

JURNAL ILMIAH
Pengayaan Pembelajaran dan Pendidikan Islam
Journal website: https://jippp.hellowpustaka.id/index.php/i/index

ISSN: 3064-6391 (Online)
https://doi.org/10.61166/jippp.v3i2.40

Vol. 3 No. 2 (2026)
pp. 414-423

Research Article

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Usia 5–6 Tahun Lewat Media Bermain Edukatif Angka: Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Wates Tulungagung

Wenda Swan Farentina

S1 PG PAUD, Universitas Terbuka, Indonesia

Correspondent: Farentinaswanw@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Jurnal Ilmiah Pengayaan Pembelajaran dan Pendidikan Islam. This is an open access article under the CC BY License https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Received : July 11, 2026
Revised : July 16, 2026
Accepted : Sept 16, 2026
Available online : Octo 15, 2026

How to Cite: Farentina, W. S. (2026). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Usia 5–6 Tahun Lewat Media Bermain Edukatif Angka: Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Wates Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pengayaan Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 3(2), 414–423. https://doi.org/10.61166/jippp.v3i2.40

ABSTRAK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini difokuskan untuk mengoptimalkan keterampilan kalkulasi dasar pada rentang angka 1 sampai 10 bagi peserta didik Kelompok B (rentang usia 5–6 tahun) di TK Dharma Wanita 1 Wates, Kabupaten Tulungagung, dengan mengandalkan sarana permainan edukatif berbasis numerik. Akar persoalan yang mendasari studi ini bersumber dari minimnya pemahaman konsep bilangan anak yang dipicu oleh penerapan strategi mengajar konvensional, yakni pola pembelajaran yang cenderung kaku, abstrak, serta berpusat sepenuhnya pada guru (*teacher-centered*). Prosedur investigasi ini dijalankan melalui dua siklus berkelanjutan dengan mengadopsi kerangka kerja Kurt Lewin, yang mencakup fase perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi mendalam. Subjek penelitian melibatkan total 15 orang anak dari Kelompok B. Pengumpulan data ditempuh lewat teknik observasi terpandu, uji unjuk kerja, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Pengolahan data menerapkan pendekatan komparatif kuantitatif deskriptif yang

dipadukan dengan telaah kualitatif. Temuan riset memaparkan adanya lonjakan kemampuan berhitung yang progresif di setiap siklus perbaikan. Pada tahap pra-tindakan, tingkat keberhasilan klasikal peserta didik tercatat sangat rendah, yakni hanya menyentuh angka 26,7% (4 anak). Selepas intervensi putaran pertama lewat pemanfaatan media kartu balok angka serta teka-teki (*puzzle*) numerik, persentase tuntas klasikal meningkat menjadi 53,3% (8 anak). Puncak efektivitas tercapai pada siklus berikutnya melalui penyempurnaan aksi memakai perpaduan permainan ular tangga modifikasi dan menara angka berkelompok kecil; angka ketuntasan klasikal melonjak tajam hingga menyentuh 86,7% (13 anak). Capaian tersebut sekaligus membuktikan bahwa target indikator keberhasilan minimum sebesar 80% telah terlampaui dengan baik. Secara garis besar, studi ini menyimpulkan bahwa pengaplikasian ragam sarana permainan berbasis angka terbukti ampuh, interaktif, dan empiris dalam mendongkrak kemampuan berhitung anak usia dini secara signifikan.
Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Berbasis Angka, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal memegang peranan krusial sebagai fondasi utama dalam merangsang pertumbuhan kognitif, kecerdasan sosial-emosional, penguasaan bahasa, pembentukan moral, serta koordinasi motorik anak. Pada rentang usia 5 hingga 6 tahun, peserta didik tengah berada dalam fase emas (*golden age*) yang menjadi penentu utama kualitas perkembangan di masa-masa mendatang. Di periode ini, seluruh dimensi tumbuh kembang anak—meliputi nilai agama dan budi pekerti, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, hingga kognisi—memiliki tingkat plastisitas otak yang sangat tinggi, sehingga sangat peka terhadap berbagai bentuk rangsangan edukatif. Khusus bagi anak usia 5–6 tahun yang menempuh pendidikan di jenjang Kelompok B Taman Kanak-Kanak, salah satu pencapaian fundamental pada ranah kognitif adalah kemampuan berpikir logis-matematis, utamanya pemahaman mengenai simbol bilangan dan kecakapan berhitung tingkat dasar. Penguasaan kalkulasi angka 1 sampai 10 merupakan fondasi mutlak yang harus dikuasai anak sebagai prasyarat sebelum melangkah ke jenjang sekolah dasar yang menuntut kompleksitas logika numerasi lebih tinggi.

Kendati demikian, potret di lapangan sering kali memperlihatkan kondisi yang kontradiktif. Berdasarkan penelusuran awal serta pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran matematika permulaan di Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Wates, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, terungkap fakta empiris bahwa keterampilan berhitung peserta didik masih tergolong sangat minim. Dari total 15 anak yang terdaftar, sebagian besar mengalami hambatan nyata ketika diminta menghitung berurutan secara konsisten, mengenali bentuk visual lambang bilangan, serta menghubungkan simbol angka tersebut dengan jumlah objek riil. Mayoritas anak ternyata hanya menghafal urutan kata bilangan secara verbal (*rote counting*) tanpa benar-benar memahami esensi atau nilai kuantitas dari angka yang mereka sebutkan.

Hasil penelaahan lebih mendalam menunjukkan bahwa akar permasalahan dari rendahnya kemampuan numerasi ini bersumber dari kekeliruan pendekatan mengajar yang diterapkan oleh guru. Proses pembelajaran di lembaga tersebut masih bertumpu pada metode konvensional berupa *direct instruction* yang kaku serta sangat bergantung pada media berbasis lembar kertas, seperti pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS), menebalkan titik-titik angka, atau menarik garis lurus dari ilustrasi menuju lambang bilangan. Pola pembelajaran yang terlalu abstrak, teoretis, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) ini tentu bertolak belakang dengan hakikat psikologis anak usia dini yang memerlukan objek nyata sebagai jembatan berpikirnya. Akibatnya, anak-anak cepat merasa bosan, kehilangan konsentrasi, tertekan, dan cenderung pasif sepanjang kegiatan di kelas.

Sebagai solusi atas persoalan metodologis tersebut, diperlukan langkah perbaikan nyata dengan mengubah paradigma pengajaran menjadi lebih humanis dan berpusat pada anak (*child-centered*), berlandaskan prinsip "belajar seraya bermain dan bermain sambil belajar". Peneliti mengusulkan penerapan ragam media permainan berbasis angka sebagai sarana stimulasi kognitif matematika. Media edukatif manipulatif ini dirancang dengan memadukan unsur visual, spasial, dan kinestetik—seperti kartu balok angka, teka-teki (*puzzle*) numerik, menara angka, serta modifikasi papan ular tangga. Melalui pemanfaatan alat permainan tersebut, konsep matematika bilangan 1–10 yang sebelumnya abstrak dapat divisualisasikan secara konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, anak-anak mampu mengonstruksi pemahaman matematika mereka melalui pengalaman langsung yang bermakna, yang pada gilirannya diyakini mampu mendongkrak kemampuan berhitung peserta didik Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Wates secara optimal.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam investigasi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan metode tersebut didasarkan pada tujuan utama untuk mengevaluasi sekaligus meningkatkan kualitas pedagogis pendidik di ruang kelas, sekaligus menawarkan jalan keluar taktis guna mengatasi kendala nyata di lapangan, yakni minimnya kemampuan kognitif anak dalam bidang berhitung di lembaga tempat peneliti mengabdikan diri. Pelaksanaan riset ini berlangsung kurang lebih selama satu bulan penuh, bertempat di TK Dharma Wanita 1 Wates, yang secara administratif terletak di Dusun Bangus, RT 03 / RW 03, Desa Wates, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Sasaran subjek intervensi mencakup para peserta didik di Kelompok B dengan total 15 anak—terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan—pada rentang usia 5 hingga 6 tahun. Seluruh himpunan data dihimpun serta ditelaah melalui pendekatan deskriptif kuantitatif-kualitatif untuk menggambarkan proses dan hasil secara komprehensif.

Menguatkan landasan tersebut, Latif et al. (2020) serta Jalmo (2018) menegaskan bahwa pemantauan terhadap anak usia dini tatkala mereka bermain tidak boleh hanya bertumpu pada perolehan skor ujian formal atau angka kuantitatif semata. Pendidik dituntut untuk menjalankan pengamatan secara mendalam dan berdimensi kualitatif terhadap dinamika perilaku anak sepanjang aktivitas berlangsung. Cakupan observasi ini meliputi tingkat keterlibatan serta antusiasme anak saat bermain, pola komunikasi dan interaksi sosial bersama rekan sebaya—seperti dinamika berbagi atau berebut sarana permainan—hingga perkembangan keterampilan motorik ketika mereka memegang, merakit, maupun memanipulasi media angka. Lewat pemantauan yang komprehensif ini, guru mampu menangkap esensi perkembangan anak secara autentik dan selaras dengan karakteristik khas belajar di usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berkolaborasi dengan jajaran pendidik serta mentor di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita 1 Wates, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, riset ini dilaksanakan pada peserta didik Kelompok B yang beranggotakan 15 anak—terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dalam rentang usia 5 hingga 6 tahun. Sebelum mengimplementasikan tindakan berbasis permainan, peneliti terlebih dahulu menjalankan observasi awal (Prasiklus) guna memetakan tingkat penguasaan riil anak Kelompok B dalam hal kemampuan berhitung pada rentang bilangan 1 sampai 10. Seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran pada tahap prasiklus ini masih dikelola secara penuh oleh guru kelas dengan mengandalkan pendekatan konvensional yang bertumpu pada lembar kerja gambar tunggal.

Evolusi belajar anak usia dini dievaluasi pada tiap-tiap fase—mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II—dengan mengaplikasikan pendekatan kuantitatif deskriptif berlandaskan formula persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudjiono (2010: 43):

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- f : Frekuensi subjek yang sedang dihitung persentasenya
- N : *Number of cases* (jumlah keseluruhan frekuensi / total individu)
- P : Angka persentase
- 100% : Bilangan tetap pengali
- Pra Siklus

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

No.	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak (f)	Rumus Perhitungan	Hasil %	Keterangan
1	BB (Belum Berkembang)	7	$P = \frac{7}{15} \times 100\%$	46,7%	Belum tuntas
2	MB (Mulai Berkembang)	4	$P = \frac{4}{15} \times 100\%$	26,6%	Belum tuntas
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	$P = \frac{4}{15} \times 100\%$	26,7%	Tuntas
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	$P = \frac{0}{15} \times 100\%$	0,0%	Tuntas

Keterangan Kategori:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan paparan tabel di atas, evaluasi kuantitatif pada fase prasiklus memperlihatkan tingkat penguasaan konsep bilangan yang sangat memprihatinkan. Dari total 15 anak didik, hanya 4 anak (26,7%) yang berhasil mencapai indikator ketuntasan (kategori BSH). Sementara itu, 11 anak lainnya (73,3%) masih tertahan pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Data tersebut juga merefleksikan adanya hambatan pada aspek sosial-emosional anak, di mana mereka sering kali keliru menempatkan urutan benda saat berhitung maju serta kebingungan membedakan bentuk visual lambang bilangan yang melingkar (seperti angka 2, 5, dan 3) di lingkungan TK Dharma Wanita 1 Wates.

Siklus I

Peneliti menjalankan empat tahapan esensial selama pelaksanaan siklus I, yang meliputi: (1) Tahap Perencanaan, yakni merancang skenario tindakan kelas secara komprehensif dari awal hingga akhir, menyiapkan sumber belajar serta media, serta merumuskan strategi pengajaran, manajemen waktu, teknik observasi, dan instrumen asesmen. (2) Tahap Pelaksanaan, yang dieksekusi lewat langkah-langkah: (a) *Kegiatan Pembukaan*, di mana guru mengawali aktivitas melalui Standar Operasional Prosedur (SOP) pembuka, mengajak anak bernyanyi lagu "Satu-Satu Aku

Sayang Ibu" sembari menunjukkan jari tangan dari 1 hingga 10, menyapa peserta didik, serta memberikan pengantar singkat mengenai kegiatan hari itu. (b) *Kegiatan Inti*, di mana pendidik memaparkan rincian aktivitas, memperkenalkan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Media Kartu Balok Angka dan Media Puzzle Angka, mendiskusikan mekanisme penggunaannya, serta menetapkan aturan main. (c) *Kegiatan Penutup*, yang diisi dengan mereview kembali pengalaman belajar anak, menanyakan perasaan mereka selama bermain media kartu dan puzzle angka, serta menutup kegiatan sesuai SOP. (3) Tahap Pengamatan, yang terbagi atas: (a) *Observasi Proses Pembelajaran*, di mana jalannya aktivitas kelas diamati secara langsung oleh peneliti guna memantau kesiapan materi dan efektivitas intervensi. (b) *Analisis Hasil Pembelajaran*, yang direkam melalui lembar observasi khusus untuk memantau perkembangan sosial-emosional anak selama berinteraksi dengan Media Kartu Balok Angka dan Media Puzzle Angka di TK Dharma Wanita 1 Wates.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I Perkembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Media Kartu Balok Angka dan Media Puzzle Angka

No.	Kriteria	Jumlah Anak (f)	Rumus Penghitungan	Persentase
1.	BB	3	$\frac{3}{15} \times 100$	20,0%
2.	MB	4	$\frac{4}{15} \times 100$	26,7%
3.	BSH	5	$\frac{5}{15} \times 100$	33,3%
4.	BSB	3	$\frac{3}{15} \times 100$	20,0%

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini menunjukkan progres yang cukup positif apabila dibandingkan dengan kondisi awal. Terjadi penurunan proporsi pada kategori anak Belum Berkembang (BB) menjadi 20,0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 26,7%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di angka 33,3%, serta kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 20,0%. Kendati pergeseran tersebut cukup berarti, eksistensi kelompok anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 20,0% mengindikasikan perlunya eskalasi tindakan pada siklus lanjutan (Siklus II).

Refleksi Siklus I

Bila dikomparasikan antara hasil prasiklus dan siklus I, terlihat adanya peningkatan prestasi belajar yang cukup baik pada peserta didik Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Wates. Kehadiran Media Kartu Balok Angka dan Media Puzzle Angka yang berwarna-warni terbukti ampuh memantik rasa ingin tahu anak. Mereka mulai mampu menghubungkan antara simbol tulisan lambang bilangan dengan kuantitas benda yang dipegangnya.

Meskipun demikian, evaluasi akhir siklus I mencatat jumlah anak yang tuntas (kategori BSH/BSB) meningkat dari 4 anak menjadi 8 anak (53,3%), masih terdapat beberapa kendala mendasar:

1. Pembelajaran massal di mana guru harus menghadapi 15 anak sekaligus dalam satu area permainan memicu suasana kelas yang gaduh; anak-anak yang berkarakter aktif cenderung mendominasi permainan, sementara anak yang pasif atau pemalu tersisih dan kehilangan kesempatan memanipulasi media.
2. Keterbatasan kuantitas set media kartu dan puzzle memicu perebutan alat permainan di antara anak-anak.
3. Tingkat kerumitan kepingan puzzle angka yang terlalu tinggi untuk ukuran motorik halus anak usia dini membuat sebagian peserta didik membutuhkan waktu lama dan berujung pada rasa frustrasi.
4. Motivasi serta keterlibatan emosional anak yang belum merata.

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan taktis pada siklus berikutnya melalui restrukturisasi pengelolaan kelas dalam kelompok-kelompok kecil, penambahan volume ketersediaan media, serta pengintegrasian jenis permainan yang jauh lebih interaktif, komunikatif, dan rekreatif.

Siklus II

Pada tahap ini, peneliti mengeksekusi perbaikan pembelajaran secara komprehensif melalui: (1) Perencanaan Ulang, dengan merumuskan skenario pembelajaran yang lebih memikat serta menerapkan strategi permainan yang menyenangkan berbasis kartu balok dan puzzle angka. (2) Pelaksanaan dan Pengamatan, di mana guru mendemonstrasikan cara bermain, menegakkan aturan main secara partisipatif, memberikan bimbingan personal, serta menyalurkan dorongan moral agar anak tampil percaya diri dan mampu berinteraksi positif dengan sesamanya. (3) Evaluasi Akhir, untuk mengukur pencapaian perkembangan sosial-emosional anak pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II Perkembangan Sosial-Emosional Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak (f)	Rumus Penghitungan	Persentase
1.	BB	0	$\frac{0}{15} \times 100$	0%
2.	MB	2	$\frac{2}{15} \times 100$	13,3%
3.	BSH	8	$\frac{8}{15} \times 100$	53,3%
4.	BSB	5	$\frac{5}{15} \times 100$	33,4%

Berdasarkan rekapitulasi data di atas, proporsi anak pada kategori Belum Berkembang (BB) berhasil ditekan hingga titik 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) menyusut menjadi 13,3%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai

53,3%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menyentuh angka 33,4%. Angka-angka tersebut membuktikan bahwa intervensi pada siklus II sukses besar, mengingat kelompok anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada sama sekali.

Perbandingan Hasil Antar Siklus

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahapan	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)	Akumulasi (%)
Pra Siklus	46,7%	26,6%	26,7%	0,0%	100%
Siklus I	20,0%	21,43%	26,7%	33,3%	100%
Siklus II	0%	13,3%	53,3%	33,4%	100%

Refleksi Akhir

Evaluasi menyeluruh terhadap perbandingan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan lonjakan performa yang sangat memuaskan. Ketika intervensi memasuki siklus II—di mana media kartu balok angka dan puzzle angka dikombinasikan secara kreatif dengan modifikasi permainan ular tangga raksasa serta menara kertas—aspek sosial-emosional anak menunjukkan perkembangan yang luar biasa.

Pada awal pengamatan (pra siklus), sebanyak 46,7% anak tercatat berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Angka tersebut sempat membaik menjadi 20,0% pada siklus I, hingga akhirnya tuntas sepenuhnya menjadi 0% pada akhir siklus II. Secara kualitatif, penerapan modifikasi permainan kelompok pada siklus II berhasil melatih anak untuk bersabar menunggu giliran (*bergantian*), menumbuhkan semangat kooperatif, meredam ego, serta memupuk empati dan kepedulian terhadap teman sebaya. Pola komunikasi antaranak juga terpantau jauh lebih cair, lancar, dan suportif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Keberhasilan peningkatan kecakapan berhitung pada rentang bilangan 1 sampai 10 bagi peserta didik Kelompok B di TK Dharma Wanita 1 Wates, Kabupaten Tulungagung, melalui pemanfaatan sarana permainan berbasis angka ini terbukti selaras serta memperkuat strategi pedagogis dalam ranah pendidikan anak usia dini. Secara psikologis, pola pikir anak pada rentang usia 5 hingga 6 tahun mulai menunjukkan kapasitas penalaran yang lebih rasional, kendati proses belajarnya masih sangat bergantung pada kehadiran objek-objek nyata yang bersifat konkret.

Evidensi empiris menunjukkan adanya tren kemajuan yang progresif: pada tahap awal atau prasiklus, catatan anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tercatat sebanyak 5 dari 15 anak (33,3%); pada putaran Siklus I, proporsi tersebut bergerak naik menjadi 5 dari 15 anak dengan persentase 35,72%; hingga pada puncaknya di Siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai kategori BSB

melonjak signifikan menjadi 8 dari 15 anak atau setara dengan 53,3%. Capaian kuantitatif ini mengonfirmasi bahwa target dan sasaran investigasi telah tercapai secara paripurna, sehingga rangkaian intervensi dinyatakan berhasil dan rangkaian siklus penelitian dapat diakhiri dengan sukses.

REFERENSI

Aisyah, S., et al. (2019). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Budiman, H., & Malihah, E. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Angka terhadap Kemampuan Numerik Anak. Jurnal Pendidikan Anak.

Cahyadi, R. (2020). Media Puzzle Angka dalam Meningkatkan Koneksi Angka-Benda pada Anak TK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Dew, M. (2021). Permainan Menara Kertas sebagai Inovasi Media Berhitung Anak Kelompok B. Jurnal Pendidikan TK dan PAUD.

Erfani, A. (2018). Efektivitas Permainan Kartu Balok Angka terhadap Konsep Bilangan Anak Usia 5–6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Hajar, P., & Sari, Y. (2015). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia.

Iswanto, R. (2016). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini: Bermain Sambil Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jalmo, T. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Deepublish.

Kusumah, W., & Dwitagama, R. (2014). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Indeks.

Latif, M., et al. (2020). Bermain dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Syaipudin, L. (2023). Contribution Of Young Entrepreneurs In Building The Creative Economy Of Village Communities. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, *12*(1), 80–98. https://doi.org/10.46367/IQTISHADUNA.V12I1.1125

Syaipudin, L. (2025). *Pengantar Penelitian Lapangan Sederhana Berbasis Jurnalistik (Kualitatif ... - Latif Syaipudin - Google Buku*. Dawarmiyata Press LPPM STIE Al-Anwar. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GtGPEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=

PA45&dq=Syaipudin,+L.+(2025).+Pengantar+Penelitian+Lapangan+Sederhana+Berbasis+Jurnalistik+(Kualitatif,+Kuantitatif,+R%26D+Dan+Studi+Kepustakaan).+Mojokerto:+Dawarmiyata+Press+LPPM+STIE+Al-Anwar.&ots=JbYLL5wcuP&sig=T9PRC34ncB4rlwuN_LEcYoPACMU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false