



PENGARUH MEDIA KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AL-KHOIR SIDORUKUN KECAMATAN PANGKATAN KABUPATEN LABUHANBATU

¹Novita Wulan Lestari, ²Sahbuki Ritonga, ³Soybatul Aslamiah Ritonga, Ismi Yulizar⁴)

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Sumut

e-mail : novitawulanlestari12@gmail.com, sahbuki@gmail.com, soybatul89@stita.ac.id,

ismiyulizar64@gmail.com

ABSTRACT

The main issue in this research is that many children still find it difficult to distinguish number symbols. The counting ability of children in Al-Khoir Playgroup is still very low. The media used in Al-Khoir needs to be supplemented to enhance children's counting skills. The use of inappropriate media to stimulate children in developing their counting abilities is evident. This study aims to determine the effect of smart box media on early childhood counting skills in Al-Khoir Sidorukun and to assess how effective the influence of smart box media is on these skills during the 2023/2024 academic year. This research employs a quantitative approach. The sampling technique used is total sampling, involving all 31 students from the Playgroup. The sample is divided into two groups: 15 children for the control class and 16 children for the experimental class. Data analysis techniques in this study utilize SPSS version 26 for Normality, Homogeneity, and Hypothesis testing. The counting ability of students in the control class during the pre-test had an average score of 6.07, while the post-test average score was 7.47. In the experimental class, the pre-test average score was 9.25, and the post-test average score was 10.94. There is an influence of smart box media on the counting ability of students in Al-Khoir Playgroup Sidorukun. This can be seen from the hypothesis testing using a one-tailed t-test at a significance level of 5%. In the one-tailed t-test, the calculated t-value is 6.569, and the t-table value is 2.045. Therefore, the testing criterion states that if $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$, then H_a is accepted, indicating that there is an effect of smart box media on children's counting abilities at Al-Khoir Sidorukun.

Keywords: smart box media, counting ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di KB Al-Khoir Sidorukun dan untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di KB Al-Khoir Sidorukun tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan total sampling yakni dengan melibatkan seluruh peserta didik Kelompok Bermain yang berjumlah 31 orang. Sampel dibagi 2 kelompok yaitu 15 anak kelas kontrol dan 16 anak untuk kelas eksperimen.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 26 untuk uji Normalitas, Homogenitas dan uji Hipotesis. Kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol saat *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 6,07 dan pada saat *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 7.47. Kemampuan berhitung peserta didik pada kelas eksperimen pada saat *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 9,25 dan pada saat *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 10,94. Terdapat pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung pada peserta didik Kelompok Bermain Al-Khoir Sidorukun. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji t satu pihak dimana harga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung pada anak di KB Al-Khoir Sidorukun.

Kata kunci: media kotak pintar, kemampuan berhitung

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memungkinkannya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat¹. Anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk melakukan sesuatu dan meletakkan dasar terhadap pendidikan. Para ahli menyebutkan bahwa seorang anak memiliki usia emas pada saat masa rentang usia anak 0-6 tahun. Pada masa pendidikan anak usia dini proses dimana anak-anak mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak².

Setiap anak memiliki kemampuan yang unik, termasuk bakat dan minat intelektual, kestabilan emosi, dan perkembangan sosial. Sangat penting untuk mengembangkan potensi yang sudah ada pada anak, agar sang anak bisa sukses dalam kehidupannya di masa depan. Peran orang tua sangat penting dalam membantu anak mencapai potensi yang ada pada dirinya³.

Pertumbuhan pendidikan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi dan sebaliknya, pertumbuhan ekonomi mempengaruhi pertumbuhan pendidikan. Di negara-negara maju, perhatian pemerintahnya terhadap pembangunan sektor pendidikan sangat besar, misalnya komitmen politik anggaran sektor pendidikan tidak kalah dengan sektor

lainnya, sehingga keberhasilan investasi pendidikan berkorelasi dengan kemajuan pembangunan makronya. belajar dari beberapa negara maju pemerintah⁴. Di Indonesia pendidikan formal mulai dari Pendidikan Anak Usia dini (PAUD), dimana pendidikan ini merupakan tahap awal yang proses pendidikannya diselenggarakan secara terstruktur dalam upaya pembentukan manusia yang handal dan mampu membangun bangsanya serta memiliki harkat dan martabat yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa yang lain⁵. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan dan pelayanan kepada anak-anak sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pendekatan pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak siap memasuki sekolah dasar dan melanjutkan ke fase kehidupan berikutnya. Hal ini dilakukan melalui pemberian insentif pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak⁶. Selain mensejahterakan pendidiknya, agar tercukupi segala aspek perkembangan anak juga dibutuhkan kolaborasi antara pendidik dengan orangtua karena pendidikan dari rumah khususnya orangtua sangat berperan penting untuk menunjang segala aspek perkembangan dan pertumbuhan anak.

Perkembangan yang terjadi pada masa anak usia dini terbagi atas 6 aspek tahap perkembangan anak yaitu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan

¹ Syakdia Apria Ningsih, 'Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2.3 (2024), 288–93 <<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056>>.

² Hayani Wulandari and Mariya Ulfa Dwi Shafarani, 'Dampak Fatherless Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12.1 (2023), 1 <<https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9019>>.

³ Arsad Asnawi, Cece Rakhmat, and Geri Syahril Sidik, 'Peran Guru Dalam Menemukan Dan

Mengembangkan Potensi Kecerdasan Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.2 (2023), 1089–99 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5017>>.

⁴ Asnawi, Rakhmat, and Sidik.

⁵ Syakdia Apria Ningsih.

⁶ Sifa Nur Azizah and Ageng Saepudin Kanda S, 'Pengaruh Tunjangan Kinerja Terhadap Motivasi Dan Kepuasan Kerja Guru Pendidikan Usia Dini', *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen Dan Inovasi Riset*, 2.2 (2024), 318–22 <<https://doi.org/10.61132/lokawati.v2i2.666>>.

kognitif, perkembangan fisikomotorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa dan seni. Setiap anak memiliki potensi yang ada pada dirinya dan dikembangkan melalui adanya pendidikan pada anak usia dini. Salah satu potensi yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada pemikiran, kecerdasan dan bahasa yang diberikan anak agar anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi percakapan yang bermakna. Oleh karena itu, sebagai penunjang tumbuh kembangnya perlu menstimulasi dengan metode dan teknik yang sesuai. Berhitung merupakan bagian perkembangan kognitif yang harus dikembangkan dan membutuhkan stimulasi yang tepat dan sesuai. Penggunaan media yang sesuai misalnya, akan menjadi penunjang untuk pertumbuhan segala aspek yang ada dalam tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di KB Al-Khoir Sidorukun ditemukan permasalahan seperti (1) Masih banyaknya anak yang merasa kesulitan untuk membedakan lambang angka yaitu sekitar 70% atau sebanyak 22 anak dari 31 anak yang terdapat di KB Al-Khoir Sidorukun tersebut. Data diperoleh pada saat penulis melakukan observasi langsung dan wawancara kepada guru pamong yang ada di KB Al-Khoir sehingga penulis ingin membuat perubahan dengan memberikan metode atau cara yang mudah dipahami peserta didik agar tidak ada lagi peserta didik yang merasa kesulitan untuk memahami perbedaan dari setiap bentuk dari lambang bilangan. (2) Kemampuan berhitung pada anak di KB Al-Khoir masih sangat rendah sehingga perlu stimulasi khusus agar perkembangan anak dapat

meningkat sesuai jenjangnya. (3) Media yang digunakan di KB Al-Khoir perlu ditambah dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak agar perkembangan dari aspek kognitif peserta didik terkhusus pada segi kemampuan berhitungnya dapat berkembang secara optimal. (4) Penggunaan media yang kurang tepat untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung membuat anak menjadi merasa terbebani dan kesulitan sehingga segala penjelasan yang disampaikan oleh pendidik tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang diberikan penulis untuk mengatasi masalah kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media/APE kotak pintar. Media merupakan alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima dalam hal ini guru sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Salah satu kegunaan dari media pembelajaran ini adalah untuk mengemas materi yang akan disajikan agar terlihat menarik sehingga anak dalam pembelajaran merasakan kenyamanan dan juga memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran. Media kotak pintar dipilih dengan alasan merupakan media yang ramah lingkungan, murah dan juga efektif dalam penggunaannya. Media kotak pintar merupakan media yang berbentuk media kotak yang memiliki dua sisi yang didalam kotak berisikan gambar dan juga kata yang menjelaskan tentang gambar tersebut⁷.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh merupakan suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,

⁷ Siti Aminah and Eka Yusnaldi, 'Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Kependidikan*, 13.3 (2024), 3077–86.

benda)⁸. Pengertian pengaruh menurut Ahmad Rafiq ialah suatu keadaan yang berhubungan dengan timbal balik, atau suatu hubungan yang saling berkaitan satu sama lain yang dapat mempengaruhi⁹. Di samping itu, menurut M. Suyanto yang dikutip oleh Muhammad Irfan pengaruh adalah nilai kualitas suatu iklan melalui media tertentu. Sedangkan menurut Robert Dahl pengaruh diumpamakan sebagai berikut : A mempunyai pengaruh atas B sejauh ia dapat menyebabkan B untuk berbuat sesuatu yang sebenarnya tidak akan B lakukan¹⁰.

Dari pengertian pengaruh menurut beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya dari suatu keadaan yang dapat timbul dari suatu iklan melalui media tertentu untuk mempengaruhi satu sama lain. Misalnya si A mempunyai pengaruh atas si B sejauh ia dapat menyebabkan si B untuk berbuat sesuatu yang sebenarnya tidak akan si B lakukan.

2.2 Pengertian Media Kotak Pintar

Kata “media” berasal dari kata Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Briggs dalam Rudi Susilana berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Gagne juga berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar¹¹.

Sedangkan menurut Miarso media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar. Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat penulis simpulkan media ialah alat atau sarana yang dapat menyalurkan pesan agar menarik dan merangsang minat dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Puspitasari dalam kutipan Panca Wahyu Kusuma Ningrum kotak pintar adalah bentuknya balok yang memiliki 2 sisi di dalamnya dan terdapat kartu didalamnya. Kartu pintar tersebut merupakan kartu bergambar dan kartu kata. Menurut Harnanto yang dikutip oleh Panca Wahyu Kusuma Ningrum kotak pintar merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar¹². Menurut Sulistiowati kutipan Umi Nurzahra kotak pintar adalah alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar¹³. Media ini dapat dimainkan dengan cara pertama kali anak mengambil satu gambar yang ada di dalam kotak pintar secara acak lalu pada gambar bertuliskan nama gambar tersebut dan anak mulai mencari atau merangkai huruf sesuai yang ada pada gambar. Media kotak pintar merupakan media yang berbentuk media kotak yang memiliki dua sisi yang didalam kotak berisikan gambar dan juga kata yang menjelaskan tentang gambar tersebut¹⁴. Kotak pintar merupakan alat permainan

⁸ Siti Halisia Parapat and others, ‘Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024), 1255–61.

⁹ Toko Oleh-oleh Pekanbaru and others, ‘Pengaruh Komunikasi Media Sosial Dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Trust Di Insyira’, 3.1 (2024), 1–9.

¹⁰ Anis Endang, ‘The Phenomenon Of The Instagram Stories Feature As A Medium For Student Self-Existence Fenomena Fitur Instagram Stories Sebagai Media Eksistensi Diri Mahasiswa’, *Jurnal Iso*, 3.2 (2023), 121–34 <<https://doi.org/10.53697/iso.v3i2.>>.

¹¹ Najwa Rohima, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan

Belajar Pada Siswa’, *Publikasi Pembelajaran*, 1.1 (2023), 1–12.

¹² Tresiana Sari Diah Utami, ‘KEMAMPUAN BERPIDATO MAHASISWA UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS’, *Jurnal PGSD Musi*, 6.1 (2023), 69–89.

¹³ Dwi Maya Meilina, ‘A Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Kotak Pintar” Sebagai Media Pembelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah’, *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.1 (2024), 45–56 <<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2418>>.

¹⁴ Nilam Sari Pailokol, Nabila Nabila, and Nurma Tambunan, ‘Rancangan Bangun Media Pembelajaran Bintaro (Bianglala Pintar Trigonometri) Pada Materi Trigonometri Kelas X

edukatif yang bisa dibuat sendiri oleh orangtua atau pendidik hanya dengan menggunakan bahan sederhana yang ada di rumah, seperti : kardus bekas, kertas warna dan lem, perekat, gambar sesuai yang diinginkan ¹⁵.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar ialah alat atau sarana yang berbentuk kotak dan memiliki gambar yang dapat dibuat dengan bahan-bahan sederhana seperti kardus bekas yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar agar dapat menyalurkan pesan supaya lebih menarik dan merangsang minat dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.3 Manfaat Media Kotak Pintar

Secara umum, menurut Rasyid dalam kutipan Umi Nurzahra manfaat media kotak pintar dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien ¹⁶. Manfaat media kotak pintar menurut Harnanto yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas, meningkatkan hasil belajar siswa, dan menciptakan suasana menyenangkan saat belajar ¹⁷. Sedangkan menurut Irma Yanti manfaat alat permainan kotak pintar bagi anak Taman Kanak-kanak (TK) ialah :

- a) Dapat melatih daya ingat huruf yang ada pada sisi depan yaitu terdapat permainan teka teki silang dengan huruf yang dibuat dari tutup botol yang dapat melatih kemampuan anak mengingat huruf serta melatih konsentrasi anak pada saat anak menghubungkan huruf

menjadi suatu kata baik itu miring, mendatar, ataupun menurun.

- b) Manfaat bermain kotak pintar dalam meningkatkan bahasa anak untuk mengenal dan memahami huruf - huruf abjad.
- c) Melatih kemampuan berhitung anak karena disisi belakang terdapat kartu huruf yang ditempel serta disisi samping kanan terdapat permainan penjumlahan dengan benda loosepart alatnya yaitu botol bekas.
- d) Juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang ada di sisi samping kiri.
- e) Melatih sosial emosional anak, karena desain kotak pintar yang terdiri dari beberapa permainan, maka kotak pintar ini dapat dimainkan secara kelompok bergantian ¹⁸.

2.4 Penggunaan Media Kotak Pintar

Menurut Miarso kutipan Umi Nurzahra dalam usaha menggunakan media didalam kegiatan belajar anak usia dini, maka adapun pedoman yang menjadi pegangan dalam penggunaannya yaitu :

- a) Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- b) Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanfaatan media harus menjadi bagian yang integral dari pembelajaran.

SMK Negeri 37 Jakarta Selatan', *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3.1 (2024), 177–85
<<https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v3i1.2379>>.

¹⁵ Meilina.

¹⁶ Rizka Hanafiah Putri and others, 'Implementasi Media Pembelajaran Kopunka (Kotak Pintar Menyusun Kalimat) Mengatasi Permasalahan Menyusun Kalimat Siswa Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah 05 Batu', 09 (2024), 6335–44.

¹⁷ Ali Ridho and Muzammil Imron, 'Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Journal Creativity*, 1.2 (2023), 88–95
<<https://doi.org/10.62288/creativity.v1i2.10>>.

¹⁸ Elma Sabrina Putri, Muhammad Guntur, and Pertiwi Kamariah Hasis, 'Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas Pendahuluan', 1 (2024), 79–93.

- c) Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri.
- d) Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum Pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara pemanfaatan media diharapkan tidak mengganggu kelancaran proses belajar mengajar mengurangi waktu belajar.
- e) Peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media langsung.
- f) Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta¹⁹.

2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media

Media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam penggunaan media tersebut, sebagai guru kita harus bijak untuk memaksimalkan pembelajaran agar aspek perkembangan peserta didik dapat tercapai. Sebagai guru juga harus dapat memaksimalkan kelebihan dan meminimalisir segala kekurangan dari media pembelajaran tersebut. Media kotak pintar termasuk kepada media visual. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat²⁰.

2.6 Indikator Media Kotak Pintar

Media kotak pintar merupakan media pembelajaran yang memiliki indikator media pembelajaran. Adapun indikator media pembelajaran yaitu:

- a) Kesesuaian dengan Tujuan
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yaitu sesuatu yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan indikator pertama dalam media pembelajaran. Kesesuaian dengan tujuan dalam media pembelajaran menganalisis media apa yang cocok yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Yang dimaksud dengan kesesuaian dengan tujuan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran.
Kesesuaian dengan materi pembelajaran yaitu bahan atau materi yang akan diajarkan sesuai dengan media pembelajaran. Bahan atau pokok bahasan tersebut sejauh mana kedalaman yang harus dicapai melalui materi yang terdapat pada media pembelajaran. yang dimaksud dengan kesesuaian dengan materi pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.
- c) Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik
Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik yaitu mengkaji dan mencocokkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Pada bagian ini sebelum media digunakan guru mengkaji atau menganalisis terlebih dahulu sifat-sifat anak yang akan disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Yang dimaksud dengan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik yaitu media pembelajaran haruslah sesuai dengan usia dan karakter peserta didik.
- d) Kesesuaian dengan Teori
Kesesuaian dengan teori yaitu dalam pemilihan media harus memperhatikan

¹⁹ Alfina Lailan, 'Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.12 (2023), 5027-34 <<https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>>.

²⁰ Elgy Sundari, 'Cendekia Pendidikan', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50-54 <<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>>.

pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan dipilih berdasarkan rasa suka akan tetapi didasarkan atas teori yang telah teruji validitasnya. Kesesuaian dengan teori yaitu pesan yang disampaikan oleh media pembelajaran harus sesuai dengan teori pendidikan.

- e) Kesesuaian dengan Gaya Belajar Anak
Kesesuaian dengan gaya belajar anak yaitu pemilihan media didasarkan atas kondisi psikologi anak, bahwa anak belajar dipengaruhi oleh gaya belajar anak. Gaya belajar anak pada umumnya dibagi menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar audio, gaya belajar audiovisual. Yang dimaksud dengan gaya belajar yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan gaya belajar dengan anak agar pembelajaran menjadi menyenangkan.
- f) Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung dan Waktu yang Tersedia
Pada indikator media pembelajaran yaitu perlu memperhatikan kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia. Apabila media pembelajaran tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia maka kurang efektif. Yang dimaksud pada teori tersebut yaitu media pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia ²¹.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan waktu penelitian

²¹ Fajar Anisa Handayani and Titik Haryati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 809–15 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>>.

²² N. M. N. Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, 'Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.Vol. 8 No. 2 (2023): Volume 08 No 02, September 2023 (2023),

Penelitian ini akan dilakukan di Kelompok Bermain Al-Khoir jalan Mangga Besar Dusun V Desa Sidorukun Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu Sumatera Utara dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 anak. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret sampai bulan Mei tahun 2024, karena yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kalender pendidikan.

3.2 Populasi dan sampel

Arifin Z. menyatakan populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Sukardi mengartikan populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal Bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian ²². Sugiyono mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian.

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut ²³. Sedangkan menurut Sudaryono sampel merupakan suatu bagian dari populasi. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Al-Khoir yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 18 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

3.3 Variabel penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya ²⁴.

1–23

<<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9595>>.

²³ Lintang Analisa Ekasari and others, 'Pengembangan Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Metode Scramble', *Teaching, Learning and Development*, 1.2 (2023), 92–102 <<https://doi.org/10.62672/telad.v1i2.12>>.

²⁴ lina Nofiana, Rizka Wahyuni Amelia, And Siska Yunanti, 'Pengaruh Return On Equity Dan Return On Investment Terhadap Harga Saham Pada Pt .

3.4 Instrumen pengumpulan data

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran²⁵. Ada juga yang mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian²⁶.

3.5 Teknik analisis data

Analisis data adalah proses kegiatan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan yang terkait dengan administrasi penelitian yaitu masalah perizinan pengambilan data penelitian dengan memberikan surat pengantar dari pihak kampus Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu ke KB Al-Khoir Sidorukun. Langkah yang dilakukan peneliti yaitu berkoordinasi dengan pihak sekolah kepada ibu Suratik selaku Kepala Sekolah KB Al-Khoir Sidorukun meminta kesediaan untuk pengambilan data penelitian. Setelah ada persetujuan dari pihak sekolah KB Al-Khoir Sidorukun peneliti mengurus surat pengantar penelitian dari kampus Sekolah Tinggi

Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu.

Setelah melakukan persiapan administrasi peneliti juga melakukan persiapan alat ukur penelitian yang berupa lembar observasi berbentuk rubrik penilaian yang didalamnya terdapat 15 pernyataan yang akan diamati oleh peneliti. Uji validitas instrumen ini adalah uji validitas isi (content validity), dimana isi suatu instrumen diuji kevalidannya. Dalam validitas isi tersebut melihat suatu instrumen dengan ketepatannya untuk mengukur sejauh mana kemampuan berhitung pada anak, dilihat dari setiap indikator yang digunakan sudah tepat atau belum untuk mengukur kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun. Pengujian validitas pada penelitian ini diujikan kepada ahli yang memahami aspek perkembangan anak.

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 01 April 2024 hingga 08 Juni 2024 pada peserta didik KB Al-Khoir Sidorukun yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari peserta didik kelas B1 sebagai kelas kontrol sebanyak 15 peserta didik dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 16 peserta didik. Peneliti melakukan pre-test pada peserta didik KB Al-Khoir Sidorukun, peneliti datang ke sekolah dengan membawa lembar observasi sebanyak 31 lembar yang akan diisi oleh guru kelas B1 dan B2. Dalam penelitian ini, peneliti adalah peneliti partisipan yaitu peneliti terjun langsung sebagai guru pada kelas kontrol yaitu kelas B1, sedangkan untuk kelas eksperimen yaitu kelas B2 peneliti dibantu oleh ibu Mida Ningsih dan ibu Diah Yulianti. Pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung dalam penelitian. Untuk melakukan uji ini peneliti memakai uji statistik yaitu SPSS 26.

Tower Bersama Infrastructure , Tbk', 14 (2024), 210–21.

²⁵ Nishrina Syifa and Julia Julia, 'Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.1 (2023), 271 <<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>>.

²⁶ Maria Felisitas Nitit Maran, Imelda Oliva Wissang, and Pilipus Wai Lawet, 'Nilai Dan Fungsi Tarian Gawe Daku Masyarakat Desa Bahinga Kecamatan Tanjung Bunga Kabupaten Flores Timur', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 161–66 <<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3466>>.

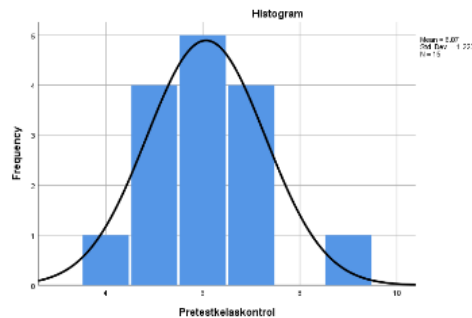
Peneliti dapat melakukan penelitian dengan bantuan guru kelas B1 sebagai kelas kontrol yaitu ibu Diah Yulianti, sedangkan untuk kelas B2 sebagai kelas eksperimen ibu Mida Ningsih. Setelah lembar observasi terkumpul peneliti melakukan penskoran dengan cara membuat format nilai berdasarkan skor yang ada pada setiap lembar observasi. Kemudian skor pada setiap butir pengamatan di pindahkan ke program microsoft Excel 2007. Setelah memasukkan data kedalam microsof Excel 2007 selesai selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk mencari rata-rata nilai, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesa untuk mengetahui adanya

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok Bermain Al-Khoir Sidorukun tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang diambil 2 kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan media kotak pintar dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media kotak pintar. Setelah data penelitian terkumpul selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut. Hasil pre-test pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media kotak pintar di peroleh nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 7 dengan nilai rata-rata 6,06 dan post-test kelas kontrol diperoleh nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 10 dengan nilai rata-rata 7,47.

Pre-test Kelas Kontrol				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	1	6.3	6.7	6.7
5	4	25.0	26.7	33.3
6	5	31.3	33.3	66.7
7	4	25.0	26.7	93.3
9	1	6.3	6.7	100.0
Total	15	93.8	100.0	
Missing System	1	6.3		
Total	16	100.0		

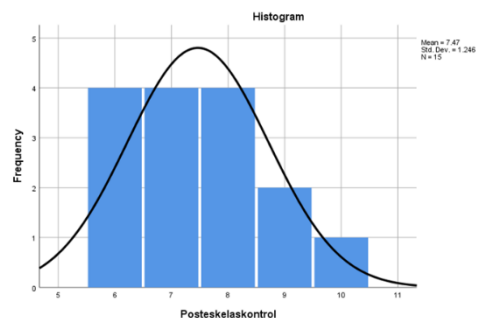
Berdasarkan Tabel 4.6 di atas bahwa diperoleh data peserta didik yang berada pada skor 1-5 sebanyak 5 anak dengan presentasi 31,3% sedangkan pada skor 6-10 sebanyak 10 anak dengan presentasi 60%. Data yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor yang paling banyak diperoleh peserta didik berada pada skor 6-10 yaitu sebanyak 60% dengan frekuensi 10. Berdasarkan data tabel di atas

bahwa kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol pada saat *pre-test* masih berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk frekuensi kemampuan berhitung peserta didik saat pre-test kelas kontrol dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Post-test Kelas Kontrol				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6	4	25.0	26.7	26.7
7	4	25.0	26.7	53.3
8	4	25.0	26.7	80.0
9	2	12.5	13.3	93.3
10	1	6.3	6.7	100.0
Total	15	93.8	100.0	
Missing System	1	6.3		
Total	16	100.0		

Pada Tabel 4.7 di atas bahwa diperoleh data anak yang berada pada skor 6-10 sebanyak 100% dengan rincian skor 6 sebanyak 4 anak, skor 7 sebanyak 4 anak, skor 8 sebanyak 4 anak, skor 9 sebanyak 2 anak dan skor 10 sebanyak 1 peserta didik, keseluruhannya berjumlah 15 anak. Berdasarkan data tabel di atas bahwa kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol pada saat post-test berada pada tahap Berkembang Sesuai harapan (BSH). Untuk frekuensi kemampuan berhitung peserta didik saat pre-test kelas kontrol dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Berdasarkan Gambar 4.2 di atas dapat dilihat persentasi pencapaian peserta didik yang paling tinggi berada pada rentang skor 6-10, yang mana pada skor 6, 7, 8 memiliki frekuensi sama besar. Dapat disimpulkan bahwa anak di kelas kontrol pada saat post-test berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas Kolmogrov Smirnov kemudian dilanjutkan dengan uji Homogenitas, selanjutnya uji hipotesis dengan diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Adanya pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan berhitung pada anak Kelompok Bermain Al-Khoir Sidorukun Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji pengaruh nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $t\text{-hitung} = 6,569$ sedangkan $t\text{-tabel} = 2,045$ atau $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ ($6,569 \geq 2,045$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh media kotak pintar terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak Kelompok Bermain Al-Khoir Sidorukun.
2. Peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelas kontrol pada tema alam semesta yang tidak diberikan perlakuan media berhitung diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 6,07 dan nilai rata-rata post-test sebesar 7,47. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelas eksperimen pada tema alam semesta dengan menggunakan media kotak pintar diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 9,25 dan nilai rata-rata post-test sebesar 10,94.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran yang ditujukan ke berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

5.2.1 Bagi sekolah dan guru

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap guru untuk mengembangkan berbagai metode serta media pembelajaran salah satunya adalah media kotak pintar yang diterapkan didalam kelas. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan guru. Tujuannya adalah agar siswa lebih semangat dan berperan aktif termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak khususnya kemampuan kognitif pada anak. Guru juga harus mampu mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya ketika menggunakan media kotak pintar dalam pembelajaran sehingga seluruh kegiatan dapat diterapkan sesuai aturan.

5.2.2 Bagi Siswa

Bagi peserta didik diharapkan dapat menggunakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Dengan adanya media kotak pintar diharapkan mampu menambah minat anak dalam belajar.

5.2.3 Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan juga sebagai referensi terutama yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Buya Dr. H. Bukhari Is, MM., Kons. Dan Bunda Dra. Hj. Suryatik, M. Pd sebagai pendiri Yayasan Pendidikan

- Dwina Al-Bukhary Labuhanbatu sekaligus sebagai dosen penguji I.
2. Bapak Dr. Jupriaman, S.Pd., M.Hum., C.T.M sebagai Ketua STITA Labuhanbatu sekaligus dosen penguji II.
 3. Bapak H. Sahbuki Ritonga, SE, M.Pd sebagai ketua II STITA Labuhanbatu sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
 4. Ibu Soybatul Aslamiyah Ritonga, M.Pd. sebagai Kaprodi PIAUD STITA Labuhanbatu sekaligus dosen pembimbing II.
 5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang ada di STITA Labuhanbatu.
 6. Ibu Suratik Kepala sekolah KB Al-Khoir Sidorukun.
 7. Suami tercinta yaitu Heri Saputra dan Orangtua tersayang yaitu Bapak Waimin dan ibunda Sumiatik yang senantiasa memberikan motivasi untuk tetap semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
 8. Teman-teman satu angkatan yaitu Malina Al-Nuri, Zubaidah, Lathifah, Dhia Istiqomah, Hartini, Pungky, Fitriani, Atika dan teman-teman lainnya di STITA Labuhanbatu yang telah berbagi pengalaman hingga membantu dalam penulisan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti, And Eka Yusnaldi, 'Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Kependidikan*, 13.3 (2024), 3077–86
- Asnawi, Arsad, Cece Rakhmat, And Geri Syahril Sidik, 'Peran Guru Dalam Menemukan Dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9.2 (2023), 1089–99 <<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i2.5017>>
- Ekasari, Lintang Analisa, Anggun Kirana

Primastuti, Herdyta Vita Andrea, Azizah Maghfirani Kusuma, Aurelya Putri Andini, Yeni Yuniarti, And Others, 'Pengembangan Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Metode Scramble', *Teaching, Learning And Development*, 1.2 (2023), 92–102 <<https://doi.org/10.62672/Telad.V1i2.12>>

Endang, Anis, 'The Phenomenon Of The Instagram Stories Feature As A Medium For Student Self-Existence Fenomena Fitur Instagram Stories Sebagai Media Eksistensi Diri Mahasiswa', *Jurnal Iso*, 3.2 (2023), 121–34 <<https://doi.org/10.53697/Iso.V3i2.>>

Handayani, Fajar Anisa, And Titik Haryati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Qr-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman Khd Di Smp Negeri 6 Semarang', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 809–15 <<https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2180>>

Lailan, Alfina, 'Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini', *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.12 (2023), 5027–34 <<https://doi.org/10.55681/Sentri.V2i12.1887>>

Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N., 'Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.Vol. 8 No. 2 (2023): Volume 08 No 02, September 2023 (2023), 1–23 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/Article/View/9595>>

- Maran, Maria Felisitas Nitit, Imelda Oliva Wissang, And Pilipus Wai Lawet, 'Nilai Dan Fungsi Tarian Gawe Daku Masyarakat Desa Bahinga Kecamatan Tanjung Bunga Kabupaten Flores Timur', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 161–66
<<https://doi.org/10.37680/Ssa.V1i2.3466>>
- Meilina, Dwi Maya, 'A Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Kotak Pintar" Sebagai Media Pembelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah', *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.1 (2024), 45–56
<<https://doi.org/10.47498/Ihtirafiah.V4i1.2418>>
- Nilam Sari Pailokol, Nabila Nabila, And Nurma Tambunan, 'Rancangan Bangun Media Pembelajaran Bintaro (Bianglala Pintar Trigonometri) Pada Materi Trigonometri Kelas X Smk Negeri 37 Jakarta Selatan', *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3.1 (2024), 177–85
<<https://doi.org/10.55606/Jurrimipa.V3i1.2379>>
- Nofiana, Lina, Rizka Wahyuni Amelia, And Siska Yunanti, 'Pengaruh Return On Equity Dan Return On Investment Terhadap Harga Saham Pada Pt . Tower Bersama Infrastructure , Tbk', 14 (2024), 210–21
- Parapat, Siti Halisya, Ihdatul Wardah Caniago, Ikhrwati Suryani, Heppy Ariani, Taufik Hidayat Siregar, And Eka Yusnaldi, 'Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024), 1255–61
- Pekanbaru, Toko Oleh-Oleh, Rafik Ahmad, Nurliana Nasution, And N Arizal, 'Pengaruh Komunikasi Media Sosial Dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Trust Di Insyira', 3.1 (2024), 1–9
- Putri, Elma Sabrina, Muhammad Guntur, And Pertiwi Kamariah Hasis, 'Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas Pendahuluan', 1 (2024), 79–93
- Putri, Rizka Hanafiah, Maharani Putri Kumalasani, Arina Restian, Pgsd Fkip, And Universitas Muhammadiyah Malang, 'Implementasi Media Pembelajaran Kopunka (Kotak Pintar Menyusun Kalimat) Mengatasi Permasalahan Menyusun Kalimat Siswa Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah 05 Batu', 09 (2024), 6335–44
- Ridho, Ali, And Muzammil Imron, 'Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Journal Creativity*, 1.2 (2023), 88–95
<<https://doi.org/10.62288/Creativity.V1i2.10>>
- Rohima, Najwa, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa', *Publikasi Pembelajaran*, 1.1 (2023), 1–12
- Sifa Nur Azizah, And Ageng Saepudin Kanda S, 'Pengaruh Tunjangan Kinerja Terhadap Motivasi Dan Kepuasan Kerja Guru Pendidikan Usia Dini', *Lokawati : Jurnal Penelitian Manajemen Dan Inovasi Riset*, 2.2 (2024), 318–22
<<https://doi.org/10.61132/Lokawati.V2i2.666>>
- Sundari, Elgy, 'Cendikia Pendidikan', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50–54
<<https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>>

Syakdia Apria Ningsih, 'Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2.3 (2024), 288–93 <<https://doi.org/10.54066/Jupendis.V2i3.2056>>

Syifa, Nishrina, And Julia Julia, 'Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.1 (2023), 271 <<https://doi.org/10.35931/Am.V7i1.1707>>

Utami, Tresiana Sari Diah, 'Kemampuan Berpidato Mahasiswa Universitas Katolik Musi Charitas', *Jurnal Pgsd Musi*, 6.1 (2023), 69–89

Wulandari, Hayani, And Mariya Ulfa Dwi Shafarani, 'Dampak Fatherless Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12.1 (2023), 1 <<https://doi.org/10.31000/Ceria.V12i1.9019>>