamarkan sebagai bentuk penerapan etika penelitian pada anak. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Juni 2026 di TK IT Bina Amal 04 Semarang.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) observasi partisipatif, yaitu peneliti yang berperan sebagai guru mengamati langsung perilaku dan respons anak selama kegiatan bermain; (2) unjuk kerja (*performance assessment*), yaitu penilaian terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas numerasi menggunakan APE; dan (3) dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap tujuh indikator kemampuan numerasi yang diadaptasi dari capaian perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu mengenal jumlah 1–5, menyebut jumlah benda tanpa menghitung satu per satu, memahami konsep penjumlahan sederhana, menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan, mengenali pola visual sederhana, memahami angka 1–10, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi awal. Setiap indikator dinilai menggunakan skala capaian perkembangan yang lazim digunakan di satuan PAUD Indonesia, yaitu Belum Berkembang (BB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data dikumpulkan melalui dua tahap penilaian, yaitu penilaian pra-intervensi (sebelum anak menggunakan APE) dan penilaian pasca-intervensi (setelah anak menggunakan APE), sehingga perubahan capaian pada setiap indikator dapat dibandingkan secara deskriptif. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pembukaan berupa doa, gerakan peregangan dan senam otak (brain gym) yang bertujuan menyiapkan fokus dan konsentrasi anak, dilanjutkan dengan penjelasan tema hewan ternak, khususnya sapi, sebagai konteks bermain APE “Feed The Cow Numbers”. Data hasil observasi dan unjuk kerja kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara membandingkan capaian indikator pada tahap pra dan pasca intervensi, serta diinterpretasikan berdasarkan kajian teori bermain dan numerasi anak usia dini.

HASIL

A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru merancang APE yang diharapkan dapat menarik minat anak sekaligus menstimulasi kemampuan numerasi secara konkret dan menyenangkan. APE yang dikembangkan diberi nama “Feed The Cow Numbers”, yaitu media berhitung bertema hewan ternak berupa sapi yang “diberi makan” rumput dengan jumlah titik tertentu, sehingga anak diminta menghitung jumlah titik pada setiap lembar rumput sebelum menentukan jumlah pakan yang diberikan. Tema hewan ternak dipilih agar sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang berlangsung serta dekat dengan pengalaman keseharian anak.



Gambar 1. Alat Permainan Edukatif “Feed The Cow Numbers”

Peningkatan kemampuan numerasi yang direncanakan melalui APE ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media konkret memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan bagi anak hiperaktif. Aktivitas bermain membantu anak mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Melalui APE, anak dapat terlibat secara aktif dalam mengenal angka, menghitung benda, dan memahami konsep bilangan secara langsung. Asumsi ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan objek konkret di lingkungan sekitarnya, sehingga pembelajaran melalui bermain dipandang lebih bermakna dibandingkan penjelasan verbal semata.

B. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Juni 2026 dengan subjek seorang anak usia 5 tahun yang menunjukkan gejala hiperaktif. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang terdiri atas: (1) pembacaan doa sebelum belajar, dan (2) gerakan pembuka berupa peregangan, pemanasan, serta senam otak (brain gym). Rangkaian pembukaan ini bertujuan mempersiapkan kondisi fisik dan mental anak agar lebih fokus, berkonsentrasi, dan bersemangat sebelum memasuki kegiatan inti. Setelah kegiatan pembuka, guru memberikan

penjelasan mengenai tema yang sedang dibahas, yaitu hewan ternak, dengan sapi sebagai salah satu contohnya.

Selama kegiatan bermain berlangsung, peneliti melakukan penilaian dalam dua tahap, yaitu penilaian sebelum kegiatan bermain (pra-intervensi) dan penilaian setelah kegiatan bermain (pasca-intervensi). Hasil penilaian pra-intervensi terhadap Subjek A disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Numerasi Sebelum Kegiatan Bermain (Pra-Intervensi)

No	Indikator Kemampuan Numerasi	BB	BSH	BSB
1	Mengenal jumlah 1–5		✓	
2	Menyebut jumlah benda tanpa menghitung satu per satu	✓		
3	Memahami konsep penjumlahan sederhana	✓		
4	Menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan	✓		
5	Mengenali pola visual sederhana	✓		
6	Memahami angka 1–10	✓		
7	Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi awal	✓		

Hasil penilaian pra-intervensi menunjukkan bahwa dari tujuh indikator kemampuan numerasi yang diamati, hanya satu indikator yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu kemampuan mengenal jumlah 1–5, sedangkan enam indikator lainnya masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan intervensi bermain menggunakan APE, kemampuan numerasi Subjek A secara umum masih perlu distimulasi lebih lanjut, khususnya pada kemampuan berhitung tanpa menyebut satu per satu, memahami konsep penjumlahan sederhana, serta mengenali pola visual sederhana.

Selanjutnya, penilaian pasca-intervensi dilaksanakan setelah anak melakukan kegiatan bermain menggunakan APE “Feed The Cow Numbers”. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Numerasi Setelah Kegiatan Bermain (Pasca-Intervensi)

No	Indikator Kemampuan Numerasi	BB	BSH	BSB
1	Mengenal jumlah 1–5			✓
2	Menyebut jumlah benda tanpa menghitung satu per satu	✓		
3	Memahami konsep penjumlahan sederhana		✓	
4	Menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan	✓		
5	Mengenali pola visual sederhana		✓	
6	Memahami angka 1–10	✓		
7	Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi awal		✓	

Perbandingan antara Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan pada empat dari tujuh indikator yang diamati. Kemampuan mengenal jumlah 1–5 meningkat dari kategori BSH menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB); kemampuan memahami konsep penjumlahan sederhana dan kemampuan mengenali pola visual sederhana meningkat dari BB menjadi BSH; serta kemampuan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi awal juga meningkat dari BB menjadi BSH. Sementara itu, tiga indikator lain, yaitu menyebutkan jumlah benda tanpa menghitung satu per satu, menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan, dan memahami angka 1–10, masih berada pada kategori BB meskipun anak menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan berlangsung.

Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan bermain dilaksanakan, kemampuan numerasi anak masih terbatas pada pengenalan jumlah kecil, sedangkan setelah kegiatan bermain, anak mulai menunjukkan perkembangan positif pada beberapa aspek numerasi meskipun belum merata pada seluruh indikator.

C. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti menilai bahwa terdapat peningkatan kemampuan numerasi pada Subjek A setelah menggunakan APE “Feed The Cow Numbers”. Anak yang pada awalnya sulit duduk tenang dan kurang fokus selama pembelajaran menunjukkan perubahan perilaku berupa peningkatan fokus dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, yang diduga disebabkan oleh daya tarik visual dan konteks tematik APE yang digunakan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan kembali. Subjek A baru mampu memahami dengan mudah kelompok bilangan 1–5, sementara ketika jumlah titik atau benda yang dihitung lebih banyak, anak masih sering mengalami kebingungan dan melakukan kesalahan dalam menyebutkan jumlah yang tepat, sehingga memerlukan pengulangan berhitung beberapa kali hingga memperoleh jawaban yang benar.

Peningkatan kemampuan numerasi yang teramati pada penelitian ini sejalan dengan sejumlah kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, misalnya melalui media prisma pintar maupun media digital berbasis permainan. Aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat aktif dalam mengenal angka, menghitung benda, dan memahami konsep bilangan melalui pengalaman langsung, sebagaimana ditegaskan dalam teori konstruktivisme Piaget bahwa anak belajar paling efektif melalui interaksi dengan objek konkret, bukan melalui instruksi verbal semata. Perspektif Vygotsky mengenai scaffolding turut relevan dalam penelitian ini, mengingat keterlibatan guru dalam membimbing dan memberikan bantuan bertahap terbukti membantu Subjek A mencapai pemahaman yang tidak dapat dicapainya secara mandiri, khususnya pada konsep penjumlahan sederhana.

Rangkaian gerakan pembuka berupa peregangan dan senam otak (brain gym) yang diberikan sebelum kegiatan inti turut berkontribusi terhadap peningkatan fokus anak selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa brain gym efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak, karena mampu menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan sehingga mengurangi kelelahan mental dan meningkatkan kesiapan anak dalam menerima materi pembelajaran. Bagi anak dengan gejala hiperaktif, kombinasi antara aktivitas fisik ringan di awal pembelajaran dan media bermain yang menarik tampak saling melengkapi dalam membantu anak mempertahankan perhatian lebih lama.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan APE belum sepenuhnya mengatasi kesulitan anak dalam menghitung jumlah benda yang lebih banyak (lebih dari lima). Kondisi ini sejalan dengan karakteristik anak dengan gejala ADHD yang cenderung mengalami kesulitan mempertahankan perhatian dalam jangka waktu yang lebih lama atau pada tugas dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Oleh karena itu, intervensi tunggal berupa satu kali pertemuan bermain tampaknya belum cukup untuk mencapai penguasaan menyeluruh terhadap seluruh indikator numerasi yang ditargetkan, sehingga diperlukan pengulangan kegiatan secara berkelanjutan dengan tingkat kesulitan yang ditingkatkan secara bertahap.

Perlu dikemukakan bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah subjek yang hanya satu anak dan durasi pengamatan yang relatif singkat, yaitu satu kali pertemuan dengan dua tahap penilaian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas, melainkan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai proses dan dinamika belajar pada satu kasus tertentu yang dapat menjadi rujukan awal bagi penelitian maupun praktik pembelajaran dengan konteks serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) “Feed The Cow Numbers” memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak hiperaktif usia 5 tahun, yang ditunjukkan dengan peningkatan capaian pada empat dari tujuh indikator numerasi yang diamati, yaitu mengenal jumlah 1–5, memahami konsep penjumlahan sederhana, mengenali pola visual sederhana, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi awal. Penggunaan APE yang bersifat konkret, kontekstual, dan menyenangkan, yang didukung dengan kegiatan pembuka berupa senam otak (brain gym), terbukti membantu anak mempertahankan fokus dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, anak masih mengalami kesulitan pada tugas numerasi dengan jumlah benda yang lebih banyak, sehingga diperlukan intervensi lanjutan yang lebih intensif dan bertahap.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD untuk mempertimbangkan penggunaan APE bertema kontekstual dan kegiatan pembuka berbasis gerak sebagai strategi pembelajaran numerasi yang adaptif bagi anak dengan gejala hiperaktif. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan subjek dalam jumlah lebih banyak, menerapkan desain penelitian tindakan dengan beberapa siklus dan pertemuan berulang, serta menambahkan kelompok pembanding agar efektivitas APE terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak hiperaktif dapat dikaji secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak lembaga pendidikan anak usia dini yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian, kepada orang tua dan subjek penelitian atas kerja sama yang diberikan, serta kepada Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas PGRI Semarang atas bimbingan akademik yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27–33. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.4>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 106–113.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Geelong: Deakin University Press.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Panduan Literasi dan Numerasi dalam Kurikulum PAUD. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Nasution, N., Yaswinda, & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 230–236. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12(1), 88–99.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Simatupang, D., & Ningrum, E. P. (2020). Studi tentang Perilaku Hiperaktif dan Upaya Penanganan Anak di TK Pembina Tebing Tinggi. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–39.
- Sundari, & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wakhaj, N. I. U., & Rofiah, N. H. (2018). Perilaku Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Peserta Didik) di Kelas IV SD Negeri Gejayan. *Jurnal Fundadikdas*, 1(1), 64–75. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.71>
- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v75i1.15436>
- Anggraeni, N. N., & Kurniawan, M. I. (2023). Analisis Kemampuan Numerasi Awal Siswa Dengan Gangguan Tunagrahita. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Lailiyatul Iftitah, S., Madura, I., & Raya Panglegur, J. (2022). Upaya Guru dalam Meembimbing Anak Hiperaktif di TK PKK Tanjung Pademawu Pamekasan. *Jurnal AUDHI*, 5(1), 15–22. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>