

## PENDAMPINGAN PENGGUNAAN METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN BERHITUNG PADA ANAK SD DI DESA LIMBANG JAYA II

Sawi Sujarwo<sup>1</sup>, Dhea Fitri Rahmayani<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

\* Coressponding Author. E-mail: [dhea010717@gmail.com](mailto:dhea010717@gmail.com)

Received: 16 Januari 2025 Accepted: 20 Agustus 2025 Published: 31 Agustus 2025

### Abstrak

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan membaca dan berhitung merupakan kemampuan mendasar yang menjadi prasyarat bagi penguasaan berbagai disiplin ilmu di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Metode yang digunakan yaitu bermain sambil belajar dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil pengabdian masyarakat mendapatkan bahwasannya metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung pada anak-anak sekolah dasar. Peningkatan keterampilan membaca ditunjukkan melalui kemampuan anak-anak membaca dengan lancar, memahami teks sederhana, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam membaca. Sementara itu, peningkatan keterampilan berhitung terlihat dari kemampuan anak-anak memahami konsep angka, operasi matematika sederhana, serta penyelesaian soal dengan pendekatan yang kreatif. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar anak-anak, yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama program berlangsung.

**Kata Kunci:** bermain sambil belajar, membaca, berhitung, desa Limbang jaya II

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak (Putri, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan membaca dan berhitung merupakan kemampuan mendasar yang menjadi prasyarat bagi penguasaan berbagai disiplin ilmu di jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Fadila, dkk., 2025). Namun, tantangan dalam pengembangan keterampilan tersebut sering kali ditemukan di berbagai daerah, terutama di wilayah pedesaan seperti Desa Limbang Jaya II. Kurangnya akses terhadap sumber belajar yang memadai, keterbatasan pendidik yang kompeten, dan rendahnya motivasi belajar anak menjadi beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca dan berhitung di kalangan siswa sekolah dasar.

Pada sistem pembelajaran, pendidik dituntut untuk mampu menerapkan berbagai keterampilan dasar mengajar, dan salah satu diantaranya adalah keterampilan memberikan variasi misalnya variasi dalam penggunaan media, metode, model dan variasi lainnya (Adawiyah, 2021). Dengan adanya berbagai

variasi mengajar tersebut, siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dikatakan Aunurrahman (2010) bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik (Ruchliyadi, dkk., 2022). Penelitian ini memiliki 3 kajian utama yaitu, Metode Belajar Sambil Bermain, Keterampilan membaca dan keterampilan berhitung.

Oleh karena itu, metode pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik sering kali menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan motivasi belajar siswa (Sari, dkk., 2025). Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Ocha & Laksana, 2025). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain sambil belajar. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi pengembangan kemampuan



kognitif, sosial, dan emosional anak secara simultan.

Desa Limbang Jaya II merupakan salah satu desa yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan program pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Berdasarkan observasi awal, banyak anak di desa ini yang masih menghadapi kesulitan dalam membaca dan berhitung. Hal ini mendorong perlunya intervensi berupa penerapan metode bermain sambil belajar yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan.

Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung pada anak sekolah dasar di Desa Limbang Jaya II. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berupaya untuk menggali secara mendalam efektivitas metode tersebut dalam konteks pembelajaran di lingkungan desa. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif, baik bagi pendidik maupun pembuat kebijakan di bidang pendidikan.

#### METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan yaitu pengabdian masyarakat ini yaitu sosialisasi dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan penggunaan metode belajar sambil bermain untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menghitung anak sekolah dasar Desa Limbang Jaya II. Kegiatan ini dilakukan pada bulan November 2024 di Desa Limbang Jaya II. Waktu pelaksanaan program bimbingan belajar anak sekolah dasar ini dilakukan pukul 19.00 WIB hingga selesai. Adapun hasil kegiatan yang dilakukan selama 6 kali pertemuan bimbingan belajar.

#### HASIL KEGIATAN

*Kegiatan pertama* dimulai dengan menyambut anak-anak sekolah dasar di Desa Limbang Jaya II di salah satu rumah warga yang telah disiapkan sebagai tempat kegiatan. Tim KKNT memperkenalkan diri satu per satu sambil menjelaskan tujuan utama dari program ini, yaitu untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung mereka melalui metode

bermain sambil belajar. Dalam suasana yang santai dan penuh kehangatan, anak-anak diajak untuk berinteraksi secara aktif dengan para anggota tim. Beberapa permainan sederhana, seperti tebak nama dan cerita singkat, digunakan untuk mencairkan suasana. Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terlihat dari antusiasme mereka bertanya tentang kegiatan yang akan dijalankan.

Selain itu, kegiatan ini juga menjadi momen bagi tim untuk mengobservasi dinamika kelompok anak-anak, termasuk tingkat perhatian, antusiasme, dan cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya. Pendekatan ini berhasil menciptakan suasana akrab dan membangun hubungan emosional yang positif, sehingga anak-anak tampak semakin termotivasi untuk mengikuti rangkaian kegiatan berikutnya.



Gambar 1. Melakukan pendekatan

Pada *pertemuan kedua*, kegiatan fokus pada pemberian materi dasar membaca dan berhitung. Materi disampaikan secara bertahap dengan menggunakan pendekatan visual dan verbal untuk membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih mudah. Penulis menggunakan media kartu edukasi yang berwarna-warni dan menarik perhatian. Kartu huruf digunakan untuk mengenalkan alfabet kepada anak-anak. Setiap anak diajak untuk menyebutkan huruf pada kartu secara bergiliran sambil dibimbing untuk mengaitkan huruf tersebut dengan kata-kata sederhana, seperti "A untuk apel" dan "B untuk buku." Metode ini membantu mereka mengenal huruf dengan lebih baik sekaligus memperkaya kosakata.

Untuk materi berhitung, tim menggunakan kartu angka yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik. Anak-anak diajak untuk menghitung jumlah benda pada gambar, seperti apel atau bola, sesuai dengan angka yang tertera pada kartu. Latihan interaktif ini dilakukan secara kelompok untuk mendorong



kerja sama antar anak dan meminimalkan tekanan belajar individu

Sebagai tambahan, diberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bertanya dan mencoba sendiri tanpa tekanan. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan membuat anak-anak lebih aktif dan percaya diri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami dasar-dasar membaca dan berhitung dengan lebih baik, sekaligus menikmati proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Pelaksanaan berhitung

Fokus utama pada pertemuan ini adalah meningkatkan keterampilan membaca anak-anak melalui kegiatan membaca teks yang menyenangkan. Tim KKNT menyediakan buku-buku bergambar dengan cerita pendek yang sederhana dan menarik, yang dirancang khusus untuk anak-anak sekolah dasar. Buku-buku ini dipilih agar sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, dengan ilustrasi berwarna-warni yang mampu menarik perhatian.

*Kegiatan ketiga* dimulai dengan penjelasan singkat dari tim KKNT tentang pentingnya membaca dan bagaimana cerita-cerita dalam buku dapat memberikan pelajaran berharga. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk memilih buku yang mereka sukai. Dalam kelompok kecil, mereka membaca cerita secara bergiliran dengan bimbingan dari anggota tim.

Metode bimbingan yang digunakan melibatkan pendekatan fonetik untuk membantu anak-anak mengenali kata-kata yang sulit, serta memberikan penekanan pada intonasi dan pengucapan yang benar. Anakanak juga didorong untuk menceritakan kembali isi cerita dengan kata-kata mereka sendiri, yang membantu meningkatkan pemahaman bacaan sekaligus membangun kepercayaan diri mereka.

Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang positif, di mana anakanak merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Hasilnya, anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme terhadap aktivitas membaca, dan

beberapa di antaranya mulai menunjukkan kemampuan membaca yang lebih lancar. Suasana yang menyenangkan ini membuat anak-anak lebih percaya diri dan bersemangat untuk terus mengikuti kegiatan selanjutnya.



**Gambar 3.** Membimbing membaca

Pada *pertemuan keempat*, fokus kegiatan adalah meningkatkan keterampilan berhitung anak-anak dengan pendekatan kreatif dan menyenangkan. Tim KKNT memulai kegiatan dengan memberikan soal berhitung sederhana menggunakan angka berwarna. Warna-warna cerah pada angka dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka lebih mudah mengenali angka serta memahami konsep operasi dasar matematika.

Setelah sesi soal berhitung, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas menggambar angka. Anak-anak diajak menggambar angka sambil mempraktikkan operasi penjumlahan dan pengurangan. Misalnya, mereka diminta menggambar dua apel untuk angka dua, kemudian menggambar tiga apel lagi untuk angka lima, yang diikuti dengan menghitung total apel yang digambar. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga anak-anak tidak merasa terbebani.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap angka dan operasi dasar. Selain itu, pendekatan yang kreatif membuat mereka lebih menikmati proses pembelajaran. Aktivitas ini juga membantu memperkuat keterampilan motorik halus mereka melalui menggambar.

Kegiatan pada *pertemuan kelima* dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung anak-anak melalui permainan interaktif menggunakan kartu huruf dan kartu angka. Permainan ini dikemas secara kompetitif namun tetap menekankan nilai kerja sama untuk menciptakan suasana belajar yang



menyenangkan. Pada sesi pertama, anak-anak bermain dengan kartu huruf. Setiap kartu berisi satu huruf yang harus disusun menjadi kata sederhana. Anak-anak bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata yang benar. Tim KKNT memberikan panduan sambil mendorong mereka untuk berdiskusi dengan teman satu tim. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan membaca, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir logis dan kerja sama antar anak. Sesi kedua melibatkan permainan kartu angka. Anak-anak diberikan kartu yang berisi angka dan simbol operasi matematika (+, -, =). Tugas mereka adalah menyusun kartu tersebut menjadi operasi matematika sederhana yang benar, seperti  $3 + 2 = 5$ . Permainan ini dirancang untuk melatih pemahaman mereka terhadap konsep operasi matematika dasar sambil tetap memberikan tantangan yang seru. Kegiatan ini berlangsung dengan antusiasme tinggi. Anak-anak terlihat bersemangat untuk menyelesaikan tantangan dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Melalui permainan ini, mereka tidak hanya belajar mengaitkan huruf dengan kata dan angka dengan operasi matematika, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan problem solving. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan membaca dan berhitung anak-anak secara signifikan. Pendekatan berbasis permainan terbukti efektif dalam menarik perhatian mereka dan meningkatkan motivasi untuk belajar.

Pada *pertemuan keenam* atau terakhir, kegiatan difokuskan pada evaluasi untuk mengukur keberhasilan metode bermain sambil belajar yang diterapkan selama program. Evaluasi dilakukan menggunakan tes sederhana yang mencakup aspek membaca dan berhitung. Tes ini dirancang untuk menilai pemahaman anak-anak terhadap materi yang telah diajarkan serta mengukur peningkatan keterampilan mereka.

Untuk keterampilan membaca, anak-anak diminta membaca kalimat pendek yang mengandung kata-kata sederhana. Tim KKNT mencatat kelancaran, intonasi, dan kemampuan anak-anak memahami isi bacaan. Sementara itu, untuk keterampilan berhitung, anak-anak menyelesaikan soal matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, yang disajikan secara visual dan interaktif.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca dan berhitung anak-anak. Sebagian besar peserta menunjukkan kelancaran membaca yang lebih baik dibandingkan sebelum program dimulai. Mereka juga lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal berhitung sederhana. Selain itu, peningkatan motivasi belajar terlihat dari antusiasme mereka selama mengikuti evaluasi. Anak-anak tampak menikmati proses belajar dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi.

Kegiatan diakhiri dengan pemberian apresiasi berupa pujian dan hadiah kecil kepada anak-anak yang berpartisipasi aktif selama program. Pendekatan ini bertujuan untuk semakin memotivasi mereka dalam kegiatan belajar di masa depan.

Penelitian oleh Nurcahyono (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan kemampuan literasi awal dan numerasi anak-anak. Hal ini selaras dengan hasil evaluasi dalam program ini, di mana anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca, seperti kelancaran membaca dan kemampuan memahami teks sederhana. Selain itu, pendekatan bermain juga memfasilitasi pembelajaran matematika dasar, seperti yang didukung oleh penelitian Wikandiyah, dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa permainan angka merupakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak.

Hasil ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky (1978) tentang Zone of Proximal Development (ZPD), yang menyatakan bahwa anak-anak dapat belajar lebih efektif ketika mendapatkan bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mahir. Dalam kegiatan ini, anak-anak dibimbing oleh penulis dan tim KKNT dalam aktivitas membaca dan berhitung. Interaksi ini memungkinkan mereka untuk belajar di luar kemampuan mandiri mereka, namun masih berada dalam jangkauan perkembangan yang optimal. Selain itu, pendekatan bermain mendukung konsep scaffolding dari Vygotsky, di mana pembelajaran dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak.

Dari sisi psikologi pendidikan, pendekatan ini juga mendukung teori pembelajaran konstruktivis Piaget, yang menekankan bahwa anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan



eksplorasi. Dalam kegiatan ini, penggunaan buku bergambar, permainan kartu, dan aktivitas menggambar angka memberikan pengalaman belajar yang konkret, yang membantu anak-anak membangun pemahaman yang lebih baik tentang huruf dan angka.

Peningkatan motivasi belajar yang diamati selama program ini juga dapat dijelaskan oleh teori motivasi intrinsik Deci & Ryan (1985), yang menyoroti bahwa anak-anak lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa senang, tertantang, dan didukung dalam kegiatan yang relevan dengan minat mereka (Rohyana, dkk., 2025). Pendekatan bermain yang digunakan dalam program ini memberikan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan aspek psikologis, seperti kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, pendekatan ini memiliki implikasi yang signifikan untuk diterapkan secara luas, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan formal.

Oleh karena itu, metode bermain sambil belajar adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hasma (2020) dan Wafiyah (2023) yang menunjukkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan manfaat tambahan dalam membangun kepercayaan diri dan meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Program ini dapat menjadi model praktik baik untuk diterapkan di daerah lain dengan konteks serupa. Temuan ini memberikan wawasan bagi pendidik tentang pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang interaktif untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Diharapkan, hasil penelitian ini menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum dan strategis pembelajaran di Pendidikan anak sekolah dasar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung pada anak-anak sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan membaca ditunjukkan melalui kemampuan anak-anak membaca dengan lancar, memahami teks sederhana, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam membaca. Sementara itu, peningkatan keterampilan berhitung terlihat dari kemampuan anak-anak memahami konsep angka, operasi matematika sederhana, serta penyelesaian soal dengan pendekatan yang kreatif. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar anak-anak, yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama program berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.
- Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, (2015). "Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN Bulutirto Temanggung", *Jurnal Psikologi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga), t.d., 61
- Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: CV ALFABETA Dewi, S. L.
- (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*. 5(2).
- Fadillah. 2019. Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ibeng, Parta. 2020. "Pengertian Sosialisasi, Tujuan, Macam, Fungsi, Media, dan Contohnya". (<https://pendidikan.co.id/pengertian-sosialisasi-tujuanmacamfungsi-media-dan-contohnya/>). Diakses hari Rabu tanggal 15 April 2020 pukul 21.31 WIB.
- Fadila, N. R., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar: Perspektif Kognitif dan Psikomotorik. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 129-139.
- Lindriati, Siti dkk. (2017). "Pengaruh Sosialisasi dan Tingkat Pemahaman Masyarakat terhadap Minat Pembuatan Akta Kematian di Desa Purworejo". 32.



- Musfiroh, Takdiroatun. (2008). *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurcahyono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *JIPM: Journal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Hasma., Barasandji, S., dan Muhsin. (2020). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3, 147-160.
- Ocha, F. A., & Laksana, S. D. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar melalui Gamifikasi Digital: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 208-233.
- Putri, H. P. D. (2023). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 11-16.
- Rohyana, H., Putro, S. R. S., Yurita, H. O., & Legowo, Y. A. S. (2025). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Memahami Peserta Didik dalam Proses Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Ruchliyadi, D. A., Putra, H. M. A., Adawiah, R., Kiptiah, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2).
- Sari, U. A., Nadiroha, W., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Natural Science Education Research (NSER)*, 8(1), 111-116.
- Washfiyah, S. (2023). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas I A Min 1 Yogyakarta. *JHPP: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 1(4).
- Wikandiyah. N. G., Roshonah, A. F., Damayanti, A., (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 12 Pamulang. Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ

