



## IMPLEMENTASI MODEL *HIGH SCOPE* DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI

Oleh :

Masliyana, Nur Kholik Afandi  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda  
Indonesia  
e-mail: [masliyana1999@gmail.com](mailto:masliyana1999@gmail.com), [nurkholikafandi@gmail.com](mailto:nurkholikafandi@gmail.com)  
DOI: <https://doi.org/10.17509/edukids.v20i2.57824>

**Abstrak:** Melihat pentingnya mengenal konsep lambang bilangan, karena masih ada anak yang mengalami kesalahan dan kesulitan dalam mengenal serta menyebutkan angka. *High Scope* dapat menjadi strategi pembelajaran bagi anak untuk berinteraksi secara aktif dengan memberikan pengalaman untuk membangun pengetahuan. Adapun tujuan dalam penelitian untuk mengetahui implementasi model *high scope* dalam mengenal lambang bilangan di PAUD Cakrawala Kaki Langit. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui proses pengumpulan data dimulai dari observasi, wawancara hingga dokumentasi. Hal ini terbukti bahwa dari beberapa kegiatan yang dilakukan guru menggunakan beberapa konsep *high scope* dapat menjadikan pembelajaran aktif dan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak untuk membangun pengetahuan dalam mengurutkan, menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata.

**Kata kunci:** Anak usia dini, *high scope*, lambang bilangan

**Abstract:** Seeing the importance of knowing the concept of number symbols, because there are still children who experience mistakes and difficulties in recognizing and mentioning numbers. *High scope* can be a learning strategy for children to actively interact by providing experiences to build knowledge. The purpose of this research is to find out the implementation of the *high scope* model in recognizing number symbols at Cakrawala Kaki Langit PAUD. His research was conducted using a descriptive qualitative approach through data collection process starting from observation, interviews to documentation. It is proven that from several activities carried out by the teacher using several *high scope* concepts it can make learning active and provide direct experience to children to build knowledge in sorting, calling and connecting number symbols with real objects.

**Keywords:** early childhood, *high scope*, number symbol

Copyright (c) 2023 Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Salah satu bagian perkembangan yang harus diberikan stimulus oleh guru sebagai pendidik pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu aspek pada perkembangan kognitif (Ardiana, 2022). Kognitif menjadi salah satu bagian dalam perkembangan yang penting untuk diperhatikan dalam menunjang kemampuan daya berpikir (Hanifah & Syah Khalif, 2019). Selain itu, kemampuan ini dapat mengajarkan anak untuk mengeksplor dirinya sendiri (AISYAH, 2020), dan saling terikat satu sama lain dengan pikiran sadar anak (Madaniyah et al., 2021). Sebagaimana yang termaktub pada PERMENDIKBUD nomor 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional PAUD telah tersusun secara sistematis tahapan pencapaian anak. Tingkat pencapaian ditentukan dengan mempertimbangkan ruang lingkup dan klasifikasi berdasarkan jenjang usia (Permendikbud 137, 2015).

Lingkup perkembangan pada anak usia dini khususnya untuk kelompok 4-5 tahun terurai sebanyak tiga kategori kognitif yaitu pembelajaran dan penyelesaian masalah, berpikir secara logis serta berpikir secara simbolik. Tiga lingkup tersebut masing-masing mempunyai indikator pencapaian, salah satunya pada kemampuan berpikir simbolik dengan mengacu pada pencapaian anak mampu melakukan pembilangan benda antara satu hingga bilangan sepuluh, serta anak mampu mengenal mengenal konsep dan lambang setiap bilangan. Sebagaimana yang telah diatur dalam PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 yang disebutkan bahwa indikator dalam berpikir simbolik yaitu anak mampu menyatukan benda yang nyata dengan bilangan antara 1-10 (Permendikbud 146, 2014).

Kemampuan dalam mengenal lambang bilangan tersebut dapat memberikan banyak manfaat bagi anak dalam meningkatkan keterampilan

berpikir, menalar, serta memecahkan masalah (Syafitri et al., 2018). Sehingga kemampuan ini menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan keseharian. Tanpa sadar seorang anak akan terlibat secara langsung dalam beraktivitas dilingkungan sekitarnya dengan menggunakan bilangan. Sebagai contoh yaitu kegiatan anak sedang membilang benda (Herawati Bachrun1, Bastiana2, 2021), ketika anak merapikan alat bermainnya (Humairo & Amelia, 2021), membaca dan mengenal bilangan pada jam (Cahyani, 2020), mampu menjawab pertanyaan mengenai usianya (Bujuri, 2018), bermain peran menjadi pedagang dan pembeli (Zahwa et al., 2018) (Patimah & Simanjuntak, 2020), hingga anak mampu membaca nominal/angka yang terdapat pada uang (Syafitri et al., 2018). dan lain sebagainya. Sehingga kemampuan dalam mengenal konsep lambang bilangan merupakan bagian terpenting yang harus dikenalkan dan diajarkan sejak dini (Rianti, 2016) (La-sule et al., 2021). Agar kemampuan tersebut tercapai secara optimal, tentunya dibutuhkan bimbingan serta arahan dari orang tua, pendidik, serta orang dewasa lainnya.

Melihat betapa bermanfaatnya mengenal lambang bilangan dalam keseharian, maka sudah seharusnya seorang pendidik memegang peran penting dalam memberikan rangsangan berdasarkan kebutuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, guru harus lebih awal mengetahui terkait ciri-ciri dalam pelayanan PAUD. Hal ini saling berkaitan, dimana sebagai seorang guru harus dapat memahami segala landasan yang akan dipergunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan PERMENDIKBUD RI Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa prinsip-prinsip yang harus dipahami yaitu belajar melalui kegiatan bermain, mengacu pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, *active learning*, mengacu pada

pengembangan nilai-nilai bersifat karakter, berfokus pada pengembangan kecakapan hidup, didukung dengan sebuah lingkungan yang kondusif, berpusat pada pembelajaran yang demokratis, pemanfaatan dalam menggunakan berbagai media belajar, sumber belajar, narasumber dalam penggunaan media belajar serta narasumber yang berada disekitar lingkungan PAUD. Selain itu juga, stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dapat memberikan pengaruh dan peningkatan kearah yang positif dalam mengembangkan aspek perkembangan. Salah satu caranya dengan melakukan manipulasi pada lingkungan belajar seperti pengembangan sebuah program yang dapat mendidik anak menjadi aktif atau disebut dengan *learning by doing*, berpusat kepada anak, serta memberikan ruang bergerak (Nurhaedah, 2018). Pengaturan seperti ini akan mendukung anak dalam bereksplorasi, memberikan kebebasan dan mengajarkan anak dalam menemukan tentang dunia belajarnya.

*High Scope* adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah strategi pembelajaran yang berinteraksi secara langsung dengan anak, agar terciptanya kemampuan anak berpikir secara mandiri dan dapat mengatasi masalahnya sendiri (Fauzi Fahmi & Rahmi Wardah Ningsih, 2020). Proses pembelajaran yang ditawarkan tidak hanya dilatarbelakangi dengan pilihan belajar *indoor*, tetapi juga selalu menggunakan *outdoor*. Sehingga melalui proses seperti tersebut akan menambah dan memperkaya wawasan anak sesuai dengan kondisi sebenarnya yang ada dilingkungan sekitar (Ulfah et al., 2022). Tentunya dengan adanya peningkatan terhadap intelektual anak baik dari segi kemampuan berpikir dan pemecahan masalah akan memberikan efek kearah yang lebih meningkat terhadap kemampuan mengenal bilangan.

Namun, faktanya masih terdapat anak yang belum optimal dalam menyebutkan dan menghitung angka dengan benar dan tepat. Masih ada terdapat anak yang salah dan kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan bilangan. Terutama dalam penyebutan ataupun penulisan angka 6 dan 9 yang terkadang masih suka tertukar dan terbalik. Hal yang sama juga terjadi dalam pengenalan angka 2 dan 5. Selain itu juga masih ada anak yang kebingungan dalam menjawab berapa usianya, dan mengenal nominal/angka pada uang.

Guru di PAUD Cakrawala Kaki Langit membuat sebuah pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif menggunakan beberapa media dan bahan disekitarnya. Diharapkan anak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan gagasan yang dihasilkan dapat memberikan informasi kepada anak yang bermanfaat bagi perkembangan dan ilmu pengetahuannya. Dengan diberikan pembelajaran tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana implementasi model *high scope* dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui bentuk implementasi model *high scope* yang dilakukan sekolah tersebut dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini.

Adapun kajian relevan yang menunjukkan bahwa untuk mengoptimalkan mengenal lambang bilangan diperlukan adanya media yang dapat membuat anak ikut serta secara aktif dalam menyerap pembelajaran (Geri Frasiska Nurul Khotimah, 2022) (Fauziyah & Ningrum, 2022). Menurut (Syafitri et al., 2018) (La-sule et al., 2021) (Rosalina, 2019) menunjukkan bahwa dalam mengenal lambang bilangan anak berkembang dengan sangat baik melalui kegiatan permainan pohon hitung. Model *High Scope* sebagaimana yang disebutkan (Nurhaedah, 2018) dapat

digunakan guru untuk menunjang segala potensi dan kemampuan anak. Selain itu pada penelitian (Ulfah et al., 2022) menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika awal anak melalui model *High Scope* berkembang sangat baik. Hal ini selaras dengan pendapat Piaget yang menekankan bahwa proses belajar yang paling baik dilakukan anak ketika anak aktif dan mampu mencari solusi sendiri (Khadijah, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya baru ada satu penelitian dari (Ulfah et al., 2022) yang menganalisis model *High Scope* melalui sebuah pembelajaran berbasis matematika permulaan. Sedangkan penelitian lainnya banyak yang meneliti lebih kepada pembahasan umum baik dari isi kurikulum *High Scope* dan penerapannya kepada semua aspek perkembangan. Selain itu, penelitian lain banyak yang meneliti hanya berfokus dengan satu permainan atau media saja. Sedangkan dalam penelitian ini, ingin melihat penerapan model tersebut secara khusus dalam menstimulasi kemampuan anak mengenal konsep lambang bilangan dengan memperhatikan interaksi, kebutuhan dan berpusat pada anak.

## METODE

Pada penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan kenyataan yang ada dilapangan saat dilakukan penelitian (Sugiyono, 2017). Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Adapun analisis data observasi dan dokumentasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung serta wawancara yang dilakukan kepada guru kelas A di PAUD Cakrawala Kaki Langit. Data yang diperoleh melalui observasi yang di ambil dari indikator mengenal lambang bilangan. Adapun teknik analisis data yang diterapkan dengan menggunakan langkah reduksi data,

penyajian data dan penarikan data menjadi sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1. Instrumen observasi**

Variabel	Indikator
Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan	Mengurutkan lambang bilangan 1-10
	Menunjukkan lambang bilangan 1-10
	Menghubungkan simbol gambar pada benda berdasarkan jumlahnya dengan menggunakan bilangan 1-10
	Menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda nyata

Subjek penelitian yaitu 25 orang anak kelompok A. Tempat penelitian yaitu PAUD Cakrawala Kaki Langit di Jalan Anggur gang SD, Samarinda Ulu. Penelitian dilakukan dari 27 Maret 2023 sampai 07 April 2023.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang ditemukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara di PAUD Cakrawala Kaki Langit tentang kemampuan dalam mengenal lambang bilangan melalui model *high scope* yang ditinjau dari perencanaan, pelaksanaan hingga tahapan evaluasi pembelajaran.

Jika dilihat berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan model *high scope* di PAUD ini masih menggunakan kurikulum tahun 2013 yang mulai dikombinasikan dengan menyesuaikan perubahan terbaru yaitu kurikulum merdeka. Perencanaan yang disusun guru dari program semester, rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) hingga rencana program pembelajaran harian (RPPH). Rencana program tersebut dibuat oleh guru dengan menyesuaikan tema yang telah disepakati bersama.

Penerapan model pembelajaran berbasis *high scope* yang dilaksanakan pada proses pembelajaran yaitu pada saat kegiatan inti. Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan metode praktek langsung yang melibatkan anak secara aktif baik individu ataupun secara berkelompok dengan memperhatikan interaksi dan kebutuhan anak. Kegiatan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai media dan alat bermain yang dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman anak dengan benda nyata yang ada di lingkungan sekolah.

Kegiatan mengenal lambang bilangan yang pertama dilakukan di sekolah ini yaitu kegiatan bermain memindahkan bola menggunakan gelas. Setelah anak selesai memindahkan bola, anak di minta oleh guru untuk menghitung ada berapa jumlah bola yang berhasil anak pindahkan ke dalam box. Peran guru disini sebagai fasilitator dan mengamati setiap aktivitas yang dilakukan. Disini guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain secara aktif dan memilih bola sesuai warna yang diinginkan.



**Gambar 1. memindahkan bola**

Kegiatan mengenal lambang bilangan kedua yaitu bermain memukul paku. Terlihat dari hasil pengamatan peneliti, anak-anak bermain secara bergantian memukul paku di atas balok kayu dengan menggunakan bantuan palu. Kemudian anak diajak untuk menghitung jumlah paku yang tertancap di balok kayu secara berurutan satu, dua, tiga dan seterusnya. Guru memberikan

kepercayaan kepada anak agar anak mampu mengeksplorasi dirinya sendiri dengan benda sekitar dan menjadi sebuah pengalaman yang dapat membangun kemampuan daya berpikir dan pengetahuan anak.



**Gambar 2. Memukul Paku**

Kegiatan mengenal lambang bilangan yang ketiga yaitu ada kegiatan bermain asinan. Terlihat dari hasil penelitian anak bermain bersama secara bergantian melompat mengikuti kotak yang terdapat bilangan dari angka 1 sampai 10. Kemudian, anak diajak melompat sambil menyebutkan angka secara berurutan.



**Gambar 3. bermain asinan**

Kegiatan selanjutnya yaitu bermain gelang karet. Anak diajak menyatukan karet hingga panjang. Setelah itu anak akan menghitung jumlah karet yang berhasil disatukan. Hasil dari gelang karet tersebut dapat dijadikan anak untuk kegiatan bermain lompat tali. Pada

kegiatan tersebut juga menjadi salah satu strategi untuk mengajak anak mengenal bilangan dengan menghitung jumlah lompatannya. Kegiatan yang diberikan guru tersebut dapat memunculkan banyak ide dan gagasan anak untuk menciptakan berbagai permainan dari hasil karya gelang karet tersebut.



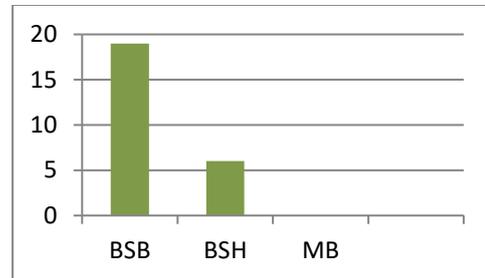
**Gambar 4. Bermain Gelang Karet**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas juga didapatkan hasil bahwa selain empat kegiatan tersebut. Terdapat juga beberapa kegiatan pengenalan lambang bilangan seperti kegiatan anak menjelajah di alam dengan memperhatikan pohon sukun dan menghitung jumlah buahnya serta pada kegiatan puncak tema *Market Day*. Adapun sebelum anak-anak melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, pertama kali yang dilakukan guru adalah menjelaskan dan mencontohkan cara bermainnya terlebih dahulu.

Selama proses kegiatan yang dilaksanakan guru selalu memberikan kegiatan dengan mempertimbangkan minat anak dan dapat memberikan pengalaman secara langsung bersentuhan dengan orang, benda, gagasan serta kejadian dalam pengalaman yang akan mendorong anak dalam membangun pengetahuannya. Guru berperan sebagai fasilitator yang turut serta mengobservasi dan berpartisipasi. Guru juga harus memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk memilih sesuai minatnya, membuat rancangan, mengikuti

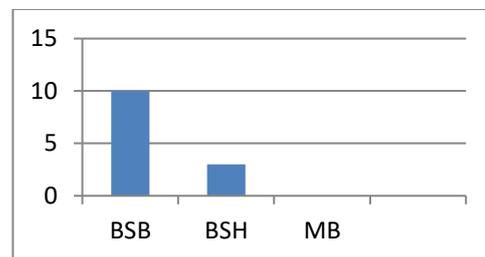
keinginannya dan menjabarkan pengalaman.

Berikut ini diagram hasil observasi melalui empat kegiatan bermain.



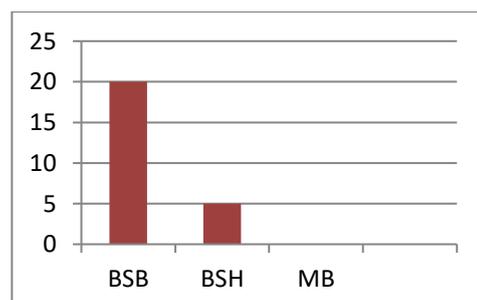
**Diagram 1. Memindahkan Bola**

Dapat dilihat pada diagram di atas, terdapat 19 anak berkembang sangat baik mampu menghitung jumlah bola yang dipindahkan dengan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Anak yang berkembang sesuai harapan terdiri dari 6 orang yang mampu mengurutkan lambang bilangan 4-6.



**Diagram 2. Memukul Paku**

Dapat dilihat pada diagram di atas yaitu 10 anak berkembang sangat baik menghubungkan bilangan 1-10 dengan paku. Anak yang berkembang sesuai harapan ada terdapat 3 anak yang mampu menghubungkan bilangan 1-6 menggunakan paku.



### Diagram 3. Bermain Asinan

Dapat dilihat pada diagram di atas terdapat 20 anak berkembang sangat baik dalam mengurutkan dan menunjukkan bilangan 1-10. Anak yang berkembang sesuai harapan yaitu anak mampu menyusun secara berurutan serta menunjukkan lambang bilangan 1-6 terdapat sebanyak 5 anak.

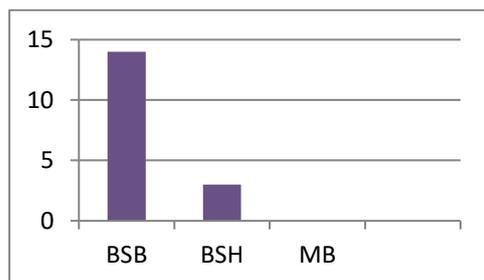


Diagram 4. Gelang Karet

Dapat dilihat pada diagram di atas, terdapat 14 anak berkembang sangat baik mampu mengurutkan dan menghubungkan bilangan 1-10 dengan karet. Sedangkan yang berkembang sesuai harapan terdapat sebanyak 3 anak yang mampu melakukan secara urut dan menghubungkan lambang bilangan 1-6 dengan karet.

Berdasarkan penjabaran diatas yaitu setiap indikator pencapaian anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekolah seperti bermain memindahkan bola, bermain memukul paku, bermain asinan dan bermain gelang karet. Rata-rata menunjukkan hasil bahwa anak berkembang sangat baik, dimana anak mampu mengurutkan, menunjukkan dan mengaitkan lambang bilangan dengan benda antara 1-10. Karena ketika proses pembelajaran berlangsung, guru selalu melibatkan partisipasi anak untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Guru memberikan kebebasan bagi anak untuk menentukan aktivitas yang disukai dan dapat membangun stimulasi pengetahuan anak.

Sebagaimana konsep lambang bilangan yang seharusnya, diajarkan dengan konsep sederhana tanpa adanya paksaan (Anisa & Sjamsir, 2021), maka segala proses pembelajaran selalu dilakukan dengan bermain memanfaatkan media atau benda yang ada (Ningtyas, 2018) (Ulfah et al., 2022) (Ulfah et al., 2022). Kegiatan yang dijalankan juga memiliki konsep program *high scope* yang perencanaan kegiatan dilakukan secara berulang, menyediakan rancangan kerja yang konsisten bagi orang dewasa maupun anak (Rahayu et al., 2023) Kegiatan dibuat berdasarkan siklus dalam kegiatan inti *high scope* yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan dan review setiap harinya (AMALIA, 2019).

Guru kelas setelah selesai kegiatan pembelajaran mencatat setiap perilaku, pengalaman dan minat anak (Safitri et al., 2019). Catatan ini guru lakukan untuk menilai sejauh mana perkembangan anak dan perencanaan kegiatan dihari berikutnya guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya secara tepat.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa model *high scope* efektif dilakukan dalam mengenal lambang bilangan di PAUD Cakrawala Kaki Langit melalui kegiatan bermain memindahkan bola, bermain memukul paku, bermain asinan dan bermain gelang karet. Terbukti dari kemampuan dan pengetahuan anak dalam mengurutkan, menunjukkan dan menghubungkan dengan benda pada lambang bilangan 1-10 rata-rata berkembang sangat baik. beberapa kegiatan yang dilakukan dengan konsep *high scope* dapat menjadikan pembelajaran aktif dan memberikan pengalaman secara langsung untuk membangun pengetahuan anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- AI SYAH, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- AMALIA, L. (2019). 1342-145-3364-1-10-20190129. *Esensi Model Pembelajaran High Scope Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Indonesian*, 117–124.
- Anisa, P., & Sjamsir, H. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Model Talking Stick dan Media Kantong Pintar Pada Anak Kelompok B TK Putera 1 Banjarbaru. *BEduManageRs Journal Borneo Educational Management and Research Journal*, 2(2), 32–41.
- 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>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Fauzi Fahmi, & Rahmi Wardah Ningsih. (2020). Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(01), 1–16. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i01.230>
- Fauziyah, M., & Ningrum, M. A. (2022). Pengembangan Media Liputan Berbasis Loose Parts Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/48393/40474>
- Geri Franska Nurul Khotimah. (2022). *PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 KELOMPOK A DI TK KATOLIK SANTA THERESIA KALIJUDAN SURABAYA* Geri Fransiska Nurul Khotimah. 11, 44–50.
- Hanifah, Masfufah & Syah Khalif Alam. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto di Kelompok B. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 2(6).<http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p302-308>
- Herawati Bachrun1, Bastiana2, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar Kelompok B TK Islam Al-Farabi Makassar. *Profesi Kependidikan*, 2, 8. <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/27499>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif*

- Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)* Muhammad Khoiruzzadi, I & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.
- Mulyaningsih, Eka & Sukmawati Tono P. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al Ghufroh Journal of Primary Education*. 1(1). <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1224>
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.2949>
- Nurhaedah, A. A. (2018). Model Pembelajaran High / Scope dalam Menumbuh Kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 471–476.
- Patimah, P., & Simanjuntak, J. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Kamal Laud Dendang Ta .... *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 27–36. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16205>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014. (2015) Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pradana, Pascalian Hadi. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 2(2). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/38>
- Purnama, S., Ulfah, M., Machalia, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Rahayu, N., Putri H, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Priyanti, N. (2023). Model Pembelajaran High Scope Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 61–68. <http://jurnaledukasia.org>
- Rianti, W. (2016). Jurnal paud tambusai. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 36–42.
- Rosalina. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*, 5(2), 123–135. [file:///C:/Users/User/Documents/tugas\\_rahmi/kumpulan\\_jurnal\\_paud/jurnal\\_paud\\_kuantil.pdf](file:///C:/Users/User/Documents/tugas_rahmi/kumpulan_jurnal_paud/jurnal_paud_kuantil.pdf)
- Safitri, U., Aunurrahman, & Miranda, D. (2019). Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Anak Usia Dini Di Tk Lkia Ii Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa JPPK*,

- 8(9), 1–9.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35775>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193.  
<https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>
- Ulfah, M., Nurlaela, M., & Saifuddin, S. (2022). Penerapan Model High Scope dalam Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 73.  
<https://doi.org/10.24235/awlad.v8i1.8968>
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3848>