

## Penggunaan *Ten Frame* dengan *Loose Parts* dalam Mengembangkan *Number Sense* Anak Usia Dini

Lailatul Nur Asri<sup>1</sup>, Ruqoyyah Fitri<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; Lailatul@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Early Childhood; Loose Parts; Number Sense; Ten Frame

---

#### Article history:

Received 2024-03-07

Revised 2024-04-27

Accepted 2024-06-12

### ABSTRACT

Number sense is a basic ability of other mathematical abilities. However, in learning practices is still far from appropriate to the characteristics and developmental stages of early childhood. The aim of this research is to describe the use of Ten Frame with loose parts in developing number sense in early childhood. Ten Frames is a  $2 \times 5$  frame where various objects will be placed, to represent the numbers one to ten. Loose parts are materials that are separated, can be carried, moved, combined, or separated again, consisting of natural materials, plastic, metal, wood and bamboo, glass and ceramics, thread and fabric, as well as used packaging. The research method used is a descriptive research method to determine learning practices using the Ten Frame with loose parts in developing number sense in early childhood. The conclusion obtained from learning practices using Ten Frame with loose parts is that children more easily understand the concept of numbers, relationship between numbers and the quantity of objects and number operations in a fun way.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



---

### Corresponding Author:

Lailatul Nur Asri

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Skor matematika siswa Indonesia di PISA 2022 berada di posisi ke-70 dengan skor 366 (OECD, 2023). PISA atau *Programme for International Student Assessment* adalah survei internasional kemampuan siswa pada bidang literasi, matematika, dan sains, yang dilakukan setiap tiga tahun sekali. Survei terakhir dilakukan pada tahun 2022 dan melibatkan sebanyak 690.000 siswa berusia 15 tahun dari 81 negara di dunia. Sampel PISA dipilih secara acak oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Posisi ke-70 ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan matematika anak Indonesia masih tergolong rendah karena berada di posisi 12 terbawah.

Pada umumnya Matematika dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi anak sekolah. Rasa takut atau tidak suka akan Matematika dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan matematika anak (Luttenberger et al., 2018). Anak tidak suka menjadi tidak mampu atau sebaliknya, anak tidak mampu menjadi tidak suka akan Matematika. Perlu adanya perubahan dalam pembelajaran

Matematika baik oleh Lembaga Pendidikan maupun oleh pendidik. Perubahan pendekatan pembelajaran oleh pendidik dapat dimulai pada anak usia dini (Hasibuan & Jannah, 2018). Pembelajaran Matematika pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan karakteristik anak.

Anak Usia Dini adalah anak usia lahir sampai enam tahun (Khaironi & Ilhami, 2018). Anak usia dini adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi dengan pola yang unik atau khusus (Maghfiroh & Suryana, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai enam tahun dengan pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Piaget menyatakan bahwa anak usia dini berada pada dua tahap masa perkembangan kognitif, yaitu masa sensori-motorik (0-2 tahun) dan masa pra operasional (2-7 tahun) (Nasution et al., 2023). Karakteristik anak usia dini menurut Ulawan (Nasution et al., 2023) adalah sebagai pembelajar aktif. Anak belajar melalui sensori dan panca indera yang merupakan pintu masuk berbagai pengetahuan ke dalam otak.

Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif, *learning by doing*. Pembelajaran matematika perlu dikenalkan melalui benda konkret, kesempatan menyentuh atau mengalami langsung (*hands on*) untuk membangun pengetahuan sendiri. Pembelajaran pada anak usia dini berfokus pada perasaannya, belajar sambil bermain, belajar melalui interaksi dan belajar melalui lingkungan (Rahmi, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata atau benda konkret, anak usia dini dapat lebih mudah mengingat dan memahami.

*Number sense* merupakan kemampuan dasar dari kemampuan matematika lainnya (Reynvoet et al., 2021). *Number sense* artinya kepekaan bilangan, yaitu pemahaman akan konsep bilangan. Kepekaan bilangan meliputi membilang benda, urutan bilangan, perbandingan bilangan, lambang bilangan, hubungan angka dan kuantitas benda, operasi hitung sederhana, serta pengenalan simbol operasi hitung sederhana (Whitacre et al., 2020). Kepekaan bilangan pada Kurikulum Merdeka meliputi menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang / *rote counting*), mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang (subitansi), korespondensi satu ke satu menggunakan benda konkret, memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung, memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka). Bilangan dasar yang perlu dikenal anak usia 4-5 tahun adalah satu sampai sepuluh (Putri, 2019). Sebagai pondasi, kemampuan *number sense* perlu diperkuat sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak usia dini.

Alih-alih menggunakan lembar kerja, pengenalan *number sense* pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media-media yang sesuai dengan perkembangan usia anak (Azhima et al., 2021). Media pembelajaran merupakan hal yang penting digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada anak usia dini. Selain dapat menarik perhatian anak, juga dapat membantu anak memahami konsep bilangan dengan mudah. Salah satu media pengembangan *number sense* yang dapat digunakan diantaranya adalah *Ten Frames* dengan *loose parts*.

*Ten Frames* dalam Bahasa Indonesia artinya sepuluh bingkai. *Ten Frames* merupakan sebuah bingkai persegi sebanyak  $2 \times 5$  dimana kotak-kotak tersebut akan diletakkan berbagai benda, untuk mewakili bilangan satu sampai sepuluh (Math Space, 2022). *Ten Frames* sangat bermanfaat untuk anak belajar mengenal bilangan. Kegiatan meletakkan benda pada bingkai memerlukan koordinasi mata dan tangan. Cara merepresentasikan bilangan pada *Ten Frames* yaitu mengarahkan bingkai sebagai dua baris dan lima kolom. Isi kotak-kotak di baris atas mulai dari kiri ke kanan lalu baris bawah juga dari kiri ke kanan. Anak akan mengetahui bagaimana bilangan akan terlihat atau tergambarkan dalam bingkai tersebut. *Ten Frames* biasanya terbuat dari *print out* di kertas atau dari bahan seperti stik es krim, kayu, dan bahan-bahan lainnya sesuai kreativitas pendidik.

*Ten Frames* yang biasanya menggunakan penghitung berbentuk bulatan untuk diletakkan dalam kotak, kali ini menggunakan *loose parts*. *Loose parts* ialah bahan-bahan alam ataupun sintetis yang

terpisah, dapat dijajar, dibawa, dipindahkan, digabungkan, atau dipisahkan kembali, baik digunakan sendiri maupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (Wahyuningsih et al., 2020). *Looseparts* dibagi kedalam 7 jenis, antara lain bahan dasar alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, serta bekas kemasan (Umami & Afnida, 2023). Bahan dasar alam seperti batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerang, bulu, dan potongan kayu. Bahan plastik seperti sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, dan corong. Bahan logam seperti kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok & garpu, aluminium, plat mobil, dan kunci. Bahan kayu dan bambu seperti seruling, tongkat, balok, dan kepingan puzzle. Bahan kaca dan keramik seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik dan kaca. Bahan benang dan kain seperti kapas, kain perca, tali, pita, dan karet. Bahan bekas kemasan seperti kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, dan karton wadah telur. *Loose parts* bersifat terbuka sehingga mendukung anak melakukan eksplorasi dengan *Ten Frames*. Proses penggunaan *loose parts* juga mendorong kreativitas, imajinasi, rasa inisiatif, menstimulasi sensori anak saat bermain dengan benda-benda tersebut yang menjadikan anak dapat membangun pemahamannya sendiri.

*Ten Frames* dengan *loose parts* sesuai dengan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kegiatan pembelajaran intrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka merupakan bermain bermakna, dalam artian bahwa kegiatan pembelajaran yang dipilih harus memberikan pengalaman yang bermakna, menyenangkan dan mampu meningkatkan capaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan sumber-sumber belajar yang otentik, nyata dan ada di lingkungan sekitar anak (Jayawardana et al., 2022). Pembelajaran lebih banyak lagi terintegrasi dan mencerminkan bagaimana pembelajaran terjadi dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran matematika di PAUD mudah dipahami (McLennan, 2019).

*Ten Frames* dengan *loose parts* ini diperuntukkan untuk anak usia 4 – 6 tahun dalam mengembangkan *number sense*. Senada dengan penelitian Losq (2005) sebelumnya bahwa *Ten Frames* sangat bermanfaat dalam membangun pemahaman konsep bilangan. Penelitian lainnya juga menjelaskan bermain dengan *loose part* yang beragam efektif dalam mengembangkan kemampuan memahami konsep bilangan pada anak usia dini (Rahmayanti & Fitri, 2023) (Utami & Eliza, 2022). Hasil penelitian lainnya menunjukkan pembelajaran dengan media Lembar Kerja membuat anak mengantuk dan tidak bersemangat, tidak fokus dan tidak bebas berkreativitas sedangkan penggunaan media *Loose Parts* menunjukkan anak tampak antusias, penuh konsentrasi, dan bebas berkreativitas (Simon Harun & Rahardjo, 2022).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana praktik pembelajaran menggunakan *Ten Frames* dengan *loose parts* untuk mengembangkan *number sense* pada kelompok usia 4-6 tahun di PAUD Rumah Bermain Alit. Semoga hasil penelitian ini dapat mendeskripsikan bagaimana RPP atau modul ajar merencanakan kegiatannya, apa saja alat dan bahan yang digunakan, kegiatan yang dilakukan anak, kalimat pemantik yang disampaikan guru dan hasil asesmen anak dalam menggunakan *Ten Frames* dengan *loose parts*. Praktik pembelajaran menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan matematika *number sense* pada anak usia dini.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif untuk mengetahui praktik pembelajaran menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* dalam mengembangkan *number sense* anak usia dini. Penelitian ini untuk menyajikan data tanpa adanya perlakuan tambahan lainnya. Penelitian ini dilakukan di PAUD Rumah Bermain Alit yang berada di perumahan Wahyu Taman Sarirogo Blok Y Nomor 22 Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur 61228. Penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan *Ten Frame* dengan *loose parts* dalam mengembangkan *number sense* anak usia dini. Objek penelitiannya adalah kelompok usia 4-6 tahun sebanyak dua kelas. Partisipannya

adalah anak usia 4-6 tahun dan guru kelas kelompok usia tersebut. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara berkesinambungan dari awal sampai akhir penelitian melalui penyajian data, penggambaran dan ringkasan data yang sudah didapat kemudian penarikan kesimpulan. Untuk menetapkan keabsahan data maka dilakukan perpanjangan waktu pengamatan, teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode, ditinjau dari transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmasiabilitas.

Mencermati alur metodologi di atas, maka akan diilustrasikan skema atau bagan alur penelitian seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Deskriptif

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi, wawancara dan analisis dokumentasi hampir setiap hari *Ten Frame* digunakan di dalam kelas.

#### *Ten Frame* yang Disediakan

*Ten Frame* yang disediakan ada tiga jenis. *Ten Frame* yang pertama terbuat dari kertas *art paper* yang digambar dengan spidol. Gambar *Ten Frame* ini berbentuk persegi sebanyak sepuluh dengan jumlah persegi di atas lima, dan di bawah lima. Ukuran sisi masing-masing persegi adalah 4 centimeter, jadi total ukuran bingkai 20 x 8 cm. *Ten Frame* yang kedua masih terbuat dari kertas, hanya saja terbuat dari kertas HVS yang diprint kemudian dilaminasi. Ukuran sisi masing-masing persegi adalah 3,5 centimeter, jadi total ukuran bingkai 17,5 x 7 cm. *Ten Frame* yang ketiga terbuat dari 15 stik es krim berukuran 11 x 1 cm yang sedemikian rupa disambung dengan lem membentuk sepuluh bingkai sehingga masing-masing bingkai memiliki ukuran sisi sekitar 4 cm.



Gambar 2. Tiga jenis *Ten Frame*

#### *Loose Parts* yang Beragam

*Loose parts* yang disediakan dengan *Ten Frame* antara lain kancing, pompom, isi dakon, tutup botol, bombik, miniatur mobil, kerang, bunga pinus, bunga cemara, batu, miniatur orang-orangan, balok, uang koin, kelereng, manik-manik dan lain sebagainya. Bahan-bahan ini memenuhi tujuh jenis *loose parts* yang bisa dari bahan alam, plastik, logam, kaca dan keramik, kayu, kain dan benang serta bekas kemasan (Ganesa et al., 2020). Semua bahan ini didapatkan guru dari lingkungan sekitar, ketika berpergian atau memang sudah ada di lemari penyimpanan alat dan bahan bermain. Tidak ada yang mahal dari bahan-bahan ini (Gull et al., 2020), namun *loose parts* ini 'berharga' karena perlu waktu dan usaha untuk mengumpulkan beragam jenisnya.

Tabel 1. Tujuh Jenis *Loose Parts*

No	Jenis <i>Loose Parts</i>	Ragam Bahan
1.	Bahan alam	Kerang, bunga pinus, bunga cemara, batu
2.	Plastik	Kancing, isi dakon, bombik, manik-manik
3.	Logam	Uang koin
4.	Kaca dan keramik	Kelereng
5.	Kayu	Balok
6.	Kain dan benang	Pompom
7.	Bekas Kemasan	Tutup botol

### Ten Frame Dengan *Loose Parts* Mengembangkan *Number Sense* Anak Usia Dini

Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* antara lain kegiatan membilang benda, menghubungkan angka dan jumlah benda, serta berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana. Cara menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* pada kegiatan membilang benda yaitu dengan mengisi bingkai satu per satu dengan bahan *loose parts* yang dipilih dari beberapa ragam *loose parts* yang disediakan. Cara mengisinya dari kiri ke kanan dari baris atas kemudian ke baris bawah juga tetap dari kiri ke kanan. Biasanya anak menyebutkan bilangan setiap meletakkan *loose parts* pada tiap bingkai. Pada kegiatan ini akan terlihat saat anak menyebutkan urutan bilangan dengan tepat, dan atau anak menyebut bilangan tepat sesuai satu per satu benda. Pada kegiatan ini biasanya anak memenuhi sepuluh bingkainya dan melakukan berulang kali.



Gambar 3. Membilang benda

Pada kegiatan menghubungkan angka dan jumlah benda akan tambahan bahan *loose parts* yaitu angka kayu. Cara menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* pada kegiatan ini adalah dengan terlebih dahulu memilih angka yang disukai kemudian anak mengambil *loose parts* yang disukai untuk diletakkan satu per satu pada bingkai sesuai angka yang dipilih. Atau sebaliknya anak memilih dan meletakkan *loose parts* pada bingkai kemudian dilanjutkan dengan mengambil angka yang sesuai dengan jumlah benda pada bingkai tersebut.

Pada anak dengan usia lebih tinggi menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* untuk kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana. Anak mengambil angka dan simbol operasi kemudian melakukan operasi hitung benda-benda pada bingkai, + untuk menambah benda dan – untuk mengurangi benda.

Berdasarkan pengamatan menunjukkan anak melakukan berbagai kegiatan dengan ‘memilih’ yang memberi kesempatan anak untuk memilih yang disukai. Pendidik menyiapkan bahan-bahan lebih dari dua ragam *loose parts* pada tiap kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik melakukan pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan minat anak.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts* dapat mengembangkan *number sense* yaitu membilang benda satu per satu dan menyebutkan urutan bilangannya. Selain itu juga menghubungkan simbol angka dan jumlah benda atau sebaliknya dapat dilakukan menggunakan *Ten Frame* dengan *loose parts*. Bentuk *Ten Frame* dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas. Pendidik menyiapkan beragam *loose parts* yang dapat dipilih anak dalam menggunakan *Ten Frame*.

#### REFERENSI

- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Putri, C. N. (2019). Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Lambangnya Pada Anak Kelompok A Di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(8), 260–268. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/viewFile/15075/14611>
- Gull, C., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2020). Seven Loose Parts Myths Busted. *BRIDGING RESEARCH AND PRACTICE*.
- Hasibuan, R., & Jannah, M. (2018). Traditional Game “Engklek” and Young Children’s Gross Motor Ability. *ATLANTIS PRESS*, 169. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.61>
- Jayawardana, H., Irma Noviyanti, A., Eko Hidayanto, N., & Sugiarti Dwi Gita, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Fase Fondasi. *JECIE*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.710>
- Khaironi, M., & Ilhami, B. S. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Luttenberger, S., Wimmer, S., & Paechter, M. (2018). Spotlight on math anxiety. In *Psychology Research and Behavior Management* (Vol. 11, pp. 311–322). Dove Medical Press Ltd. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S141421>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086/1020>
- Math Space. (2022). *Manipulative Review: Ten-frames*. <https://publications.azimpremjiuniversity.edu.in/4189/>
- McLennan, D. M. P. (2019). Joyful Number Talks in Kindergarten. *Journal of Teaching and Learning*, 13(2), 43–54. <https://doi.org/10.22329/jtl.v13i2.5684>
- Nasution, F., Hazmi, D., Khairunnisa, & Mardiah. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 22(2). <https://doi.org/10.17467/mk.v22i2.3018>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education Publication Volume I*. Pisa, OECD Publisher, Paris. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Ganesa, R. E., Kusmayadi, Y., Gianjar, Dessy Juwitaningsih, & Sofyan, A. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23766/1/Model%202020-Model%20Pengelolaan%20Looseparts%20AUD-Panduan.pdf>
- Rahmayanti, A., & Fitri, R. (2023). PENGARUH MEDIA LOOSE PART BERDIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2). <https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1792>
- Rahmi, P. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>

- Reynvoet, B., Ribner, A. D., Elliott, L., Van Steenkiste, M., Sasanguie, D., & Libertus, M. E. (2021). Making sense of the relation between number sense and math. *Journal of Numerical Cognition*, 7(3), 308–327. <https://doi.org/10.5964/jnc.6059>
- Simon Harun, D. T. K., & Rahardjo, M. M. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4919–4929. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813>
- Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Analysis of the Use of Loose Part Learning Media for Optimizing Child Development in Early Childhood Education Institutions. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 10(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Utami, C. P., & Eliza, D. (2022). Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 183–191. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2244>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The Utilization Of Loose Parts Media In STEAM Learning For Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
- Whitacre, I., Henning, B., & Atabaş, Şebnem. (2020). Disentangling the Research Literature on Number Sense: Three Constructs, One Name. *Review of Educational Research*, 90(1), 95–134. <https://doi.org/10.3102/0034654319899706>

