

Implementasi Media Kantong Ajaib: Memahami Bangun Datar Pada Anak Usia Dini

Andi Musda Mappapoleonro¹, Yatha Yuni²

¹Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Kusuma Negara

²Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara

*andimusda@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran sangat diperlukan pada anak yang masih berpikir konkrit, untuk memudahkan mereka memahami materi matematika terutama pada sub geometri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan matematika dalam memahami bangun datar pada siswa usia 5 - 6 tahun di TK Putra VI Pasar Jumat. Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerjanya meliputi tahap-tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pembelajaran melalui media kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan matematika memahami bangun datar anak kelompok B di TK Putra VI. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar mereka pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan yang dicapai dari pra tindakan atau pra siklus ke siklus I sebesar 25,77% dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 31,56%. Dengan demikian dapat disimpulkan implementasi media kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan matematika memahami bangun datar pada anak kelompok B di TK Putra VI Pasar Jumat.

Kata kunci: Anak usia dini, media kantong ajaib, memahami bangun datar

Dikirim: 05 Oktober 20xx

Direvisi: 30 Oktober 2023

Diterima: 10 November 2023

Identitas Artikel:

Mappapoleonro, Andi Musda, Yatha Yuni, (2023). Implementasi Media Kantong Ajaib: Memahami Bangun Datar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)*, 1(1), 1-9.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berfungsi untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh, S., & Suryana, D., 2021). Pada prosesnya, lembaga pendidikan anak usia dini haruslah memperhatikan semua aspek perkembangan yang mencakup moral-spiritual, fisik-motorik, social-emosional, kognitif, bahasa, dan estetika.

Perkembangan kognitif dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak, terutama menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan, kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Fauziddin, M., 2015). Sebelum anak mempelajari konsep matematika tersebut, anak perlu untuk diberikan pengalaman matematika permulaan yaitu mengenal dan memahami bentuk bangun

datar atau geometri, dengan belajar bentuk bangun datar atau geometri anak belajar keterampilan mencocokkan, klasifikasi, mengurutkan, membandingkan dan membilang (Ulfah, M., & Felicia, L., 2019).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Meylinda, D., & Surya, E., 2017). Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif (Rivai, A. N., 2015). Sedangkan matematika pada jenjang PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari (Utoyo, S., 2017). Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya ada penekanan yang berbeda. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.

Untuk meningkatkan aspek kognitif anak agar tumbuh dengan optimal, diperlukan lingkungan yang kondusif (Udjir, N., & Watini, S., 2022). Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan guna merangsang potensi yang dimiliki oleh anak, salah satunya dengan meningkatkan kemampuan mengenal dan memahami bangun datar. Untuk menstimulasi kemampuan anak, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pada penelitian ini media yang akan diimplementasikan adalah media kantong ajaib. Kantong ajaib adalah satu media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk-bentuk Geometri, tepatnya bentuk bangun datar yang biasanya ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru mengenalkan perbedaan bentuk seperti segitiga, segiempat, pesegi, lingkaran. Dari media kantong ajaib tersebut guru dapat memodifikasi menjadi berbagai bentuk bangun geometri sesuai dengan tema yang dibahas.

Berdasarkan fakta dilapangan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, menunjukan bahwa kemampuan matematika anak kelompok B di TK Putra VI Pasar Jumat dalam mengenal bentuk bangun datar (geometri) belum berkembang sesuai target kurikulum. Tepatnya 8 dari 13 anak kelompok B atau 61,5% anak belum mampu menyebutkan nama dari bentuk bangun datar. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru selama ini dengan menggambar di papan tulis kurang menarik bagi mereka. Karena kurang menarik, maka motivasi belajar dalam mengenal bangun datar menjadi rendah. Penggunaan media menjadi salah satu kendala anak untuk mengenal dan memahami bentuk bangun datar karena hanya gambar yang ditampilkan di papan tulis tanpa disertai warna yang menarik minat anak. Maka permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah: “Bagaimana implementasi media kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan matematika dalam mengenal dan memahami bangun datar pada anak Kelompok B usia 5 - 6 tahun di TK Putra VI?

Matematika PAUD

Matematika untuk PAUD merupakan kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari (Juniati, W., & Hazizah, N., 2020). Tujuan pengenalan matematika pada anak usia dini adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/matematika, sehingga kelak anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan

selanjutnya yang lebih kompleks. Disamping itu, menurut Principles and Standards for School Mathematics (NCTM, 2000), dasar bagi perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun dini.

Matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak-anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman mereka. Agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, mereka harus (a) mengembangkan bahasa matematika, (b) punya kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika, dan (c) termotivasi untuk tertarik pada matematika. Matematika pada anak usia dini penyampaianya dengan cara yang bergembira, konkret dan memperhatikan aspek psikologis, cara kerja otak, gaya belajar dan kepribadian anak (Safira, A. R., & Ifadah, A. S., 2020). Materi matematika yang dikenalkan pada sub geometri pada jenjang PAUD adalah mengenal bangun datar.

Geometri secara umum merupakan pengajaran yang bersifat intuisi dengan penekanan pada penalaran yang berdasarkan pada benda-benda dan gambar (Utoyo, S., 2017). Selanjutnya Utoyo, S. (2017) menyatakan bahwa benda memiliki bentuk dasar. Bentuk dasar pada bangun datar terdiri atas segi empat, segi lima, segi enam, dan lingkaran. Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas (2010) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, dan bentuk oval.

Peranan Matematika

Menurut para ahli, matematika merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh seseorang dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Ulya, M. R., Isnarto, I., Rochmad, R., & Wardono, W., 2019). Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, melakukan estimasi serta pengolahan data sederhana dengan memanipulasi dan menggunakan media-media konkret sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain (Juniati, W. & Hazizah, N., 2020).

Cross, et al. (Sumadi, 2017) menjelaskan bahwa matematika menyediakan sarana yang kuat untuk memahami dan menganalisis dunia. Matematis menggambarkan dan mewakili kuantitas, bentuk, ruang, dan pola yang membantu untuk mengatur wawasan dan ide-ide manusia tentang dunia dengan cara yang sistematis. Beberapa sistem matematika telah menjadi seperti bagian mendasar dari kehidupan sehari-hari. Begitu pentingnya peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika harus dikenalkan kepada anak sejak usia dini. Cara mengenalkan matematika kepada anak usia dini lebih efektif dengan bermain dan dibantu dengan media yang menarik, karena anak usia dini identik dengan masa bermain. Bermain harus dibuat bermakna, agar pelajaran yang disisipkan sambil bermain pada anak usia dini akan diingat sampai mereka sekolah ke jenjang yang lebih tinggi.

Media Kantong Ajaib

Media kantong ajaib adalah jenis media visual, media ini digunakan dalam proses pembelajaran anak untuk menambah minat belajar anak (Handayani, A., & Nurhafizah, N., 2019). Media kantong ajaib pada penelitian ini merupakan alat

bantu yang digunakan guru untuk memudahkan anak mengenal bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran, serta melatih berinteraksi dengan guru dan sesama kawan. Yus (2012) mengemukakan bahwa media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan kemampuan anak. Dan Lev Vigotsky (Suyadi, 2010) mengemukakan bahwa: pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media kantong ajaib adalah komponen berupa alat dan perlengkapan guru dalam mengajar untuk membantu anak dalam mengingat pelajaran. Adapun media kantong Ajaib yang digunakan pada penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Kantong Ajaib Geometri

Media kantong Ajaib yang digunakan adalah sebuah kantong yang dibuat dari kain berwarna hitam, dan didalamnya diletakan bentuk bangun datar yang berwarna warni, seolah-olah sebuah kantong yang digunakan pesulap. Saat guru atau anak mengambil secara acak dari dalam kantong, maka bangun datar yang terambil harus disebutkan namanya. Dan dikembalikan lagi kedalam kantong. Demikian seterusnya cara mengimplementasikan media kantong ajaib dalam proses belajar matematika sub geometri.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik proses dalam pembelajaran (Acep, Y., 2012). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kinerja pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. PTK ini menggunakan model Kemmis dan Taggart.

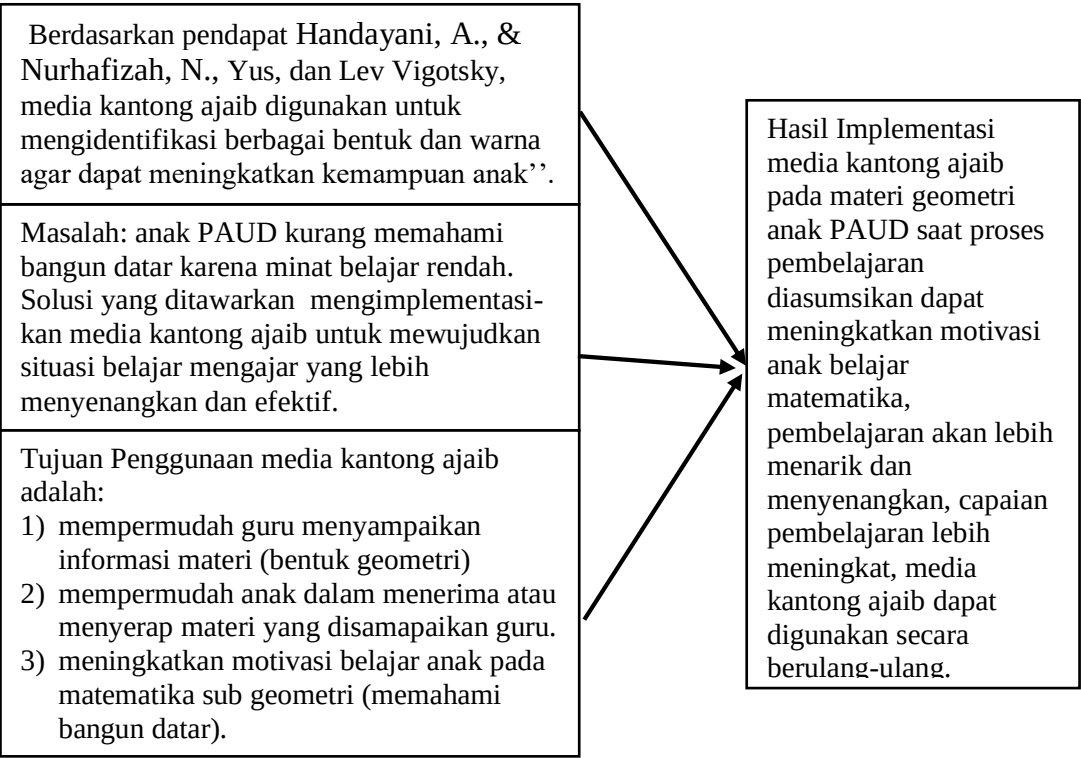
Prosedur kerja PTK model Kemmis dan Taggart meliputi tahap-tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, yaitu: pra siklus, siklus I dan siklus II. subjek yang diteliti adalah anak kelompok B di TK Putra VI Pasar Jumat berusia 5-6 tahun sebanyak 13 anak. Instrumen yang digunakan adalah format observasi dengan penilaian sesuai kisi-kisi indikator yang memiliki 4 kriteria.

Adapun kisi-kisi instrument dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Penilaian

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Anak dapat mengenal bentuk bangun datar dan menyebutkan ciri-ciri Δ (segitiga), O (lingkaran) $\square$ (segiempat)	4	Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk dan ciri-ciri bangun datar tanpa bantuan
		3	Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk dan ciri-ciri bangun datar dengan sedikit bantuan
		2	Anak dapat mengenal bentuk bangun datar, namun belum dapat menyebutkan ciri-ciri bangun datar
		1	Anak belum mengenal bentuk bangun datar
2.	Anak dapat mengelompokkan persamaan bentuk, ukuran dan warna bangun datar	4	Anak dapat mengelompokkan persamaan, bentuk, warna dan ukuran bangun datar
		3	Anak dapat mengelompokkan persamaan, bentuk, warna dan ukuran bangun datar dengan sedikit bantuan
		2	Anak dapat mengelompokkan persamaan, bentuk, warna dan ukuran bangun datar dengan bantuan.
		1	Anak belum dapat mengelompokkan persamaan, bentuk, warna dan ukuran bangun datar.
3	Anak dapat mencocokkan persamaan bentuk, warna, dan ukuran bangun datar dengan benda di sekitar	4	Anak dapat mencocokkan persamaan, bentuk, warna, dan ukuran bangun datar dengan benda di sekitar.
		3	Anak dapat mencocokkan persamaan, bentuk, warna, dan ukuran bangun datar dengan benda sekitar, mendapat sedikit bantuan.
		2	Anak dapat mencocokkan persamaan, bentuk, warna, dan ukuran bangun datar dengan benda di sekitar, melalui bantuan.
		1	Anak belum dapat mencocokkan persamaan bentuk, warna, ukuran bangun datar dengan benda di sekitar.
4	Anak dapat mengurutkan bentuk bangun datar (Δ O $\square$) sesuai arahan guru.	4	Anak dapat mengurutkan bentuk bangun datar sesuai arahan guru.
		3	Anak dapat mengurutkan bentuk bangun datar sesuai arahan guru dengan sedikit bantuan.
		2	Anak dapat mengurutkan bentuk bangun datar sesuai arahan guru dengan mendapat bantuan.
		1	Anak belum dapat mengurutkan bentuk bangun datar sesuai arahan guru.

Secara umum, kerangka pikir tindakan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dimulai dari prasiklus, tindakan siklus I, dan siklus II, peneliti menemukan adanya peningkatan belajar matematika sub geometri pada anak usia dini melalui media kantong ajaib. Data selengkapnya disajikan pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Kemampuan Matematika Bentuk Geometri Siklus I dan Siklus II

No	Kode Resp.	Skor			Peningkatan Siklus I ke II (%)	Ket.
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II		
1	Dv	35	59	81	37,29	Tuntas
2	Fl	56	71	93	30,99	Tuntas
3	Gc	36	59	81	37,29	Tuntas
4	Gb	58	65	87	33,85	Tuntas
5	Mi	65	78	93	19,23	Tuntas
6	Mh	32	56	84	50,00	Tuntas
7	Cc	55	71	90	26,76	Tuntas
8	Nc	47	65	84	29,23	Tuntas
9	Lz	59	71	87	22,54	Tuntas
10	Ll	40	59	81	37,29	Tuntas
11	Cy	60	71	87	22,54	Tuntas
12	Tc	45	62	84	35,48	Tuntas
13	Ol	40	59	81	37,29	Tuntas

Berdasarkan data pada Tabel 2, diperoleh rata-rata skor prasiklus 48,31, rata-rata skor anak pada siklus I adalah 65,08, dan pada siklus II adalah 85,62. Terlihat jelas dari skor rata-rata ada peningkatan yang signifikan mulai dari prasiklus sampai siklus II. Peningkatan dari prasiklus sampai siklus II disajikan pada Table 3.

Tabel 3. Capaian Dan Peningkatan Anak Dalam Memahami Bangun Datar

No.	Tindakan	Skor Rata-rata	Peningkatan
1	Prasiklus	48,31	Pra-siklus-siklus I
2	Siklus I	65,08	25,77%
3	Siklus II	85,62	Siklus I-siklus II 31,56%

Karena peningkatan yang terjadi dirasakan sudah sesuai target pencapaian pada penelitian ini, maka siklus dihentikan pada siklus II. Semua anak sudah tuntas pencapaiannya, dan meningkat kemampuan memahami bentuk bangun datar.

Pembahasan

Temuan pada penelitian ini, bahwa kemampuan matematika memahami bangun datar anak usia dini dapat meningkat, melalui implementasi media kantong ajaib. Hal ini terlihat pada hasil pencapaian anak yang meningkat terus dari siklus I sampai siklus II. Penyebab meningkatnya capaian kemampuan anak memahami bangun datar dibantu oleh media kantong ajaib yang diimplementasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media kantong ajaib, anak belajar dengan suasana menyenangkan. Belajar geometri sambil bermain membuat anak yang motivasi belajarnya rendah menjadi tertarik untuk ikut bermain. Tanpa disadari dengan bermain menggunakan kantong ajaib, anak-anak sudah terlibat belajar geometri dalam mengenal bangun datar.

Hasil sebelum diberi tindakan melalui media kantong ajaib atau disebut pra siklus memperoleh skor rata-rata sebesar 48,31, pada siklus I meningkat menjadi 65,08 setelah diberikan tindakan melalui media katong ajaib. Kenaikan dari pra siklus ke siklus I sebesar 25,77%. Jika dilihat dari kategori kemampuan matematika bangun datar anak yang mengacu pada indikator keberhasilan baik pada tahap pra siklus maupun siklus I masih kurang. Berdasarkan hasil siklus I tersebut sekalipun menunjukkan adanya peningkatan, namun pemberian tindakan belum berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti berusaha mengubah suasana belajar lebih santai dan lebih menyenangkan buat anak-anak. Belajar yang semula menggunakan kursi dan meja menjadi duduk di lantai/karpet, agar anak-anak lebih nyaman dalam belajar dan menggunakan kantong ajaib. Hasil temuan pada siklus II setelah diberi tindakan terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 85,62. Jika ditinjau dari kategori keberhasilan dikategorikan sangat baik karena capaian hasil belajar anak meningkat mencapai 100% atau tuntas seluruhnya. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 31,56%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan matematika mengenal dan memahami bangun datar pada anak usia dini setelah diberikan tindakan: (1) Anak sudah mengenal bentuk bangun datar, (2) Anak sudah mengenal ciri-ciri bentuk bangun datar, (3) Anak sudah dapat mengelompokkan persamaan bentuk, (4) Anak sudah bisa mengelompokkan ukuran dan warna, (5) Anak sudah bisa mencocokkan

persamaan bentuk, (6) Anak sudah bisa mencocokkan ukuran dan warna, (7) Anak sudah dapat mengurutkan bentuk dengan arahan guru, (8) Anak sudah dapat mengurutkan bentuk dengan inisiatif sendiri.

Dengan media kantong ajaib terbukti sangat efektif meningkatkan kemampuan anak mengenal dan memahami bentuk bangun datar. Penggunaan media kantong ajaib, pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Untuk itu penerapan media kantong ajaib haruslah memenuhi kondisi-kondisi tertentu agar dapat diperoleh hasil yang optimal. Kondisi-kondisi yang dimaksud adalah: (a) Harus ada usaha yang lebih dari guru terutama dana dan waktu dalam mempersiapkan media untuk membantu proses pembelajaran, (b) Guru menerapkan media harus mempunyai komitmen yang tinggi dan memiliki wawasan yang cukup tentang teori yang melandasi media mengenal bentuk bangun datar, (c) Penerapan pembelajaran melalui media kantong ajaib tidak dapat dilakukan sendirian oleh guru kelas atau guru pendamping. Jadi kedua guru dapat berkolaborasi pada proses interaksi anak dalam melibatkan kemampuan matematika bangun datar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan mengimplementasikan media kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan matematika bangun datar anak kelompok B di TK Putra VI Pasar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil rata-rata belajar anak pada setiap siklusnya. Kenaikan presentase dari pra siklus sampai siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus II terjadi peningkatan hingga 100%, dan seluruh anak mencapai kemampuan dengan indikator sangat baik. Artinya keberadaan media kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan matematika bangun datar anak sangat efektif dan berdampak positif bagi anak didik dan guru.

REFERENSI

- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan jam pintar di taman kanak-kanak pembina kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49-54.
- Handayani, A., & Nurhafizah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 44-50.
- Juniati, W., & Hazizah, N. (2020). Pengaruh permainan sorting color dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi pra-matematika di taman kanak-kanak Islam Budi Mulia. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 143-151.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Meylinda, D., & Surya, E. (2017). Kemampuan koneksi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-12.
- Rivai, A. N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Paud Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Gambar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 109-118.
- Safira, A. R., & Ifadah, A. S. (2020). *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.

- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Udjir, N., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1861-1872. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1861-1872.2022>
- Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). Pengembangan Pembelajaran Matematika Dalam National Council Of Teachers Of Mathematics (NCTM) Pada Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 127-143.
- Ulya, M. R., Isnarto, I., Rochmad, R., & Wardono, W. (2019, February). Efektivitas pembelajaran flipped classroom dengan pendekatan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan representasi ditinjau dari self-efficacy. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Vol. 2, 116-123.
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Yoni, Acep. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Grup Relasi Inti Media.
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.