

# Anakta

[anaktajurnal@gmail.com](mailto:anaktajurnal@gmail.com)



## STIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK MENGGUNAKAN AKTIVITAS PLAYDOUGH PADA KELOMPOK B RA ASHABUL KAHFI KOTA PAREPARE

**Nurul Asqia<sup>1</sup>, Novita Ashari<sup>2</sup>, Rasmida Razak<sup>3</sup>**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare

[nurulasqia@iainpare.ac.id](mailto:nurulasqia@iainpare.ac.id)

[novitaashari@iainpare.ac.id](mailto:novitaashari@iainpare.ac.id)

[rasmidarazak@iainpare.ac.id](mailto:rasmidarazak@iainpare.ac.id)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik menggunakan aktivitas playdough pada kelompok B RA Ashabul Kahfi Kota Parepare. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Aktivitas playdough dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada kelompok B yang mencakup kemampuan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan, menemukan hasil bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan aktivitas playdough.

**Kata kunci:** Anak usia dini, Berpikir simbolik, Playdough.

### Abstrac

*The purpose of this study was to stimulate symbolic thinking skills using playdough activities in group B RA Ashabul Kahfi, Parepare City. The method used in this research is descriptive qualitative method. Data collection is done by interviews, observation and documentation. Playdough activities can stimulate the ability to think symbolically in group B which includes the ability to say the symbols for numbers 1-10, use the symbols for numbers to count, match numbers with symbols for numbers, recognize various kinds of symbols for vowels and consonants and represent various objects in the form of pictures or writing. Based on the research activities carried out, it was found that there was an increase in children's symbolic thinking skills by using playdough activities.*

**Keywords:** Early Chilhood, Symbolic thinking, Playdough

## Pendahuluan

Dimensi perkembangan anak yang berhubungan dengan proses pemerolehan informasi yang menjadi dasar pengetahuan terletak pada kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif menjadi salah satu hal yang krusial dalam pembentukan perilaku yang menyangkut tentang proses berpikir yang terkait dengan pemahaman dalam melakukan pertimbangan, penilaian dan menghubungkan suatu peristiwa (Tegarinfisa & Hasibuan, 2018). Stimulus yang diperoleh anak dari lingkungannya akan memberikan peningkatan dalam memahami simbol – simbol untuk beradaptasi di lingkungan sekitarnya, hal tersebut tidak lain disebabkan adanya keterlibatan perkembangan kognitif(Ashari et al., 2022). Perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkat kemampuan seseorang dalam berpikir. Perkembangan kognitif mempunyai andil yang fundamental dalam mencapai keberhasilan belajar anak karena kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas berfikir seperti mengingat dan menganalisis. Berpikir menjadi suatu proses dalam menafsirkan sebuah informasi untuk meyelesaikan suatu masalah, mengambil keputusan dan pemenuhan rasa ingin tahu. Anak pada usia dini memiliki dorongan untuk menanyakan berbagai hal (*curiosity*). Pada perkembangannya, anak memiliki karakteristik keingintahuan, sehingga perlu untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya kemampuannya dalam berpikir(Zahwa et al., 2018). Salah satu lingkup dalam aspek perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik.

Proses simbolik bagi anak usia dini mengarah pada pemahaman akan konsep (Permata & Nugrahani, 2020). Anak meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan mengingat dan membayangkan objek yang tidak ada dengan lambang bilangan dan huruf (Permata & Nugrahani, 2020). Dalam proses belajarnya, anak memerlukan objek yang nyata yang dapat di rasakan langsung.

pada tahap ini anak belajar angka dengan menghitung objek bendanya kemudian anak mulai belajar dalam menyesuaikan jumlah benda yang dihubungkan dengan symbol bilangan (Safitri, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Piaget (dalam (Nurlaela<sup>1</sup> & Nuraeni<sup>2</sup>, 2021)) bahwa anak pada usia 2-7 tahun termasuk dalam fase pra operasional dimana anak sudah berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir abstrak mengenai suatu peristiwa atau objek, dan dengan kemampuan perkembangan bahasanya disertai imajinasi anak, sehingga dalam bermain anak memiliki dimensi baru. Pada usia ini, anak sudah siap untuk mengenal huruf, angka dan symbol lainnya. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan dalam Kemampuan Berpikir Simbolik (KBS) yaitu dengan mengenalkan huruf dan angka pada anak, mengenalkan lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf. Pada usia ini anak juga mulai menggunakan aneka macam benda sebagai symbol (Riana, 2021).

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi; menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Riana, 2021). Stimulasi yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak ini dilakukan melalui bermain dan permainan. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pengembangan pada anak usia dini yaitu dilakukan dengan menyesuaikan tingkat perkembangan usia anak dengan menerapkan aktivitas yang menyenangkan(Tatminingsih, 2019). Maka pemilihan media pembelajaran yang dibuat berdasarkan prinsip dukungan visual berbasis aktivitas yang melibatkan anak belajar dengan memberikan pengalaman

langsung seperti menyentuh, melihat, dan meraba yaitu dapat menggunakan media permainan play dough(Ramadhani, n.d.).

Playdough merupakan bentuk lain dari palstisin yang terbuat dari adonan dengan telstur yang menyerupai tanah liat. Terdapat jenis lain playdough yang terbuat dari tepung tapioca berupa pasir kinestetik yang aman bagi anak dan dapat dibentuk menggunakan cetakan untuk mewakili konsep kapasitas banyak-sedikit dan konsep bilangan. Playdough dengan konfigurasinya juga terbuat dari bahan tepung yang dibentuk menjadi adonan. sebagai media permainan memiliki keunggulan seperti dapat dibentuk dengan mudah dan juga di kombinasikan dengan berbagai warna dari pewarna makanan.(Halamury, 2021). Playdoug termasuk dalam kategori alat permainan edukatif yang dapat dibuat sendiri, mudah ditemukan, tidak berbahaya, memiliki konsistensi, ukurannya dapat disesuaikan, ringan, elastis dan dapat digunakan secara individua atau plural. (Permadi & Dewi, 2022)

Dalam aktivitas pembelajaran, anak sebaiknya dilibatkan secara aktif dalam penggunaan alat peraga serta diberi kesempatan untuk memanipulasi benda sesuai kreativitasnya, sehingga anak dapat belajar tentang kombinasi, pola dan keteraturan dengan apa yang sedang diperhatikan dan diperagakannya. Bermain playdough tidak hanya memberikan kesenangan untuk anak, tetapi juga memberi manfaat. Aktivitas yang menyenangkan membuat anak menjadi antusias mengenal lambang bilangan, yang dimana bilangan sering kali memiliki konotasi yang dianggap sulit untuk dipelajari.(Sumardi et al., 2017) Dengan bermain playdough anak beraktivitas dengan menggunakan daya imajinasinya sembari terus membentuk dengan membuat pola, bilangan dan huruf. Sehingga Informasi yang diterima dan dirasakan anak secara lansung melalui panca indra dapat diserap secara optimal

(Rusmiati et al., 2021). Playdough memiliki kombinasi bahan dengan tekstur yang lembut untuk diremas dan elastic untuk dibentuk sehingga bahan permainan playdough cocok untuk anak. Bermain playdough dapat menjadi media untuk menunjang aspek perkembangan anak. Anak dapat menggali daya imajinasinya, mengelolah emosi, mengekspresikan diri, melatih koordinasi, motoric, kefokusan dan merealisasikan konsep menjadi bentuk.(Utami & Setyowati, 2018)

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B RA Ashabul Kahfi, pembelajaran guru berfokus pada pengembangan nilai agama sesuai dengan Lembaga pendidikan yang berlandaskan Raudhatul Atfal. Sebagian besar aktivitas pembelajaran juga hanya berpatokan pada lembar kerja tematik tanpa pengenalan secara kongkret sehingga kemampuan simbolik anak belum terstimulasi secara optimal. Selain itu, aktivitas membentuk dengan playdough untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal konsep simbolik seperti mengenal dan mencocokkan bilangan serta huruf belum pernah di terapkan. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan stimulasi kemampuan berpikir simbolik dengan aktivitas playdough pada kelompok B RA Ashabul Kahfi Kota Parepare.

## METODE

Metode yg digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian secara deskriptif yang menggunakan penjelasan dengan kata-kata, baik secara langsung maupun tertulis dari perilaku atau objek yang diamati sehingga penemuan yang dihasilkan tidak berupa data secara statistik atau perhitungan matematis(Luthfiyah, 2020).

Penelitian dilaksanakan di RA Ashabul Kahfi Kota Parepare pada tahun

ajaran 2022. Lokasi penelitian bertempat di Jalan M Yusuf Lingkar Tassio. Subjek pada penelitian ini adalah anak yang berada di kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 17 orang anak dengan 11 orang anak laki – laki dan 6 orang anak perempuan.

Data penelitian diperoleh menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi. Wawancara merupakan proses pemerolehan data yang dilakukan baik secara sistematis maupun secara langsung dengan cara melakukan komunikasi antara pewawancara dan informan menggunakan pedoman ataupun tanpa pedoman guna memperoleh informasi yg kurang tampak atau tdk dapat diamati. Observasi merupakan proses terstruktur dengan cara mengamati dan menyimak dengan cermat suatu perilaku yang tampak guna memperoleh jawaban atas sebab yang mempengaruhi sebuah peristiwa atau perilaku. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sebagai pelengkap penelitian dengan menggunakan sumber yg bersifat dokumen, arsip, tulisan, gambar dan rekaman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal, penelitian mendapatkan sebuah permasalahan mengenai kemampuan anak dalam berfikir simbolik, dimana masih terdapat anak yang masih belum mampu mengenal konsep bilangan seperti mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sehingga peneliti merancang sebuah aktivitas membentuk dengan menggunakan media playdough. Pada kegiatan ini, peneliti membuat sendiri playdough dengan menggunakan bahan tepung yang dicampur dengan minyak, air, garam dan pewarna merah dengan takaran yang sesuai. Pemberian pewarna dapat memberikan pengaruh terhadap system ingatan. Warna dipercaya sebagai pengalaman visual yang paling penting bagi manusia. Warna berfungsi sebagai

saluran informasi yang kuat bagi sistem kognitif manusia dan memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan kerja memori. warna memiliki efek yang lebih kuat terhadap bentuk dan mampu memproduksi level perhatian yang lebih tinggi. Warna merah dipilih karena warna merah merupakan warna yang menarik dan emotif, serta dapat memberi efek yang menyenangkan (Damayanti et al., 2020).

Dalam kegiatan ini, anak turut dilibatkan dalam pembuatan playdough. Orang tua dan guru perlu Memperhatikan aktivitas anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung perkembangan anak, seperti penjelajahan lingkungan melalui kegiatan bermain yang mengasikkan dan disenangi anak, oleh karena itu penyediaan lingkungan bermain yang nyaman serta dapat membuat anak dapat mengexplor apapun di lingkungannya perlu dilakukan. Permainan yang diberikan tidak harus membuat orang tua dan guru mengeluarkan biaya yang mahal, karena permainan anak dapat dibuat sendiri dengan memanfaatkan apapun yang ada disekitar.(Hayati & Putro, 2017). Selain itu, untuk mempermudah anak dalam mengenal symbol dan konsep angka, peneliti menyiapkan lembaran angka yang dilapisi plastic laminating yang merepresentasikan huruf dan symbol angka 1-10. Media play dough digunakan untuk mewakili konsep nyata dan lembar angka sebagai konsep abstraknya. Sebelum menerapkan aktivitas playdough untuk mengetahui tingkat pemahaman anak didik terhadap kemampuan simbolik, peneliti terlebih dahulu mengevaluasi kemampuan berpikir simbolik anak didik dengan memberikan lembar kerja (*worksheet*).

Penilaian yang digunakan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 137 Tahun 2014 pada Lingkup perkembangan Kognitif tentang kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari kemampuan

Menyebutkan lambang bilangan 1-10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan serta Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014)

**Tabel 1.** Indikator kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 Tahun

Indikator	penerapan	sebelum	sesudah
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	menyebutkan jumlah takaran yang digunakan saat membuat playdough misalnya 5 gelas garam.	15	17
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Menghitung angka pada lembar angka	10	5
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mencocokkan bentuk playdough dengan lembar angka	9	6
Menggunakan berbagai macam huruf fokal dan konsonan	Menbentuk huruf dengan playdough	7	8
Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan	Menyamakan benda dengan gambar dan tulisan	15	17

Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10, sebelum penerapan aktivitas playdough terdapat 15 anak yang sudah mampu menyebutkan lambang bilangan, setelah penerapan terdapat 17 anak yang sudah mampu menyebutkan lambang bilangan. Dalam

penerapan indikator menyebutkan lambang bilangan, anak didik menyebutkan jumlah takaran yang digunakan saat membuat playdough, seperti mencampur adonan dengan 5 sendok makan garam. Anak didik kemudian bersama-sama menghitung angka sambil menaruh bahan kedalam wadah. Anak belajar melalui proses mengasimilasi dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Anak membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri (Pionika et al., n.d.).



**Gambar 1.** Menyebutkan bilangan 1-10

Pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, sebelum penerapan terdapat 10 anak yang sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Setelah penerapan terdapat penambahan menjadi 5 anak, sedangkan 2 anak lainnya masih kesulitan menggunakan lambang bilangan jika lambang bilangan tidak di urutkan atau diacak. Dalam penerapan pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, anak menghitung angka yang tertera pada lembaran angka. Anak menghitung sambil memperhatikan tulisan angka yang tertera pada lembar angka dengan bentuk playdough angka yang telah dibuat sebelumnya sebagai representasi simboliknya.



**Gambar 2.** Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung

Pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, sebelum penerapan terdapat 9 anak yang sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan setelah penerapan menjadi 6 yang sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada indikator ini, anak membuat bentuk angka menggunakan playdough yang telah dibuat sebelumnya dengan mengikuti pola bentuk angka di atas lembar angka sambil dicocokkan.



**Gambar 3.** Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Pada indikator mengenal huruf vocal dan konsonan, sebelum penerapan terdapat 7 anak yang sudah mengenal huruf konsonan, setelah penerapan menjadi 8 anak yang sudah dapat mengetahui huruf konsonan dan 2 anak yang masih belum mampu dan masih kesulitan memahami huruf. Bentuk dan bunyi lambang bilangan dan huruf yang beragam, menyebabkan anak mempelajari dari garis yang membentuk lambang tersebut serta bunyi yang didengarkan secara terus-menerus. Anak juga tidak mampu mengenal karakteristik lambang bilangan dan lambang huruf yang memiliki ciri khusus seperti “6” dan “9”, “b” dan “d”, dan “n”, “u” dan “n”, “w” dan “m” (Aisyah, 2021).



**Gambar 4.** Mengenal huruf vocal dan konsonan

Pada indikator merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, sebelum penerapan terdapat 15 anak yang sudah mampu merepresentasikan benda dalam bentuk gambar. Setelah penerapan menjadi 17 anak yang sudah mampu. Namun untuk bagian merepresentasikan benda dalam bentuk tulisan, hanya terdapat 2 anak yang sudah mampu. Hal ini disebabkan kemampuan anak yang belum banyak mengenal huruf apalagi membaca.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok B RA Ashabul Kahfi Kota Parepare maka disimpulkan bahwa aktivitas playdough dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak yakni pada aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal huruf konsonan dan merepresentasikan benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

## DAFTAR PUSTAKA

- ‘Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Ashari, N., Mustamin, F., Razak, R. 3, Hariyati, K., Nurmadinah, Salmawati, Kurniawati, & Hadriyahrahmadana, R. (2022). PENGENALAN KONSEP

- MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN UALAR TANGGA DI KELOMPOK B. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 5.
- Damayanti, E., Alamsyah, N., & Taufiq, A. U. (2020). *Penggunaan Warna terhadap Memori Jangka Pendek: Pendekatan Biopsikologi dalam Pembelajaran*. 2019, 99–111.
- Halamury, M. F. (2021). PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PLAY DOUGH UNTUK MERANGSANG KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN ROVILA KOTA AMBON. *Institutio: Jurnal Pendidikan*, 1. <http://ejournal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/293>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. <http://paud.kemendikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Luthfiyah, F. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In Bandung: Rosda Karya. [http://www.academia.edu/download/35360663/METODE\\_PENELITIAN\\_KUALITAIF.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx)
- Nurlaela<sup>1</sup>, E., & Nuraeni<sup>2</sup>, L. (2021). *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(2), 2714–4107.
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.55115/widyakumar.a.v3i1.2071>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board pada Anak Usia 5-6 Tahun. *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Pionika, R. C., Sasmiati, & Sofia, A. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*. 1.
- Ramadhani, I. (n.d.). *EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN PLAY DOUGH KOMBINASI KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BILANGAN PADA ANAK AUTIS DI SEKOLAH BINA ANGGITA YOGYAKARTA*. 1, 637–650.
- Riana, N. (2021). *Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Media Monotif*. 2(2), 114–122.
- Rusmiati, A. S., Dwijayanti, I., & Sumarno. (2021). Analisis Pengembangan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kecamatan Candisari. *ARYA SATYA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol. 1, No. 3, Desember 2021*, 1(3), 11–18. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2021/09/2.-Anik-Rusmiati-Analisis-Pengembangan-Media-Playdough-Untuk-Meningkatkan-Kemampuan-.pdf>
- Safitri, R. (2021). *PEMBELAJARAN PENGENALAN BILANGAN DALAM MENstimulasi PERKEMBANGAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK KELOMPOK B*. 234–241.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190–

202.  
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Tegarinfisa, U., & Hasibuan, R. (2018). BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA BAGOREJO SRONO BANYUWANGI. *Jurnal Teratai*, 7(2), 1–5.
- Utami, R. P., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Bermain Playdough Merah Terhadap Kemampuan Mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aratisari Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negri Surabaya*, 7(3), 1–7.
- 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/pgpaudtrunoyoyo.v5i1.3848>