

# MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ANGKA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN

Kholidatul Khoiriyah <sup>1</sup>,

\* RA Nurul Huda Poncokusumo

email

kholidatulkhoiriyah90@gmail.com

**Abstrak:** Pengenalan konsep lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak usia dini, khususnya anak kelompok A karena akan menjadi dasar bagi anak dalam mengenal konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam mengajarkan konsep mengenal lambang bilangan, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak agar anak mudah memahaminya dengan baik. Pada saat mengenalkan lambang bilangan, guru masih terpaku pada lembar kerja, buku tulis, papan tulis, dan pensil, serta kurang bervariasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan buku, papan tulis, dan lembar kerja masih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut dilakukan penelitian tindakan mengenai penggunaan media kartu angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan kegiatan bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A2 di RA Nurul Huda Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A yang berjumlah 13 anak, dengan rincian 6 anak laki – laki dan 7 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran kartu angka terbukti dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Data hasil siklus 1 menunjukkan bahwa anak yang tergolong mampu mengenal lambang bilangan adalah 5 anak, sehingga prosentase perolehan nilai anak mencapai 38,4%. Selanjutnya data pada siklus II menunjukkan bahwa anak yang tergolong mampu mengenal lambang bilangan adalah 9 anak, sehingga prosentase perolehan nilai anak mencapai 88,3%.

**Kata kunci:** *Kartu Angka, Lambang bilangan*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Rasa ingin tahu anak pada usia ini sangat besar dan secara alamiah mereka aktif bergerak dan melakukan kegiatan apapun yang dapat memenuhi rasa ingin tahunya, sehingga pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh. Selain itu, anak adalah individu yang memiliki kepribadian yang unik dan karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Asmawati, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak.

Bermain merupakan hal yang tidak dapat terlepas dari dunia anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh banyak hal, selain bermain sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi anak, anak juga akan belajar sesuatu dari kegiatan bermain tersebut. Montolalu, dkk (2012) menjelaskan bahwa menurut para ahli, kegiatan bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak. Imajinasi, kreativitas, dan keinginannya mampu tersalurkan dengan baik. Anak dapat melakukan kegiatan – kegiatan fisik melalui bermain, belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya, belajar bersikap positif, berperan sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Selain hal tersebut di atas, melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan segala aspek perkembangan dalam dirinya, seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, nilai – nilai agama dan moral, dan sosial emosional anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak adalah perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Hildayani, 2019) perkembangan kognitif anak melalui beberapa tahap. Tahapan – tahapan tersebut saling berhubungan satu sama lain, tahapan yang baik akan menjadi bibit tahapan baik bagi perkembangan tahapan berikutnya. Pola perkembangan kognitif setiap anak sama dengan anak lainnya yaitu melalui empat tahapan, yaitu tahap sensori-motor (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas. Tahap perkembangan kognitif pada Kelompok A (usia 4-5 tahun) berada pada tahap pra operasional Pada tahap ini anak mampu berpikir simbolik dan mampu menggambarkan sebuah objek atau kejadian dengan bahasa yang jelas, namun cara berpikirnya belum logis seperti orang dewasa (piaget dalam Hildayani, 2019).

Salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep lambang bilangan. Pengenalan konsep lambang bilangan ini sangat penting dikuasai oleh anak usia dini, khususnya anak kelompok A karena akan menjadi dasar bagi anak dalam mengenal konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, konsep bilangan tersebut juga penting sebagai dasar pembelajaran mengurutkan, membandingkan, mengelompokkan benda, mengukur benda, menyortir benda, mengenal konsep sedikit banyak, panjang – pendek, besar – kecil, dan sebagainya.

Dalam mengajarkan konsep mengenal lambang bilangan, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak agar anak mudah memahaminya dengan baik. Apabila guru mengajarkan dengan cara menuliskan di papan tulis dan meminta anak – anak untuk meniru atau menuliskannya saja, maka hal

tersebut akan menjadi kata – kata yang kurang bermakna bagi anak dan belajar mengenal angka akan terasa membosankan. Oleh sebab itu, guru harus lebih kreatif dalam menerapkan metode atau media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak. Pada dasarnya anak sangat senang bermain, sehingga pengenalan lambang bilangan akan lebih menyenangkan jika dilakukan sambil bermain.

Berdasarkan pengalaman mengajar pada kelompok A2 di RA Nurul Huda Pajaran Poncokusumo, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih cukup rendah. Dalam kelas ini berisi 13 siswa, yang terdiri dari 6 (enam) siswa laki – laki dan 7 (tujuh) siswa perempuan. Karakteristik siswa dalam kelas ini pun berbeda – beda. Terdapat 4 (empat) siswa laki – laki yang selalu aktif bergerak di dalam kelas, 3 (tiga) siswa yang bersifat pendiam, dan 6 (enam) siswa yang aktif mengikuti pembelajaran.

Dalam kelas tersebut, sebagian besar anak masih kesulitan dalam hal mengenal konsep lambang bilangan. Hal tersebut terlihat ketika anak diminta menyebutkan urutan angka 1 – 10 secara bersama – sama, hampir semua anak mampu menyebutkan dengan benar, namun ketika guru meminta anak menyebutkan satu persatu urutan angka tersebut, kebanyakan dari mereka masih merasa bingung. Apalagi ketika guru meminta anak menyebutkan angka yang ditunjukkan oleh guru secara acak.

Selain itu, Pada saat kegiatan membilang jumlah gambar benda, anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan. Sebagian besar anak mampu menyebutkan jumlah gambar benda yang dihitung, namun beberapa anak masih melakukan kesalahan dalam menunjukkan dan menuliskan lambang bilangannya. Sebagai contoh anak menyebutkan angka dua namun ketika diminta menunjukkan lambang bilangannya, anak menunjuk pada lambang bilangan 5. Kesalahan tersebut banyak juga terjadi pada saat anak menunjukkan atau menuliskan lambang bilangan 6 – 10. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang bervariasi, terutama pada penggunaan media pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Sebagai hasilnya, dari 13 anak, hanya 6 anak yang tuntas mengerjakan dengan baik.

Sedangkan 7 anak yang lainnya masih belum tuntas. Pada saat mengenalkan lambang bilangan, guru masih terpaku pada lembar kerja, buku tulis, papan tulis, dan pensil, serta kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan

buku, papan tulis, dan lembar kerja masih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Media atau alat permainan edukatif seperti kartu angka jarang digunakan oleh guru, sehingga anak kurang tertarik dan minat anak terhadap pembelajaran tentang lambang bilangan masih rendah.

Guru memiliki peran yang besar dalam mengenalkan konsep lambang bilangan. Sebaiknya kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak, sehingga anak tidak merasa bosan dan memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi anak kelompok A, pada rentang usia 4 – 5 tahun, belajar akan lebih menyenangkan jika dilakukan dengan bermain. Oleh sebab itu, diharapkan guru dapat memilih metode atau strategi pembelajaran yang tepat dan menentukan media bermain yang menyenangkan bagi anak.

#### **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra tindakan. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan menggunakan dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Masing – masing siklus dilaksanakan selama 1 hari. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 November 2020 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 November 2022. Desain penelitian untuk perbaikan pembelajaran akan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Apabila pencapaian hasil dari siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan, maka penelitian akan berlanjut pada siklus II. Siklus akan berakhir apabila indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Huda yang beralamat di Jalan Gatot Subroto Gg. Masjid No. 2A Desa Pajaran Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Di RA Nurul Huda terdapat 5 rombongan belajar (rombel), yaitu kelompok A1, kelompok A2, kelompok A3, kelompok B1, dan kelompok B2. Pada penelitian ini difokuskan pada kelompok A2 di RA Nurul Huda dengan tujuan untuk mempersempit cakupan penelitian agar penelitian ini dapat berjalan lancar. Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi. Dari hasil observasi terhadap 13 anak, maka penelitian ini mendeskripsikan data – data temuan penelitian

yang telah dilakukan selama siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan.

Tabel 1 Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada siklus 1.

| No | Nama Anak | Aspek yang dinilai          |   |   |   |                               |   |   |   | Keterangan |
|----|-----------|-----------------------------|---|---|---|-------------------------------|---|---|---|------------|
|    |           | Menyebutkan<br>Angka 1 – 10 |   |   |   | Menunjuk<br>k angka 1<br>– 10 |   |   |   |            |
|    |           | 1                           | 2 | 3 | 4 | 1                             | 2 | 3 | 4 |            |
| 1  | Affan     |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 2  | Althof    |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 3  | Ara       |                             |   | √ |   |                               |   | √ |   |            |
| 4  | Az-Zahra  |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 5  | Athifa    |                             |   | √ |   |                               | √ |   |   |            |
| 6  | Fidani    |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 7  | Harun     |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 8  | Ila       |                             |   | √ |   |                               | √ |   |   |            |
| 9  | Inaya     |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 10 | Nafis     |                             |   | √ |   |                               |   | √ |   |            |
| 11 | Nazwa     |                             |   | √ |   |                               |   | √ |   |            |
| 12 | Naufal    |                             |   | √ |   |                               |   | √ |   |            |
| 13 | Pandu     |                             |   | √ |   |                               | √ |   |   |            |

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai siklus I

| Indikator                | Nilai |   |   |   | Jumlah | Prosentase % |
|--------------------------|-------|---|---|---|--------|--------------|
|                          | 1     | 2 | 3 | 4 |        |              |
| Menyebutkan Angka 1 – 10 | 0     | 7 | 6 | 0 | 6      | 46,1%        |
| Menunjuk angka 1 – 10    | 0     | 9 | 4 | 0 | 4      | 30,7%        |

Dari kegiatan pada siklus 1 diperoleh nilai bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1 – 10 antara lain: anak yang memperoleh bintang 2 masuk dalam kategori “bisa dengan banyak bantuan” sebanyak 7 anak, sedangkan anak yang memperoleh bintang 3 masuk dalam kategori “bisa dengan sedikit bantuan” sebanyak 6 anak. Dalam hal kemampuan menunjuk angka 1 – 10 kemampuan anak yaitu, anak yang memperoleh bintang 2 masuk dalam kategori “bisa dengan banyak bantuan” sebanyak 9 anak, sedangkan anak yang memperoleh bintang 4 masuk kategori “bisa dengan sedikit bantuan” sebanyak 5 anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar anak belum sesuai dengan target yang diharapkan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama ini perlu di lanjutkan pada siklus kedua.

### RPPH Terakhir Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan pada siklus 1 dengan media kartu angka dengan metode bercakap – cakap kurang optimal, karena yang dapat menjawab adalah anak yang pahami saja. Tabel 3 Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada siklus II.

| No | Nama Anak | Aspek yang dinilai          |   |   |   |                               |   |   |   |            |
|----|-----------|-----------------------------|---|---|---|-------------------------------|---|---|---|------------|
|    |           | Menyebutkan<br>Angka 1 – 10 |   |   |   | Menunjuk<br>k angka 1<br>– 10 |   |   |   | Keterangan |
|    |           | 1                           | 2 | 3 | 4 | 1                             | 2 | 3 | 4 |            |
| 1  | Affan     |                             |   | √ |   |                               |   | √ |   |            |
| 2  | Althof    |                             |   |   | √ |                               |   | √ |   |            |
| 3  | Ara       |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |
| 4  | Az-Zahra  |                             |   |   | √ |                               |   | √ |   |            |
| 5  | Athifa    |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |
| 6  | Fidani    |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 7  | Harun     |                             |   |   | √ |                               | √ |   |   |            |
| 8  | Ila       |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |
| 9  | Inaya     |                             | √ |   |   |                               | √ |   |   |            |
| 10 | Nafis     |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |
| 11 | Nazwa     |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |
| 12 | Naufal    |                             |   |   | √ |                               |   |   | √ |            |

|    |       |  |  |  |   |  |  |  |   |  |
|----|-------|--|--|--|---|--|--|--|---|--|
| 13 | Pandu |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
|----|-------|--|--|--|---|--|--|--|---|--|

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai siklus II

| Indikator                | Nilai |   |   |    | Jumlah | Prosentase % |
|--------------------------|-------|---|---|----|--------|--------------|
|                          | 1     | 2 | 3 | 4  |        |              |
| Menyebutkan Angka 1 – 10 |       | 1 | 2 | 10 | 13     | 92%          |
| Menunjuk angka 1 – 10    |       | 2 | 4 | 7  | 13     | 84,6%        |

Dari kegiatan pada siklus 1 diperoleh nilai bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1 – 10 antara lain: anak yang memperoleh bintang 2 masuk dalam kategori “bisa dengan banyak bantuan sebanyak 2 anak, anak yang memperoleh bintang 3 masuk dalam kategori “bisa dengan sedikit bantuan” sebanyak 2 anak, sedangkan anak yang memperoleh bintang 1 masuk dalam kategori “bisa” sebanyak 10 anak. Dalam hal kemampuan menunjuk angka 1 – 10 kemampuan anak yaitu, anak yang memperoleh bintang 2 masuk dalam kategori “bisa dengan banyak bantuan sebanyak 3 anak, anak yang memperoleh bintang 3 masuk dalam kategori “bisa dengan sedikit bantuan” sebanyak 3 anak, sedangkan anak yang memperoleh bintang 4 masuk kategori “bisa” sebanyak 7 anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar anak mengalami peningkatan yang baik jika dibandingkan dengan siklus I.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan kartu angka yang dilaksanakan di RA Nurul Huda Pajaran pada anak usia 4 – 5 tahun merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 2 siklus.

Penggunaan media pembelajaran kartu angka terbukti dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan penggunaan media kartu angka hingga akhir

pertemuan setiap siklus ada peningkatan yang baik dan penggunaannya sangat efektif untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak.

Perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan hingga akhir pertemuan siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal lambang bilangan anak masih mencapai 38,4%. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media kartu angka pada siklus 1 belum sepenuhnya meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Sehingga perlu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan penggunaan media yang sama namun warna lebih menarik dan gambar yang lebih bervariasi.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dibandingkan dengan pertemuan siklus I, yaitu yang sebelumnya hanya 5 anak meningkat menjadi 9 anak menjadi tergolong baik. Dan pada siklus II ini kemampuan mengenagel lambang bilangan meningkat menjadi 88,3%. Adapun rekapitulasi data hasil silus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

| No | Penelitian | Menyebutkan<br>Angka 1 – 10 | Menunju<br>k angka 1<br>– 10 | Nilai Rata –<br>rata | Keterangan      |
|----|------------|-----------------------------|------------------------------|----------------------|-----------------|
| 1  | Siklus I   | 46,1%                       | 30,7%                        | 38,4%                | Belum<br>Tuntas |
| 2  | Siklus II  | 92%                         | 84,6%                        | 88,3%                | Tuntas          |

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan hingga siklus II, menunjukkan adanya peningkatan mengenal lambang bilangan. Temuan yang diperoleh melalui penggunaan media kartu angka antara lain:

1. Melalui penggunaan media kartu angka dapat menciptakan suasana pembelajaran dengan bermain yang menyenangkan bagi anak dan memberikan stimulus yang baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan,
2. Keberhasilan dalam memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran mengenalkan lambang bilangan melalui media kartu angka ini dapat ditingkatkan dengan memberikan penguatan kepada anak agar anak lebih bersemangat bermain sambil belajar.



Perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dapat dikembangkan melalui penggunaan media kartu angka, karena pemanfaatan media kartu angka ini, kegiatan pembelajaran menjadi semakin menarik bagi anak dan lebih menyenangkan. Selain itu, dengan adanya media kartu angka ini anak dirangsang untuk menebak angka dan menghitung gambar yang ada pada kartu angka tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Gagne (dalam Sujiono, 2019) yang menjelaskan bahwa media adalah berbagai alat dalam lingkungan anak yang dapat memberikan stimulus pada anak untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu di dalam atau di luar kelas yang digunakan pada proses belajar. Selain itu, pendapat ini diperkuat oleh Azhar (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung tujuan instruksional di lingkungan siswa yang dapat menstimulus siswa untuk belajar.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan, penggunaan media kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A2 di RA Nurul Huda Pajaran Poncokusumo telah berhasil dengan baik.

## KESIMPULAN

Media kartu angka sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di RA Nurul Huda Pajaran Poncokusumo Kabupaten Malang dan penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Data hasil siklus 1 menunjukkan bahwa anak yang tergolong mampu mengenal lambang bilangan adalah 5 anak, 8 anak yang lainnya masih perlu bimbingan, sehingga prosentase perolehan nilai anak mencapai 38,4%. Berdasarkan hasil pada siklus I menunjukkan hasil yang masih kurang baik. Data hasil siklus II menunjukkan bahwa anak yang tergolong mampu mengenal lambang bilangan adalah 9 anak, 4 anak yang lainnya masih perlu bimbingan, sehingga prosentase perolehan nilai anak mencapai 88,3%. Berdasarkan hasil pada siklus II tersebut menunjukkan peningkatan yang baik disbanding dengan perolehan nilai pada siklus I. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan, penggunaan media kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A2 di RA Nurul Huda Pajaran Poncokusumo dan berhasil dengan baik, namun perlu ditingkatkan kembali agar pembelajaran semakin disukai

dan diminati oleh anak – anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk, dkk. 2020. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- B.E.F. Montolalu, dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Endrasthi, Ratna. 2014. *“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di Tk KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul”*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta. Bantul.
- Hildayani, Rini, dkk. 2019. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Savitra, Khanza. *15 Karakteristik Anak Usia Dini Secara Umum*, diakses dari <https://dosenpsikologi.com/karakteristik-anak-usia-dini>, pada tanggal 20 Oktober 2020
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- DirektoratTanjung, Nurmiati, Sean Marta Efastri. 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4 – 5 Tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. Artikel Ilmiah. Pekanbaru
- Yuliani, Nurani, Sujiono, dkk. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks