

Pengaruh Permainan *Mancala* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan

Anjelia Riski Fadilah¹, Rismareni Fransiska²

^{1,2}Universitas Negri Padang, Indonesia

e-mail: anjeliariskifadila@gmail.com pransiskaunp@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi belum optimalnya kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun dan kurang menariknya media yang digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *mancala* pada konsep bilangan terhadap kemampuan konsep bilangan pada anak usia dini di taman kanak-kanak harapan kita pesisir selatan. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang akan diteliti adalah kemampuan menjumlahkan, berhitung dan mengenal warna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk metode *pre-eksperimental design (nondesigns)*. Subjek penelitian ini adalah anak yaitu B1 yang berjumlah 12 anak didik yang terdiri 4 anak laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa tes perbuatanyang disusun dalam bentuk tes perbuatan untuk mengetahui kemampuan konsep bilangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan konsep bilangan anak di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *mancala* yang sudah ada di hp dan bisa kita download di play store memiliki pengaruh yang signifikan di banding sebelumnya yang menggunakan media permainan congkak yang berbasis papan dan juga menggunakan media Lka terhadap kemampuan konsep bilangan anak, hal ini dapat di lihat dari hasil data yang di analisis pada sebelumnya diberikan perlakuan menggunakan permainan mancala rata-rata nilai yang didapatkan adalah 13,13 kemudian di berikan perlakuan *treatment* dengan di perolehnya rata-rata 15,11. Kemudian dilakukan test akhir (posttest) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukannya analisis mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata yaitu 17,77, hal ini menunjukakn bahwakemampuan anak dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan dari yang sebelumnya dan yang sesudah dilakukan perlakuan. Maka dengan demikian dapat di disimpulkan bahwa penggunaan permainan mancala memiliki pengaruh terhadap kemampuan konsep bilangan pada anak di TK Harapan Kita Pesisir Selatan 2022/2023.

Kata Kunci: *Permainan Dari Hp Mancala, Konsep Bilangan, Anak Usia Dini*

Abstrak

This research was motivated by the lack of optimal number concept abilities of children aged 5-6 years and the lack of interest in the media used by teachers. This research aims to find out whether there is an influence of the Mancala game on number concepts on the number concept abilities of young children in the Harapan Kita South Coast Kindergarten. The children's ability to recognize the concept of numbers that will be studied is the ability to add, count and recognize colors. This research uses a quantitative approach in the form of pre-experimental design (nondesigns) methods. The subjects of this research were children, namely B1, totaling 12 students consisting of 4 boys and 8 girls. The data collection technique uses a research instrument in the form of an action test which is prepared in the form of an action test to determine children's number concept abilities. The results of the research show that the number concept abilities of children in the experimental class using the Mancala game which is available on cellphones and which we can download in the Play Store have a significant influence compared to the previous ones which used the board-based congkak game media and also used Lka media on concept abilities. children's numbers, this can be seen from the results of the data analyzed previously, given treatment using the Mancala game, the average score obtained was 13.13, then given treatment, the average score was 15.11. Then a final test (posttest) was carried out which showed that after the analysis there was an increase and increase in the average, namely 17.77, this shows that the children's abilities in this study obtained improved results from those before and after the treatment. So it can be concluded that the use of the Mancala game has an influence on the number concept abilities of children at Harapan Kita Pesisir Selatan Kindergarten 2022/2023.

Keywords: *Mancala Cellphone Games, Number Concept, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan stimulus pendidikan dalam membantu pertumbuhan pada anak. (Suryana 2021) menyatakan anak usia dini merupakan setiap individu yang dilahirkan memiliki potensi yang berbeda-beda karena memiliki keunikan masing-masing dan juga di pengaruhi oleh lingkungannya. Sejalan dengan pendapat ahli psikologi anak, menyatakan bahwa kehidupan pada anak usia dini merupakan kehidupan yang sangat penting untuk mendapatkan rangsangan (stimulasi) dan perlakuan baik dari lingkungan. Masa ini juga disebut periode kritis dan periode sensitif dimana kualitas (kematangan) seorang individu ditentukan oleh perangsangan yang diatur sebaik-bainnya tentunya memerlukan dukungan dari lingkungan terdekatnya yaitu orang tua dan guru. Pada usia pra sekolah proses pendidikan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar anak, meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, sosial emosional, daya pikir, daya cipta, kreativitas, keterampilan dan jasmani. Pengembangan kemampuan anak ini tentunya

dilaksanakan dengan pelajaran dan pengetahuan-pengetahuan dasar anak tentang diri mereka.

Salah satu perkembangan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian anak usia 5– 6 tahun dengan yang terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan dan lambang bilangan. Dalam hal ini bisa dilihat dari kemampuan mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Dalam pembelajaran dengan kemampuan kognitif merupakan suatu hal yang terpenting dan dimana dalam kemampuan ini harus mengembangkan berfikir secara teliti untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, serta menemukan alternative pemecahan masalah.

Charlesworth & Lind (2010:131) mengatakan bahwa konsep bilangan adalah pemahaman bilangan yang disebut juga sebagai kepekaan bilangan. *Number sense* (kepekaan bilangan) yaitu membuat hubungan antara kuantitas dan penghitungan (berhitung). Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian aspek kognitif anak, yang perlu dikembangkan dengan memberikan ransangan/simulasi secara optimal sejak usia dini. Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, di perlukan untuk menumbuhkan ketrampilan berhitung yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematikabmaupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Khairunisa dalam (Isnaini and Djaelani 2019) bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstrasikan banyaknya anggota suatu himpunan. Dapat disimpulkan pemahaman konsep bilangan adalah kemampuan seseorang dalam menangkap materi pembelajaran konsep matematika dengan berbagai caranya sendiri, yang konsep tersebut digunakan untuk menggambarkan atau memberikan keterangan banyaknya anggota suatu himpunan yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. bilangan merupakan suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk suatu unsur yang tidak didefinisikan, dengan itu akan diperlukan lambang untuk mewakili suatu bilangan. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung, anak akan menguasainya dengan cara harus memahami konsep dari masing-masing jumlah.

Feri (2022) Pengenal konsep bilangan pada anak dapat dimulai dengan mengenalkan bilangan kecil sebagai kemampuan numerik awal mereka. Kemampuan dasar tentang konsep bilangan dapat dilakukan dengan berhitung secara verbal menggunakan objek dan konsep bilangan. Artinya bahwa anak harus paham nilai objek dan konsep bilangan sendiri. Anak dapat distimulasi menghitung satu persatu bola, kemudian setelah itu dapat di kembangkan pada ide pengurangan dan penjumlahan. Misalnya: guru ingin mengenalkan konsep bilangan 5, maka guru dapat meminta anak menyebutkan bilangan 1 hingga 5 lakukan dengan objek.

Dalam pengembangan kognitif menurut Catron (Jawarti, 2013 : 293) bermain merupakan untuk mengembangkan suatu pemahaman tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan,

dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta dalam pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dengan pada saat anak bermain akan berinteraksi dengan temannya, saat menjelaskan apa yang akan dimainkan anak akan terlihat kemampuan kognitifnya.

Permainan *Game Versi Android Mancala* sangat banyak ditemukan, *Macala* adalah permainan tradisional yang sudah dimodifikasikan menjadi aplikasi game android yang sering di mainkan oleh anak-anak dan bias kita sebut permainan congkak. Dan permainan cogkak ini sudah ketinggalan dizaman sekarang. Permainan cogkank ini sudah dijadikan sebuah aplikasi permainan android Yang Bisa di downdload di PC atau HP dan permainan ini adalah bisa meningkatkan pengenalan kognitif anak. Menurut Ratna (2020:49) Permainan aplikasi Mancala merupakan permainan papan yang bersifat kognitif, berdasarkan logika dan kombinatorik matematika. Aplikasi *Mancala* ditemukan dari Asia Selatan, Tengah, Dan Tenggara Ketimur Tengah dari seluruh Afrika ke Karibia Dan Bagian dari Amerika Selatan. Penampilan fisik dan aturan main mereka sangat bervariasi di seluruh dunia.

Berdasarkan pembahasan diatas permainan *Mancala* dalam pengembangan kognitif pada konsep bilangan anak maka peneliti dapat menggunakan teori Konstruktivisme adalah teori yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran anak di tuntut lebih aktif dari gurunya. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. teori Konstruktivisme ialah anak memperoleh pengetahuan berdasarkan keaktifan anak membangun konsep baru dan pengetahuan baru. penerapan teori Konstruktivisme dalam menggunakan aplikasi *mancala* adalah menambah dan meningkatkan daya ingat anak pada perkembangan kognitif anak (Umbara, u, 2017:32).

Prensky dalam (Dewa 2014) Permainan *mancala* untuk mengatasi pemasalahan pemahaman konsep bilangan. Arjun dalam (Sri ,2020) menyebutkan permainan *mancala* merupakan permainan papan yang terdiri dari dua sampai empat baris terdiri dari 5 sampai 10 lubang dengan menghitung berupa biji kacang hijau, kerekel, dll. Permainan ini melibatkan suatu perhitungan dengan menggunakan strategi abstrak dan di mainnkan oleh dua orang pemain. Dari yang dijelaskan diatas permainan *mancala* dapat menjadi salah satu strategi guru dalam mengajarkan konsep bilangan matematika. Hal tersebut dapat di buktikan bahwa permainan mancala dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan seperti: menghitung, menjumlah, membandingkan dan memperlihatkan.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang peneliti yaitu “Pengaruh Permaian Mancala Terhadap Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Pesisir Selatan”, maka jenis penelitian ini yakni penelitian kuantitatif melalui metode yang di pakai pre-eksperimen design (nondesingns), yakni penelitian eksperimen yang mekedar memakai satu grup pretest-posttest desingn yaitu mencangkup atas satu grup/tidak ada grup control (Sujiono 2012). Pretest dan posttest one grup design sebagai penelitian yang diadakan dua kali yakni sebelum dan setelah eksperimen pada satu grup kelas (Arikunto, 2016). Adapun alasan penelitian dalam

mengambil metode penelitian ini disebabkan memiliki keterkaitan terhadap penelitian yang dilaksanakan yakni untuk mengetahui kemampuan konsep bilangan dari anak dengan dilakukannya tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan dengan tujuan untuk meninjau apakah terdapat pengaruh tindakan yang dilakukan yang diterapkan. Setelah itu dilakukan tes akhir (posttest) sebagai proses banding dari tes awal (pretest).

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan., pada kelompok B1 dengan jumlah anak 12 orang anak dengan peninjauan homogenitas usia yang sama, ketrampilan anak yang sama, dan rekomendasi dari guru TK Harapan Kita Pesisir selatan . alat pengukuran kemampuan konsep bilangan pada anak menggunakan instrument yang terdiri 6 butir item pernyataan sebagai instrument penelitian pada permainan Mancala dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan.

Table 1. Instrument Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan

No	Pertanyaan	Kriteria penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		(1)	(2)	(3)	(4)
1	Anak menyebutkan angka 1-10				
2	Anak Menjumlahkan berdasarkan warnanya				
3	Anak Menjumlahkan benda berdasarkan Banyak sedikit				
4	Anak Melihat Angka Yang Di Lihatkan Lambangnya				
5	Anak mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan				
6	Anak mencocokkan Lambang secara acak sesuai dengan jumlah benda				

(Sumber : Dhiu (2021), Charlesworth & Lind (2010:131), (Myoungwhon,2013)

Teknik dalam menganalisis data ini menggunakan SPSS 22, pada proses pengujian normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Pengujian pada normalitas dilaksanakan untuk memperhatikan apakah data yang diraih melalui hasil penelitian yakni mencangkup atas indicator-indikator pertanyaan, dimana hasil dari pencapaian anak akan diukur melalui pemberian skor angka lewat kriteria yang mencangkup atas 1

(BB) 2 (MB) 3 (BSH) 4 (BSB). Prosedur pada penelitian ini meliputi observasi, menentukan jadwal penelitian, menentapkan kelas yang akan di jadikan sampel, mengadakan pretest, memberikan perlakuan dan mengadakan posttest kemudian mengintepreestasikan hasil analisa data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan 8 kali pertemuan melalui pelaksanaan 1kali pertemuan untuk pretest, 6 kali pertemuan untuk treatmean dan 1 kali posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam menganalisis data adapun uji-uji yang dilakukan yakni memakai uji normalitas yang dilaksanakan guna meninjau apakah data yang diolah mempunyai distribusi normal atau tidak, pengujiannya menggunakan uji liliefors dalam mendapatkan informasi hasil dari analisis data tersebut namun sebelum dilakukan uji analisis data tersebut, dapat diperoleh hasil penelitian pada kelompok pretes dan posttes yaitu:

Table 2. Perbedaan Pre-Test Dan Post-Test Grup Eksperimen

kelas eksperimen			
Nama anak	Pre-test	Post-test	Selisih
Naifa	15	21	6
Afgan	15	17	2
Sifa	15	18	3
Filza	13	18	5
Tila	13	18	5
Arsi	16	16	0
Adell	13	17	4
Adit	11	18	7
Faiza	15	14	1
Aah	12	17	5
Filza	11	19	8
Fardan	10	19	9
Jumlah	160	212	55
Rata-rata	13,33	17,67	4,58

Sumber: Hasil Olahan Data 2023

Berdasarkan table 1 diatas data perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* eksperimen dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (treatment) pada anak. Terdapat kenaikan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan skor pretes eksperimen 160 dengan rata-rata 13,13 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian post-test meningkat menjadi 212 dengan rata-rata

17,67. Maka dapat disimpulkan bahwa antara pre-test dan post-test, nilai post-test lebih tinggi dan lebih meningkat.

Menurut (Riyanto, 2020) pengujian normalitas ialah pengujian yang dipakai guna melakukan pengukuran kenormalan distribusi dari data yang diraih, maka mesti dilaksanakan secara tepat. Untuk mengetahui data ini dapat dilaksanakan melalui penggunaan pengujian liliefors lewat bantuan SPSS 22. Berikut hasil dari pengujian normalitas melalui penggunaan SPSS bisa di perlihatkan pada table 1

Table 3. uji normalitas melalui penggunaan SPSS 22

Tests of Normality			
Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-tes eksperimen	.919	12	.274
Pos-test eksperimen	.943	12	.538

Sumber: hasil olah data SPSS 22

Berdasarkan tabel 2 tersebut diperoleh jumlah data (N) pada kelas *pre-tes* dan *post-tes* eksperimen adalah 12 anak pada kelas eksperimen. Nilai sig *Shapiro-Wilk* untuk kelas *pre-test* eksperimen adalah 0,274. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas yaitu jika nilai signifikan > dari 0,05 maka dapat disimpulkan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka dapat dikatakan nilai tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan data *pre-tes* yaitu 0,274 > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data *pre-tes* eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai signifikan data *post-test* eksperimen yaitu 0,538 maka disimpulkan bahwa data *post-test* eksperimen 0,538 > 0,05 dengan kesimpulan bahwa data *post-test* eksperimen berdistribusi normal.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Spss 22

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.334	1	22	.261

Sumber: hasil pengolahan data SPSS 22

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa besar signifikan yaitu 0,261. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikan > dari 0,05 maka data bersifat homogen. Namun jika nilai signifikan < dari 0,05 data dapat dikatakan tidak bersifat homogen. Sedangkan data uji homogenitas yang diperoleh dengan nilai signifikansi 0,261 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Table 5. Paired Sample T-Test
Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-17.750	2.800	19.529	-15.971	-21.959	11	.000

Sumber: hasil data pengolahan data 2023

Berdasarkan tabel di atas ini maka dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai signifikan (sig) adalah $0,000 < 0,05$. Jadi dapat dikatakan jika nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak, dan hipotesis H_a diterima. Maksudnya yaitu terdapat pengaruh permainan *Manca* terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

Pembahasan

Subjek dari penelitian ini yakni Anak Usia Dini pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan yaitu pada kelas B1, pada kelas B1 terdapat 12 anak peserta didik yang mencakup atas 8 anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan untuk melalui tujuan untuk mengetahui sebesar apa Pengaruh permainan *Mancala* Terhadap Keterampilan konsep bilangan Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan 8 kali pertemuan yaitu 1 kali untuk pretest, 6 kali untuk treatment dan 1 kali untuk posttest.

Hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan pada pengembangan kemampuan konsep bilangan pada anak dengan menerapkan permainan *mancala* pada pembelajaran melalui tes perbuatan yaitu Pengaruh permainan *mancala* terhadap kemampuan konsep bilangan anak bisa diperhatikan mengalami peningkatan. Dari data total yang sebelumnya didapatkan 160 dan posttest 212 dengan rata-rata pretest yaitu 13,13 dan posttest 17,67, terlihat jelas bahwa terjadinya kenaikan antara dari yang sebelumnya dilakukan treatment dan sesudah dilakukan treatment

Maka hasil penelitian dari kemampuan konsep bilangan yang telah dilakukan dan dilakukakanya analisis hasil data maka diperoleh bahwa sebelum diberikannya perlakuan menggunakan permainan *mancala* rata-rata nilai yang didapatkan adalah 13,13 kemudian diberikan perlakuan treatment mengalami kenaikan data dengan diperolehnya rata-rata 15,11. Kemudian setelah dilakukan test akhir (*posttest*) mengalami Kenaikan dan Peningkatan rata-rata yaitu 17,77, hal ini menunjukkan bahwa Keterampilan anak Dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan Dari yang

sebelum Dan yang sesudah dilakukannya perlakuan. Berdasarkan dari nilai signifikansi (sig) yakni pada angka $0,000 < 0,05$, maka bisa dinyatakan adanya t hasil yang berbeda secara signifikan (sebenarnya) pada kemampuan konsep bilangan anak akibat dari upaya guru pada pengembangan keterampilan anak melalui penggunaan permainan "*Mancala*". Maka dari itu permainan *Mancala* di TK Harapan Kita Pesisir Selatan memberikan dampak pada kemampuan konsep bilangan anak. Hal ini juga dikatakan bahwa permainan *Mancala* bermanfaat mengasah konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan kognitif anak karena ketika anak menggunakan permainan ini anak akan banyak mengetahui berbagai macam yang di lihat anak dan bisa menambah pengetahuan anak dengan melalui bermain sambil belajar dan anak bisa mengenal bilangan lebih menarik dan menyukainya dalam menggunakan permainan *Mancala* anak dan anak mengalami perkembangan yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang sudah dilaksanakan bisa diraih kesimpulan yang mencakup atas 1) data memiliki distribusi normal dan homogen, 2) proses uji pengaruh lewat uji-t paired sample t-tes melalui nilai signifikan pada *levens test of variance* pada angka $0,261 > 0,005$. Maka diraih kesimpulan dimana varians data N-Gain untuk *pretest* dan *posttest* eksperimen yakni setara atau homogeny. Kemudian pada uji hipotesis melalui penggunaan *paired sample t-test* bahwa nilai sig (2-tailed) yakni pada angka $0,000 < 0,05$ maka bisa dinyatakan permainan *Mancala* memberikan pengaruh akan kemampuan konsep bilangan dari anak pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbilalamin peneliti ucapkan atas limpahan rahmat Allah subhanawata'ala sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel yang Pengaruh Permainan Mancala Terhadap Kemampuan Konsep bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Harapan kita Pesisir Selatan. Dalam pembuatan artikel ini, peneliti banyak sekali mendapatkan bantuan, arahan, masukan dan dukungan yang berharga dari berbagai pihak Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada: Ibu Rismareni Pransiska, S.S.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, arahan, bimbingan, dan motivasi kepada peneliti. Ibuk, kedua orangtua serta keluarga tercinta yang selalu ada untuk peneliti dan selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam penulisan dan penyelesaian artikel ini. Sahabat, teman-teman dan rekan seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlesworth, Rosalind & Lind, K Karen. 2010. *Math and Science For Young Children*. USA: Wadsworth Cengage Learning
- Cahyaningrum, Nur Wulan, dkk. 2022. Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Gugus Dahlia Klaten. *Jurnal Kumara Cendekia*.10(2).<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/58458/3647#>
- Dewa, Chandra Kusuma. *Rancang Bangun Game Tradisional Mancala Menggunakan Pendekatan Berorientasi Objek Abstrak*. 2005, pp. 11–20.
- Dhiu, Dkk. 2021. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management
- Feri, S. f. (2022). *mengenl konsep matematika melalui permainan imajinasi pada anak usia dini*. Surakarta:
- Isnaini, Yudianto, and Djaelani. “Jurnal Kumara Cendekia Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok A1.” *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 7, no. 1, 2019.
- Maghfiroh, and Dadan Shofia Suryana. “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 05, no. 01, 2021, p. 1561.
- Ratna. (2020). Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan melalui permainan Mancala anak usia 5-6 tahun. *jurnal kumara cendekia*, 50.
- Riyanto, D. A. (2020). Permainan Untuk Mengembangkan. *pendidikan luar biasa*, 3-5.
- Sujiono, 2012: 55. (*Sujiono,2012: 55*). 2013, pp. 96–100,
<https://news.ddtc.co.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>.
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta: CAPS.
- Santrock.(2007).*Early Childhood Matematics*, Canton, Kelly V(Editor) Piaget, Vygotsky, Bruner, And Dienes. Boston: Pearson
- Umbara, u. (2017). teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran matematika. *3 No.1*