



Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan *Sandpaper Numbers* (SPN) di TK Raihan

Anjar Ayu

Institut Agama Islam Persis Bandung

Email: Anjarayu7@gmail.com

Fitriyanti

Institut Agama Islam Persis Bandung

Resti Putri

Institut Agama Islam Persis Bandung

Sakira Balqis

Institut Agama Islam Persis Bandung

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada kelompok A TK Raihan. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Raihan yang berjumlah 10 anak terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki dengan rentang usia 4-5 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data dilakukan menggunakan statistik deskriptif sederhana. Penilaian kemampuan mengenal bilangan 1-10 dilihat dengan indikator mampu membilang angka 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, menghubungkan angka dengan benda, memahami konsep banyak dan sedikit, fokus pada suatu objek yang dihitung dan diraba, serta anak mampu menirukan lambang bilangan yang diraba dari *SandPaper Numbers*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui kegiatan *SandPaper Numbers* (SPN) yang dilakukan selama 2 siklus dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10. Pada Siklus II kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 0%; kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 5%; dan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 51%. Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 44%. Adapun persentase secara keseluruhan Pra-siklus sebesar 37,5%, Siklus I sebesar 69,75% dan Siklus II sebesar 84,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *SandPaper Numbers* (SPN) dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: *Mengenal Konsep Bilangan, Sandpaper Numbers (SPN), 4-5 Tahun*

1. PENDAHULUAN

Manusia memiliki dimensi potensi, keunikan, dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Potensi yang dimiliki manusia sangat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya sejak manusia lahir sampai meninggal. Selain itu juga manusia memiliki keunikan dan dinamika tersendiri yang menjadi ciri khas dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya (Dadan, 2016).

Setiap anak adalah makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Suryana (2013) menyebutkan perbedaan masing-masing individu tersebut menjadikan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Yulsofriend (2019) menyebutkan anak usia dini itu unik dalam potensi yang dimilikinya dan memerlukan stimulus yang sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap berikutnya.

Meity (2015: 17) menjelaskan pendidikan anak usia dini adalah sebagai usaha pengasuhan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui stimulasi pedagogis yang bertujuan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan fisik mental anak sebagai persiapan hidup dan adaptasi terhadap lingkungan serta persiapan pendidikan lebih lanjut.

Adapun tujuan TK berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0486/U/92 tentang Taman Kanak- Kanak, tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Salah satu bidang pengembangan kegiatan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu bidang pengembangan ilmu matematika.

Rosalina (2015) menyebutkan fase anak usia dini minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak, berbagai bentuk angka yang sering ditemui misalnya: pada jam dinding, mata uang, ukuran, umur, kalender, irisan kue, jumlah buah-buahan, kepingan geometri, *SandPaper Numbers*, lambang bilangan, permainan kubus, pohon berhitung, bahkan angka pada kue ulang tahun. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga perlu di perhatikan pemahaman- pemahaman intelektual akan kuantitas secara simbolis tentang angka pada anak (Depdiknas, 2007:10-11).

Menurut Pratiwi (2019) dalam Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini Konsep bilangan yang pertama kali yang dipelajari anak yaitu pengembangan kepekaan bilangan (*number sense*). Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung, namun anak paham tentang bilangan dari konsep hingga lambang bilangan.

Menurut Montolalu dalam Ulifah (2013), Bermain dan permainan anak, bahwa

dalam area permainan matematika anak harus di beri kesempatan bereksplorasi dengan cara mencocokkan, berhitung, mengelompokkan, membandingkan, memperkirakan, dan sebagainya. Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak mengenal simbol bilangan. Mengenal angka sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Santoso dalam Anisatul (2017) mengatakan bahasa memapuan mengenal angka anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) menyebut urutan bilangan 1-10, (b) membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10, (c) menghubungkan/ menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis).

Dalam pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *SandPaper Numbers*. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna (Oktari, 2017).

Berdasarkan pada fenomena yang ditemukan di TK Raihan ternyata belum sesuai dengan indikator perkembangan dikarenakan guru hanya menggunakan LKA dalam setiap pembelajarannya. Sebagian besar anak belum bisa membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas dan kurang bervariasi untuk anak kelompok A. Oleh sebab itu, anak kelompok A di TK Raihan masih kesulitan untuk memahami konsep angka. Selain anak kesulitan memahami konsep angka, dengan cara menggunakan LKA akan membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Hal ini terbukti pada saat kegiatan tersebut banyak anak yang bermain sendiri. Dari 22 anak, terdapat 12 anak yang sudah mampu mengenal angka, sedangkan 10 anak lainnya masih kurang dalam mengenal konsep angka. Oleh sebab itu perlu adanya suatu perbaikan dalam perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep angka.

Hal ini terbukti dari sebagian besar anak kelompok A mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka. Guru memberikan Lembar Kerja Anak yang meminta anak untuk menghitung jumlah gambar, setelah gambar dihitung lalu dihubungkan dengan angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang ada pada kolom sebelahnya dengan cara membuat garis untuk menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Sebagian besar anak masih belum sesuai dalam menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Untuk mengenalkan konsep angka pada anak TK khususnya pada kelompok A sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar dapat menggunakan Alat

Permainan Edukatif (APE) *SandPaper Numbers* dan diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka secara sederhana.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka. Menurut Sudono dalam Astuti (2015), agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Penggunaan media secara tepat dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya pembelajaran secara optimal sehingga dapat membua anak memahami materi yang disajikan oleh guru dengan mudah. Dengan menggunakan alat permainan edukatif *SandPaper Numbers* diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan kognitif ialah suatu aspek yang sangat penting ditingkatkan dan dikembangkan pada anak. Menurut Nurani dalam Tatminingsih (2019:184), menyatakan bahwasanya pengembangan kognitif anak bertujuan guna diarahkan pada kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, sains dan matematika.

Menurut Sudaryanti dalam Komalasari (2014:2) Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan. Lorton dalam Latifah, (2021) mengemukakan tiga tahapan pembelajaran konsep matematika untuk anak usia dini yaitu, mulai dari tingkat pemahaman konsep, menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan.

Menurut Putri (2020) *Sandpaper numbers* ialah alat permainan matematika montessori yang bisa menstimulasi keterampilan dalam mengenali konsep bilangan anak. Media *SandPaper Numbers* ialah media yang memiliki tekstur untuk anak dapat meraba lambang bilangan yang dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam menguasai konsep bilangan yang mana hal ini bisa dilakukan diluar ruangan.

3. METODE

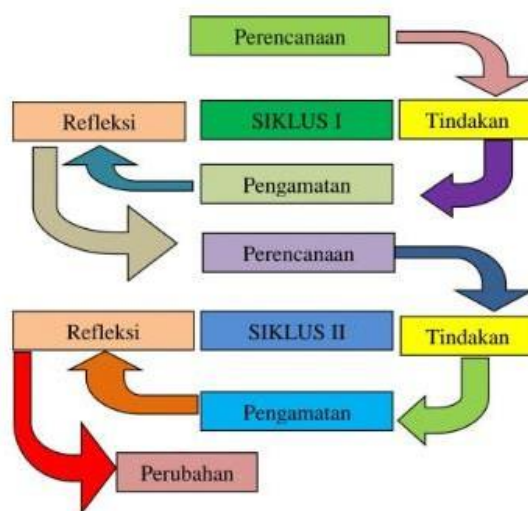
Penelitian ini dilaksanakan di TK Raihan yang berada di Jl. Katapang Andir Kp. Patrol Rt 02 Rw 04, Desa Sukamukti, Kecamatan Katapang, Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2023-2024. Dilaksanakan pada tanggal 13-23 Desember 2023. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Raihan. Subjek penelitian yang dilakukan pada anak- anak Kelompok A Usia 4-5 tahun dengan jumlah 10 Siswa. 4 Perempuan dan 6 Laki-Laki.

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang

dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Menurut Ani dalam Rini (2019), Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Sani dan Sudiran (2016), terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Model PTK berbentuk spiral berkelanjutan apabila target hasil tindakan yang dilakukan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya

Gambar 1. Alur Penelitian



Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut. Menyusun Instrumen Observasi; Membuat *SandPaper Numbers* bilangan 1-10; Menyiapkan lembar instrumen tiap anak; Menentukan hari observasi untuk tiap siklus. Tahap pelaksanaan/ implementasi tindakan merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah di rencanakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pengamatan dilakukan oleh peneliti didalam kelas pada saat pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru. Saat pelaksanaan menggunakan metode pembelajaran *One to One*. Paul Ginnis dalam Rapita (2018), menjelaskan bahwa model pembelajaran *One to One* adalah model pembelajaran yang menuntut semua siswa aktif dalam belajar. Anak dipanggil satu-satu untuk melakukan

percobaan sesuai dengan instrumen yang telah dibuat. Paul Ginnis dalam Alirman (2018), menambahkan pada strategi ini, menuntut semua siswa aktif dalam belajar. Agar dapat menjelaskan sesuatu, siswa harus memahaminya. Jika siswa memahami sesuatu, siswa mengingatnya. Juga, beliau mengatakan bahwa penelitian mengungkapkan bahwa siswa belajar dengan lebih efisien dari rekannya daripada dari guru. Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya pembelajaran. peneliti mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan berdasarkan pada yang telah diobservasi. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan perbaikan untuk membuat perencanaan pada siklus berikutnya.

Pada penelitian ini, anak diharapkan mampu menyebutkan dan meniru lambang bilangan di pasir sesuai dengan hasil rabaan pada *SandPaper Numbers*. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak didik yang berjumlah 10 orang memperoleh skor (bintang) 3 berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator mampu menyebutkan dan meniru lambang bilangan yang diraba.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pra-Siklus

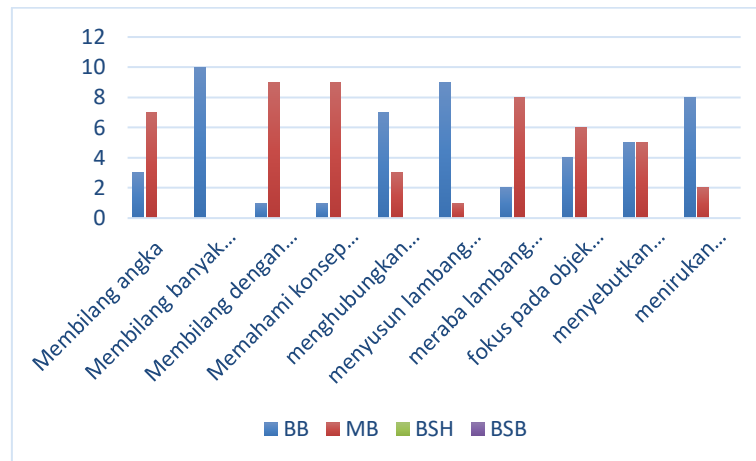
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan (Pra-Siklus), dapat disimpulkan bahwa kondisi anak-anak masih belum memahami konsep bilangan secara konkrit. Sebagaimana terlihat saat peneliti melakukan berhitung Bersama, anak-anak mampu mengikuti. Akan tetapi jika peneliti memperlihatkan bentuk symbol bilangan, anak sulit untuk menyebutkan bilangan tersebut. Oleh karena itu, peneliti membuat media yang dapat memudahkan anak untuk mengenal konsep bilangan secara konkrit.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra-Siklus

| Instrumen | BB | MB | BSH | BSB |
|--|----|----|-----|-----|
| Anak mampu membilang angka 1-10 | 3 | 7 | | |
| Anak mampu membilang banyak benda (kerang) 1-10 | 10 | | | |
| Anak mampu membilang dengan menunjuk objek (siswa dikelas) 1-10 | 1 | 9 | | |
| Anak mampu memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit pada benda (kerang) | 1 | 9 | | |
| Anak mampu menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan benda- benda yang sesuai dengan jumlahnya 1-10 | 7 | 3 | | |
| Anak mampu menyusun lambang bilangan 1-10 | 9 | 1 | | |
| Anak mampu meraba lambang bilangan 1-10 menggunakan tiga jari | 2 | 8 | | |
| Anak mampu fokus terhadap objek yang diraba | 4 | 6 | | |
| Anak mampu menyebutkan bilangan yang diraba | 5 | 5 | | |
| Anak mampu mengikuti instruksi untuk | 8 | 2 | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| menirukan lambang bilangan yang ditentukan | | | | |
|--|--|--|--|--|

Gambar 2. Diagram Pra-siklus



3.2. Siklus I

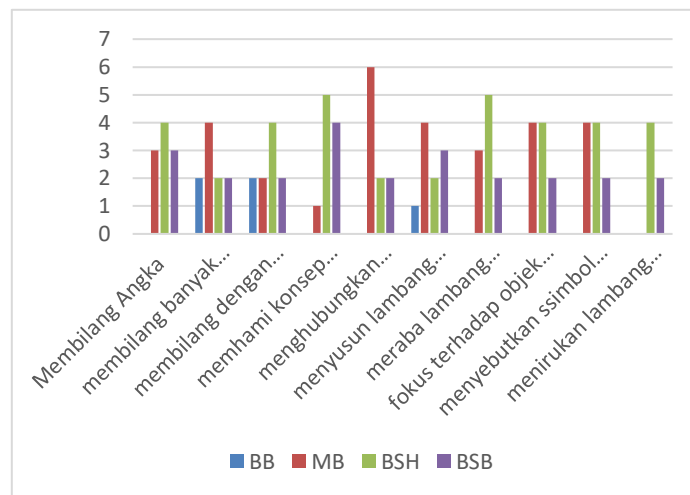
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka diperoleh hasil pada pelaksanaan Siklus I, ketercapaian penelitian sudah cukup baik dari kriteria yang telah ditentukan. Ketika tindakan dilakukan, media yang digunakan pada siklus ini adalah *SandPaper Numbers* yang dasarnya dibuat dari imprabor dan tekstur raba dibuat dari eva foam sehingga menarik perhatian anak-anak untuk mengenal angka, namun dikarenakan masih dalam tahap proses penyesuaian media dengan kondisi anak-anak sehingga pemahaman terhadap bilangan masih belum sesuai kriteria yang ditentukan. Disamping kekurangan tersebut anak-anak sangat antusias untuk memecahkan rasa ingin tahunya hal ini terlihat dari beberapa anak yang masih ingin mengetahui bagaimana cara menggunakan *SandPaper Numbers*. Berdasarkan pada hasil Siklus I, Penelit menyiapkan rencana yang lebih baik dibandingkan sebelumnya untuk meningkatkan ketercapaian penelitian.

Tabel 2. Siklus I

| Instrumen | BB | MB | BSH | BSB |
|---|----|----|-----|-----|
| Anak mampu membilang angka 1-10 | | 3 | 4 | 3 |
| Anak mampu membilang banyak benda (kerang) 1-10 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| Anak mampu membilang dengan menunjuk objek (siswa dikelas) 1-10 | 2 | 2 | 4 | 2 |
| Anak mampu memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit pada benda (kerang) | | 1 | 5 | 4 |
| Anak mampu menghubungkan atau | | 6 | 2 | 2 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| memasangkan bilangan dengan benda- benda yang sesuai dengan jumlahnya 1-10 | | | | |
| Anak mampu menyusun lambang bilangan 1-10 | 1 | 4 | 2 | 3 |
| Anak mampu meraba lambang bilangan 1-10 menggunakan tiga jari | | 3 | 5 | 2 |
| Anak mampu fokus terhadap objek yang diraba | | 4 | 4 | 2 |
| Anak mampu menyebutkan bilangan yang diraba | | 4 | 4 | 2 |
| Anak mampu mengikuti instruksi untuk menirukan lambang bilangan yang ditentukan | | 4 | 4 | 2 |

Gambar 3. Diagram Siklus I



3.3. Siklus II

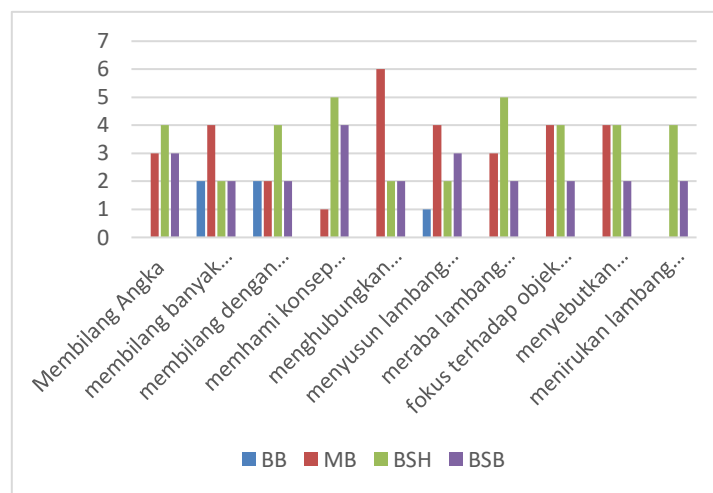
Pada siklus II, terdapat peningkatan yang sangat baik. Terlihat dari anak sudah mampu berkembang dengan baik yang berdasarkan pada indikator yang telah ditentukan. Sebagaimana hasil persentase yang diperoleh oleh anak pada siklus II ialah 5% kriteria Mulai Berkembang (MB), 51% kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 44 % kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 3. Siklus II

| Instrumen | BB | MB | BSH | BSB |
|--|----|----|-----|-----|
| Anak mampu membilang angka 1-10 | | | 5 | 5 |
| Anak mampu membilang banyak benda (kerang) 1-10 | | | 7 | 3 |
| Anak mampu membilang dengan menunjuk objek (siswa dikelas) 1-10 | | | 5 | 5 |
| Anak mampu memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit pada benda (kerang) | | | 2 | 8 |
| Anak mampu menghubungkan atau memasangkan bilangan dengan benda- benda yang sesuai dengan jumlahnya 1-10 | | 2 | 5 | 3 |
| Anak mampu menyusun lambang bilangan 1-10 | | 3 | 4 | 3 |
| Anak mampu meraba lambang bilangan 1-10 menggunakan tiga jari | | | 7 | 3 |
| Anak mampu fokus terhadap objek yang diraba | | | 5 | 5 |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| Anak mampu menyebutkan bilangan yang diraba | | | 5 | 5 |
| Anak mampu mengikuti instruksi untuk menirukan lambang bilangan yang ditentukan | | | 6 | 4 |

Gambar 4. Diagram Siklus II



| |
|--|
| <p>Persentase Skor Observasi Pra Siklus- Siklus Ke 2</p> <p>Keterangan :</p> <p>BB = 1</p> <p>MB = 2</p> <p>BSH = 3</p> <p>BSB = 4</p> |
|--|

Rumus Persentase Skor Observasi (Frekuensi yang diperoleh : Frekuensi Maksimum x 100%)

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Pra siklus sampai siklus II.

| PERIODE | BB | MB | BSH | BSB |
|-------------------|-----------------------|-----|-----|-----|
| SIKLUS | (1) | (2) | (3) | (4) |
| Pra- Siklus | 50 | 50 | 0 | 0 |
| Persentase | 150:400x100% = 37,5% | | | |
| Siklus 1 | 5 | 35 | 36 | 24 |
| Persentase | 279:400x100% = 69,75% | | | |
| Siklus 2 | 0 | 5 | 51 | 44 |
| Persentase | 339:400x100% = 84,75% | | | |

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada sebelumnya, berdasarkan pada penelitian yang telah penulis lakukan bahwa melalui *SandPaper Numbers* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam

membilang angka 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, menghubungkan angka dengan benda, memahami konsep banyak dan sedikit, fokus pada suatu objek yang dihitung dan diraba, serta anak mampu menirukan lambang bilangan yang diraba dari *SandPaper Numbers* meningkat signifikan. Terlihat dari peningkatan persentase yang ada pada Pra siklus sampai siklus ke II. Sebagaimana pada pra-siklus, persentase Belum Berkembang (BB) 50%, Mulai Berkembang (MB) 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 0%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 0%. Pada Siklus I, persentase Belum Berkembang (BB) 5%, Mulai Berkembang (MB) 35%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 26%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 24%. Pada siklus ke II persentase Belum Berkembang (BB) 0%, Mulai Berkembang (MB) 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 44%. Adapun persentase secara keseluruhan Pra-siklus sebesar 37,5%, Siklus I sebesar 69,75% dan Siklus II sebesar 84,75%.

REFERENSI

- Alirman, A. (2018). Penerapan Strategi *Each One Teach One* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 028 Desa Kubang Jaya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(4), 516-522.
- Astuti, S. W. L., & Yuniarni, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Mutiara Ummi Melawi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(5).
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
https://doi.org/10.31004/obse_si.v3i1.130
- Khoiriyah, Anisatul. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan *SandPaper Numbers* Pada Anak Tk Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(7), 156-164.
- Komalasari, Dewi (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Stik Bergambar Pada Anak Usia 3-4 Tahun di puput Melati Dukuh Pakis Surabaya. *Jurnal UNESA* 3(3).
- Latifah, A., Iqbalullah, M., & Agustin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini di TK Kartini Nagrak Selatan Sukabumi. *Jurnal El-Audi*, 2(2), 155-166.
- Meity H., Idris & Ramdani, Izul.n(2015). Menumbuhkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini, Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Oktari, V. M. (2017).” Penggunaan Bahan Alam dalam Pembelajaran di TK Kartika I-63 Padang”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1) 49-57.

<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/503>

- Pratiwi, N. (2019). *Materi dan Kegiatan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.
- Putri, A. Y., & Dewi, S. (2020). Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Matematika Montessori. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 488-498.
- Rapita, R. (2018). Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Model Pembelajaran *One To One* Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Bastem. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 3(2).
- Rosalina, A., & Komalasari, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Bahasa Inggris Melalui Bernyanyi Pada Anak Usia 4- 5 Tahun. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Sani dan Sudiran. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tsmart.
- Sartika, Rini (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Min Sei Mati Medan. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
- Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Suryana, Dadan. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenadamedia: Jakarta.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183-190.
- Ulifah & Khotimah, N (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan SandPaper Numbers Bergambar Pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Core
- Yulsofyend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.