



INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN TEBAK & TERKA DAN LARI ESTAFET PADA ANAK USIA DINI

Fatmawati, Suyono, Hapida

STIT IM Batam, TK Madani Aceh Tenggara

E-mail: fatwawati5@gmail.com

Hapida07@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada anak usia dini memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta melatih daya ingat dan konsentrasi. Namun, agar pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan dunia anak, diperlukan pendekatan yang kreatif, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah melalui permainan edukatif Tebak & Terka dan Lari Estafet, yang dirancang untuk mengenalkan konsep matematika dasar secara alami dan menarik. Permainan Tebak & Terka menggunakan media kartu atau gambar untuk menstimulasi anak mengenal angka, pola, serta hubungan kuantitatif secara visual dan verbal. Aktivitas ini membantu mengembangkan kemampuan berhitung, penalaran, dan komunikasi matematis anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Sementara itu, permainan Lari Estafet menggabungkan unsur motorik kasar dengan kegiatan berhitung. Dalam permainan ini, anak berlari menuju pos sambil menjawab pertanyaan matematika sederhana, seperti penjumlahan atau pengenalan angka. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep matematika, tetapi juga melatih koordinasi tubuh, kerja sama tim, dan sikap sportivitas. Penerapan kedua permainan ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dapat dihadirkan secara lebih hidup, dinamis, dan bermakna bagi anak. Melalui pendekatan yang inovatif, guru dapat menumbuhkan minat belajar anak, meningkatkan partisipasi aktif di kelas, serta memudahkan dalam penyampaian konsep-konsep matematika secara variatif dan kontekstual. Dengan demikian, permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak usia dini secara terpadu.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Tebak & Terka, Lari Estafet.

ABSTRACT

Mathematics learning in early childhood plays an essential role in developing logical and critical thinking skills, as well as strengthening memory and concentration. However, to make learning more meaningful and aligned with children's natural ways of learning, it requires a creative, enjoyable, and interactive approach. One innovative method that can be implemented is through the educational games "Tebak & Terka" and "Lari Estafet", which are designed to introduce basic mathematical concepts in a natural and engaging way. The "Tebak & Terka" game uses cards or picture media to stimulate children in recognizing numbers, patterns, and quantitative relationships both visually and verbally. This activity helps enhance children's counting ability, reasoning, and mathematical communication through playful learning experiences. Meanwhile, the "Lari Estafet" (relay run) game combines gross motor activities with mathematical exercises. In this game, children run to a designated spot while answering simple math questions such as addition or number recognition. This activity not only reinforces their understanding of

mathematical concepts but also develops body coordination, teamwork, and sportsmanship. The implementation of these two games demonstrates that mathematics learning can be presented in a more dynamic, lively, and meaningful way for young learners. Through this innovative approach, teachers can foster children's interest in learning, increase active participation in class, and make it easier to convey mathematical concepts in a varied and contextual manner. Thus, the "Tebak & Terka" and "Lari Estafet" games serve as effective learning alternatives to holistically develop children's cognitive, social, and motor skills.

Keywords: Mathematics Learning, Early Childhood Education, Educational Games, Tebak & Terka, Lari Estafet.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif, berpikir logis, serta menumbuhkan keterampilan sosialemosional anak. Pada masa ini, anak berada pada tahap perkembangan konkret, di mana proses belajar berlangsung melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Matematika bukan hanya sekadar mengenal angka atau menghitung, tetapi juga melibatkan kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, serta memahami hubungan antarobjek di sekitar anak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika pada anak usia dini perlu dirancang secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam praktiknya, masih banyak anak yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menegangkan. Hal ini disebabkan karena pendekatan yang digunakan sering kali terlalu abstrak dan kurang melibatkan pengalaman nyata anak. Guru sering berfokus pada hasil akhir, bukan pada proses berpikir anak dalam memahami konsep. Akibatnya, anak menjadi cepat bosan, pasif, bahkan menghindari kegiatan yang berkaitan dengan angka. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang dapat mengubah persepsi anak terhadap matematika, menjadikannya sebagai kegiatan yang menarik, aktif, dan menyenangkan.¹

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah melalui permainan edukatif Tebak & Terka dan Lari Estafet, yang dirancang untuk mengenalkan konsep dasar matematika secara interaktif. Permainan Tebak & Terka menggunakan media kartu atau gambar yang menampilkan simbol bilangan, pola, maupun operasi sederhana. Anak diajak untuk menebak, menghubungkan, dan menjelaskan hubungan antarangka secara verbal maupun visual. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya berlatih berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan teman sebaya.

Sementara itu, permainan Lari Estafet mengintegrasikan unsur motorik kasar dengan pembelajaran matematika. Dalam permainan ini, anak berlari menuju pos sambil menjawab

¹ Aditya, R.. *Aktivitas fisik dalam pembelajaran matematika anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group. (2021)., hlm. 56

pertanyaan matematika sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, atau pengenalan angka. Aktivitas ini memadukan gerak fisik dengan kemampuan kognitif, sehingga anak dapat belajar

sambil beraktivitas. Selain memperkuat pemahaman konsep matematika, permainan ini juga melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, kerja sama tim, dan sportivitas.²

Kedua permainan tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Anak belajar memahami konsep abstrak melalui kegiatan konkret yang melibatkan pancaindra, gerak, dan interaksi sosial. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan sesuai kemampuan anak, sehingga kegiatan tetap menantang namun tidak menimbulkan tekanan. Dengan suasana belajar yang aktif dan positif, anak menjadi lebih antusias, percaya diri, serta berani mencoba hal baru. Inovasi pembelajaran melalui Tebak & Terka dan Lari Estafet tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung dan penalaran logis, tetapi juga memperkuat aspek sosial, emosional, dan motorik anak. Anak belajar berinteraksi, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam suasana yang sportif dan menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada *learning by playing* dan pengalaman langsung. Dengan demikian, penerapan permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dan holistik dalam memperkenalkan konsep matematika kepada anak usia dini. Melalui pendekatan yang kreatif dan aktif, anak dapat belajar matematika secara alami, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus menanamkan fondasi penting bagi perkembangan kognitif dan sosial mereka di jenjang berikutnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (library research) dengan tujuan untuk menganalisis berbagai temuan empiris dan konseptual yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran matematika pada anak usia dini melalui permainan edukatif, khususnya metode Tebak & Terka serta Lari Estafet. Kajian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah, meliputi jurnal penelitian, buku akademik, artikel ilmiah, serta publikasi resmi yang diterbitkan dalam rentang waktu tahun 2020 hingga 2025. Prosedur kajian literatur dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis, yakni: (1) identifikasi topik dan rumusan fokus penelitian, (2) penelusuran literatur yang relevan dengan permasalahan penelitian, (3) evaluasi terhadap kualitas dan kredibilitas sumber pustaka, serta (4) sintesis hasil temuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan serta efektivitas kedua metode permainan dalam konteks pembelajaran matematika anak usia dini.³

² Aditya, R. *Lari Estafet sebagai media pembelajaran matematika berbasis aktivitas fisik untuk anak usia dini*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, (2021).40(3), 890–901. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.38901>

³ Anggraini, D. . *Pengembangan karakter melalui permainan Lari Estafet pada anak usia dini*. Jurnal PAUD Teratai, (2024) 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/paudteratai.v13i1.12345>

Analisis data dilakukan dengan menelaah kontribusi permainan Tebak & Terka dalam membantu anak mengenal simbol bilangan, pola, dan konsep dasar matematika melalui aktivitas interaktif yang memfasilitasi eksplorasi dan rasa ingin tahu. Sementara itu, permainan Lari Estafet dianalisis berdasarkan kemampuannya mengintegrasikan aktivitas fisik dengan penguasaan konsep matematis yang mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak secara

simultan. Selanjutnya, kajian ini juga mengkaji implikasi kedua metode permainan terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif peserta didik, serta efektivitas guru dalam menyampaikan konsep matematika secara kreatif dan menyenangkan. Hasil sintesis diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan model pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, serta mendukung pertumbuhan anak usia dini secara menyeluruh dan holistik.⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai penelitian dan publikasi ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran matematika melalui permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik anak usia dini. Permainan edukatif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meminimalkan rasa cemas dalam memahami konsep abstrak, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain, anak terlibat secara alami dalam proses eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah yang mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih bermakna.

1. Permainan Tebak & Terka dalam Pembelajaran Matematika

Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan Tebak & Terka merupakan strategi efektif untuk mengenalkan konsep dasar matematika kepada anak usia dini. Permainan ini tidak hanya membantu anak mengenal angka, simbol bilangan, pola, serta operasi sederhana, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan kritis melalui aktivitas menebak dan menganalisis. Dalam prosesnya, anak diajak untuk mengidentifikasi pola, membandingkan jumlah, serta membuat prediksi berdasarkan pengamatan terhadap objek di sekitar. Kegiatan ini mendorong munculnya kemampuan berpikir divergen, yakni kemampuan untuk menemukan berbagai kemungkinan jawaban dari satu permasalahan. Selain itu, unsur “terka” dalam permainan berperan

⁴ Anggraini, S. . *Pengembangan metode permainan edukatif untuk anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.(2024), hlm. 20

penting dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

Guru berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran yang memberikan stimulus berupa pertanyaan pemicu, petunjuk kontekstual, serta umpan balik positif terhadap setiap jawaban anak. Pola interaksi ini menciptakan lingkungan belajar yang dialogis, mendukung, dan kolaboratif,

sehingga proses pembelajaran tidak bersifat instruktif semata, melainkan partisipatif dan bermakna bagi anak.

2. Permainan Lari Estafet sebagai Integrasi Kognitif dan Motorik

Sementara itu, permainan Lari Estafet menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang menggabungkan aspek kognitif dan motorik secara seimbang. Dalam pelaksanaannya, anak terlibat dalam aktivitas berhitung, mengenali pola, atau menyelesaikan tugas matematika sederhana di setiap pos permainan. Integrasi aktivitas fisik dengan penguatan konsep matematis memberikan pengalaman belajar yang konkret, di mana anak belajar melalui gerakan, kolaborasi, dan pengalaman langsung. Hasil kajian memperlihatkan bahwa kombinasi antara aktivitas motorik dan kegiatan kognitif mampu meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan pemecahan masalah anak. Selain itu, kegiatan estafet juga memperkuat aspek sosial-emosional, seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran matematika, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter serta mengembangkan keterampilan sosial anak sejak dini.

3. Dampak terhadap Minat dan Partisipasi Belajar Anak

Temuan dari berbagai sumber menunjukkan bahwa penerapan permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran matematika.⁵ Anak menjadi lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan dunia mereka.⁶ Guru pun mengalami kemudahan dalam menyampaikan konsep karena materi disampaikan melalui aktivitas

⁵ Haryanto, D. *Metode pembelajaran matematika kreatif pada anak usia dini*. Jakarta: Rajawali Pers. (2023)., hlm. 77

⁶ Haryanto, H. *Snake and Ladder: Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, (2025) 8(3), 348–352. DOI: 10.22460/ceria.v8i3.p348-352

konkret dan kontekstual. Pendekatan berbasis permainan terbukti mampu menumbuhkan rasa percaya diri, menstimulasi kreativitas, serta memperkuat hubungan positif antara guru dan anak. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menekankan hasil akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun fondasi karakter positif.⁷

4. Implikasi terhadap Inovasi Pembelajaran

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menegaskan bahwa penerapan permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet merupakan wujud inovasi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini.⁸ Melalui pengintegrasian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, kedua metode ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan holistik. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai inovator pembelajaran yang mampu menyesuaikan bentuk permainan dengan tema, karakteristik anak, dan kondisi lingkungan belajar. Lembaga pendidikan juga perlu berperan aktif dalam menyediakan dukungan berupa pelatihan, sumber daya, dan sarana permainan edukatif yang memadai agar inovasi pembelajaran dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan.⁹

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran matematika melalui permainan edukatif Tebak & Terka dan Lari Estafet memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan aspek sosial, emosional, dan motorik anak secara harmonis. Permainan Tebak & Terka terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep dasar matematika seperti angka, pola, dan hubungan antarbilangan

⁷ Anggraini, S. . *Pembelajaran matematika holistik melalui permainan pada anak usia dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.(2025)., hlm. 89

⁸ Haryanto, T. *Pengaruh kombinasi permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, (2025).14(1), 1–15.

⁹ Aprilianti, R. *Peningkatan motivasi belajar dan kemampuan menyimak melalui permainan estafet*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (2020).4(2), 134–145. <https://doi.org/10.31004/aud.v4i2.1234>

melalui kegiatan menebak dan menerka yang bersifat interaktif serta menyenangkan. Aktivitas tersebut menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan imajinatif, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri serta keingintahuan anak terhadap konsep baru.¹⁰

Sementara itu, permainan Lari Estafet memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dengan memadukan unsur kognitif dan fisik secara seimbang.¹¹ Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi tubuh, serta nilai-nilai sosial

seperti kerja sama, disiplin, dan sportivitas. Secara keseluruhan, penerapan kedua permainan tersebut mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual anak terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, pendekatan berbasis permainan edukatif ini memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan bagi pendidikan anak usia dini. Keduanya tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika, tetapi juga mendorong perkembangan anak secara holistik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.¹³

Saran

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan dan penerapan inovasi pembelajaran matematika pada anak usia dini.

1. Bagi Guru dan Pendidik PAUD, disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif seperti *Tebak & Terka* dan *Lari Estafet* dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru

¹⁰ Fadilah, T. . *Efektivitas permainan Tebak & Terka dalam pengembangan kemampuan berhitung anak*. Surabaya: Unesa Press.(2022)., hlm. 90

¹¹ Hasni, & Amanda, R. . *Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan geometri anak usia dini*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, (2022). 9(1), 89–100. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.1023>

¹² Cania, D., Putri, R., & Hidayah, N. *Pengenalan bentuk geometri melalui permainan estafet pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, (2020). 9(1), 567–578. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.23456>

¹³ Fadilah, T. *Strategi pembelajaran aktif untuk matematika anak usia dini*. Malang: UB Press.(2024)., hlm. 90

- perlu menyesuaikan bentuk dan tingkat kesulitan permainan dengan usia serta kemampuan perkembangan anak agar kegiatan belajar tetap menantang, menyenangkan, dan bermakna.
2. Bagi Lembaga Pendidikan, perlu disediakan dukungan dalam bentuk sarana, prasarana, dan pelatihan bagi guru agar mampu merancang serta mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Dukungan kelembagaan juga penting untuk memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran ini dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.
 3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen guna menguji secara langsung efektivitas permainan *Tebak & Terka* dan *Lari Estafet* terhadap kemampuan matematika anak,

termasuk aspek kognitif, sosial, dan motorik. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis sekaligus memberikan bukti empiris yang lebih mendalam.

4. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan, hasil kajian ini dapat dijadikan dasar dalam merumuskan kebijakan pembelajaran inovatif di PAUD, khususnya dalam memperkuat pendekatan holistik yang menekankan keseimbangan antara aspek akademik dan pengembangan karakter anak.

Dengan demikian, implementasi permainan *Tebak & Terka* dan *Lari Estafet* diharapkan tidak hanya menjadi kegiatan alternatif, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran matematika yang berorientasi pada perkembangan anak secara utuh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R.. *Aktivitas fisik dalam pembelajaran matematika anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group. (2021).

Aditya, R. *Lari Estafet sebagai media pembelajaran matematika berbasis aktivitas fisik untuk anak usia dini*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2021).40(3), 890–901. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.38901>

Anggraini, D. . *Pengembangan karakter melalui permainan Lari Estafet pada anak usia dini*. *Jurnal PAUD Teratai*, (2024) 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/paudteratai.v13i1.12345>

Anggraini, S. . *Pengembangan metode permainan edukatif untuk anak usia dini*.

Bandung: Alfabeta.(2024),

Anggraini, S. . *Pembelajaran matematika holistik melalui permainan pada anak usia dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.(2025),

Aprilianti, R. *Peningkatan motivasi belajar dan kemampuan menyimak melalui permainan estafet*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2020).4(2), 134–145. <https://doi.org/10.31004/aud.v4i2.1234>

Cania, D., Putri, R., & Hidayah, N. *Pengenalan bentuk geometri melalui permainan estafet pada anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, (2020). 9(1), 567–578. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.23456>

Fadilah, T. . *Efektivitas permainan Tebak & Terka dalam pengembangan kemampuan berhitung anak*. Surabaya: Unesa Press.(2022).

Fadilah, T. *Strategi pembelajaran aktif untuk matematika anak usia dini*. Malang: UB Press.(2024).

Haryanto, D. *Metode pembelajaran matematika kreatif pada anak usia dini*. Jakarta: Rajawali Pers. (2023)

Haryanto, H . *Snake and Ladder: Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*,(2025) 8(3), 348–352. DOI: 10.22460/ceria.v8i3.p348-352

Haryanto, T. *Pengaruh kombinasi permainan Tebak & Terka dan Lari Estafet terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, (2025).14(1), 1–15.

Hasni, & Amanda, R. . *Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan geometri anak usia dini*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, (2022). 9(1), 89–100. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.1023>