Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2293-2300
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar

Tiara Dwi Rahma[1]✉, Choiriyah Widyasari[2]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

Abstrak
Perkembangan kognitif yakni bagian krusial dalam memupuk gaya berpikir anak, salah satunya yakni pemahaman lambang bilangan. Keahlian mengenal lambang bilangan bisa mendominasi kemauan anak untuk meneruskan pendidikan ke kadar berikutnya. Tujuan dari riset ini adalah menganalisis kapabilitas anak usia 4-5 tahun ketika mendalami lambang bilangan lewat kantong buah pintar. Riset ini termasuk riset deskriptif kualitatif. Riset ini dikerjakan via observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam prosedur pengumpulan data. Metode analisis data pada riset ini memakai triangulasi model interaktif yang memadukan reduksi data, penyajian dan penarikan ketetapan. Riset ini dilakukan pemeriksaan terhadap 10 anak usia 4 sampai 5 tahun. Hasil riset ini adalah 5 anak dapat berhitung angka dari 1 sampai 10, 3 anak dapat menunjukkan lambang bilangan dengan kantong buah pintar dan 2 anak kurang mampu dalam mencocokkan angka dengan gambar buah. Hal ini membuktikan bahwa media kantong buah pintar merupakan media pembelajaran yang efektif untuk merangsang kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak.

Kata Kunci: *anak usia dini; kantong buah pintar; lambang bilangan*

Abstract
Cognitive development is an important part in cultivating a child's thinking style, one of which is understanding the symbols of numbers. Expertise in recognizing number symbols can dominate a child's willingness to continue their education to the next level. The purpose of this research is to analyze the capabilities of children aged 4-5 years when studying number symbols through smart fruit bags. This research includes qualitative descriptive research. This research was carried out via observation, interviews, and documentation in data collection procedures. The data analysis method in this research uses interactive model triangulation which combines data reduction, presentation and decision making. This research examined 10 children aged 4 to 5 years. The results of this research are 5 children can count numbers from 1 to 10, 3 children can show number symbols with smart fruit bags and 2 children are less able to match numbers with pictures of fruit. This proves that smart fruit bag media is an effective learning media to stimulate the ability to recognize number symbols in children.

Keywords: *early childhood; smart fruit bag; number symbol*

Copyright (c) 2023 Tiara Dwi Rahma & Choiriyah Widyasari

✉ Corresponding author : Tiara Dwi Rahma
Email Address : a520190024@student.ums.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 24 January 2022, Accepted 30 March 2023, Published 30 April 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

Pendahuluan

Anak usia dini mengacu anak umur 0-6 tahun, dimana awal kehidupannya tumbuh dan berkembang lebih pesat. Perkembangannya mengarah ke proses yang makin utuh dan tidak dapat diulang (Syukron Al Mubarok & Amini, 2019). Anak usia dini yakni pribadi unik yang menguasai cara tumbuh dan berkembang yang setakar dengan tingkatan yang dilaluinya, baik fisik-motorik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa & koneksi khusus. Salah satu diantara yang ada yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif ialah perkembangan nan mencerminkan kapabilitas berpikir anak (Weni, 2018). Kapabilitas kemampuan intelektual anak beragam, seperti halnya kecerdasan, kreativitas, kemerdekaan, sosial-emosional, bahasa, kognitif, nilai-nilai agama moral, serta keterampilan motorik fisik. Tiap-tiap anak memegang variasi dan keahlian yang tidak terpatok, semua diperoleh selama pendidikan anak usia dini (Delfia & Mayar, 2019). Pengetahuan pada anak usia dini dikerjakan melalui sokongan dorongan pendidikan yang mendukung pertumbuhan akses pendidikan lanjutan yang dilaksanakan melalui alur formal, nonformal, dan nonformal (Laily et al., 2019). Pendidikan anak usia dini layak ditaksir sinkron terhadap keperluan anak, sampai mereka bisa menumbuhkan beragam aspek perkembangan, agama dan moral, kognitif, linguistik, sosio-emosional serta fisik dan motorik (Pahrul & Amalia, 2020). Perkembangan kognitif menunjuk pada kemampuan anak bakal mengantongi faedah dan pengetahuan dari lika-liku kehidupan. Perkembangan kognitif anak usia dini seharusnya berkembang di tahap awal, saat anak penuh dengan informasi positif. Oleh karena itu sangat krusial untuk memberikan inspirasi pendidikan kepada anak, karena 80% perkembangan tumbuh kembang otak anak sejak dini sangat penting untuk mendapatkan pengalaman yang mengarah pada pemenuhan nutrisi otak pada anak (Ambarwati & Karim, 2022).

Mengembangkan keterampilan ini penting bagi anak untuk menangani informasi dan belajar mencoba, menelaah, menghafal, mengumpamakan, dan menelateni ikatan sebab akibat. Nasution et al. (2020) menjelaskan bahwa kognitif berperan hakiki atas pertumbuhan anak usia dini. Ini karena kognitif kencang jalinannya atas gaya berpikir. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hanifah & Hasanah (2019) juga menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini atau keterampilan kognitif sangat krusial sebab mendukung anak untuk penyesuaian dengan lingkungannya. Dari segi kemampuan kognitif, anak diharapkan mampu mendalami sains dan matematika sederhana (Suciati, 2019). Pengembangan perkembangan kognitif sangat krusial dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak, yang dimaksudkan untuk memajukan kemampuan berpikir anak untuk menjumpai alternatif pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematis (Irawan A, 2019).

Berdasarkan hasil Program for International Student Assesment (PISA) 2018, Indonesia mendiami urutan ke-71 dari 79 negara peserta penilaian keterampilan matematika dan sains. PISA diselenggarakan setiap 3 tahun sekali. Indonesia mengikuti program tersebut dari tahun 2000 hingga 2018, dimana hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia selalu menjadi yang terakhir. Berdasarkan hasil tersebut, negara lain memandang Indonesia sebagai pendidikan berkualitas yang jauh dari standar masyarakat global (Hewi & Shaleh, 2020). Matematika berfungsi dalam mengatur jalan berpikir insan dan memacu penaklukan teknologi karena matematika merupakan alat untuk berpikir. Matematika layak dilihat sebagai jalan berpikir (Adjie et al., 2020).

Belajar matematika dimulai sejak usia dini dengan belajar tentang lambang bilangan. Sandyprihati et al. (2021) menyatakan bahwa pemahaman anak terhadap konsep lambang bilangan penting dan mendasar dalam bimbingan matematika anak usia dini. Konsep lambang bilangan yakni konsep matematika yang benar-benar krusial bagi anak karena meletakkan dasar bagaimana menghadapi konsep matematika di masa depan. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Dhear A, 2020) mengatakan bahwa kemampuan mempelajari lambang bilangan juga mampu mempengaruhi kemampuan seorang anak untuk meneruskan pendidikan ke tingkatan berikutnya. Bahwa pemahaman konsep bilangan dalam pembelajaran matematika terjadi tidak hanya melalui ungkapan verbal, tetapi juga harus

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

dipadukan dengan mainan, media, model dan gambar (Indrawati & Darmawani, 2021). Banyak peristiwa di sekeliling anak yang berkaitan dengan lambang bilangan (Sumardi et al., 2017). Pemahaman lambang bilangan dapat memupuk perkembangan kognitif anak nantinya, sehingga anak dapat memanfaatkan lambang bilangan tersebut dalam aktivitas sehari-hari (Gandana et al., 2017).

Pembelajaran berhitung di TK bisa dilaksanakan melalui aneka tindakan, salah satunya adalah bermain. Bermain mampu menumbuhkan kemampuan berpikir dan berhitung anak dengan cara meneruskan rangsangan yang baik pada anak melalui alat bermain anak yang menarik (Delfia & Mayar, 2019). (Setyaningtyas & Harun, 2020) mengatakan bahwa anak usia dini amat menyukai aktivitas belajar yang berhubungan dengan permainan, mereka beranggapan bahwa yang mereka kerjakan ibarat mengukur benda bukanlah tugas melainkan permainan yang mereka senangi. Kehadiran lingkungan permainan meningkatkan minat belajar anak dan memberi mereka kesempatan untuk menghadapi tugas belajar yang monoton di kelas (Wulandari et al., 2022).

Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkedudukan, guru Indonesia harus memiliki karakter ideal yaitu yang dapat mengembangkan lingkungan belajar (Norita & Hadiyanto, 2021). Media pembelajaran yakni segenap sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan daya pikir, perasaan, perhatian, dan tekad belajar untuk mendorong pembelajaran yang disengaja, terbimbing, dan terarah (Suciati, 2019). Oleh karena itu pemilihan penggunaan lingkungan belajar memerlukan perhatian khusus karena lingkungan belajar membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya (Udiani N & Kristianti R, 2021).

Pentingnya memahami lambang bilangan pada anak usia dini juga memegang andil penting bagi guru dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik harus mengetahui tingkat keterampilan anak (Susanti F & Ismet S, 2018). Saat belajar berhitung, guru harus menentukan alat yang luar biasa dan menggembirakan untuk anak, agar anak menyerap pemahaman berhitung secara maksimum. Perkembangan berhitung patut sinkron dengan derajat perkembangan anak yang pada akhirnya anak bisa mengutarakan diri dengan mandiri (Sandyprihati et al., 2021). Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014, tonggak pembelajaran anak usia dini yakni pembelajaran berbasis bermain, orientasi perkembangan anak, berpusat pada anak, mengarah pada anak, perkembangan berwatak, kecakapan hidup, pembelajaran aktif, lingkungan kondusif, pembelajaran demokratis, pemanfaatan pembelajaran dan penelitian materi. Lingkungan anak sejak dini ialah lingkungan permainan, setiap hari ialah permainan. Saat anak bermain, mereka merasa senang (Pahrul & Amalia, 2020). Bermain merupakan bagian krusial dalam aktivitas anak, terlebih-lebih bagi anak usia dini. Bermain yakni aktivitas mengutarakan diri tanpa tekanan dengan pandangan gembira. Permainan yang dimainkan harus disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak. Bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak. Pengalaman kegiatan bermain anak dapat memberikan dasar yang kuat untuk memperoleh berbagai keterampilan yang diperlukan. Orang tua berperan penting dalam hal ini. Orang tua hanya perlu berpartisipasi dalam permainan anak-anaknya dan membiarkan anak-anak mengeksplorasi perasaan dan lingkungannya. Orang tua juga harus menanggapi sikap dan perilaku anak mereka dengan penguatan positif. (Solfiah et al., 2022) mengatakan bahwa orang tua dan guru diharapkan ulung mengadakan peluang lewat sumber belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil penelitian kelompok A yang dilakukan di TK Asyiyah Karangasem Surakarta memastikan bahwa kemampuan anak dalam mendalami lambang bilangan belum ideal. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyak anak yang belum bisa menentukan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan dan mengaitkan lambang bilangan dengan benda. Berlandaskan pengamatan sebelumnya, didapati bahwa pemicu lemahnya kemampuan anak dalam mempelajari lambang bilangan terletak pada rendahnya motivasi belajar anak. Salah satu usaha untuk merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan adalah penggunaan

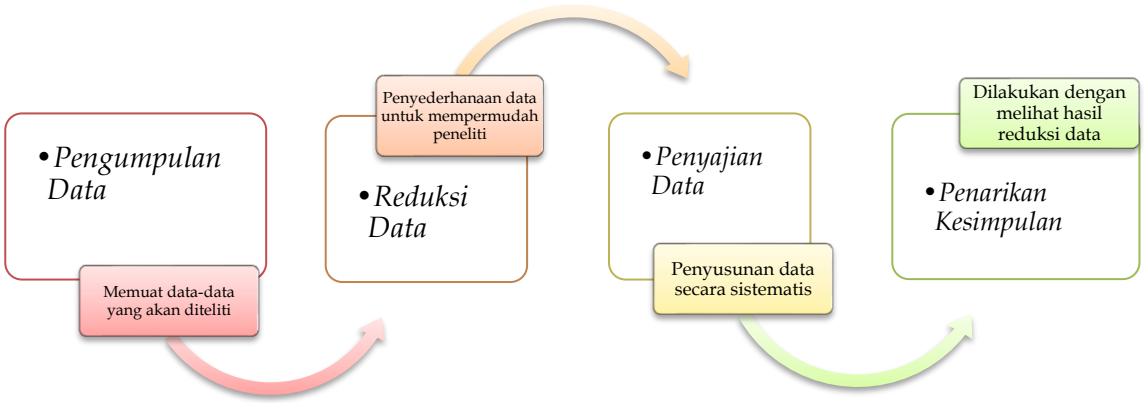
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

kantong buah pintar. Media kantong buah pintar adalah alat pembelajaran yang menggunakan papan skor, kantong, dan beberapa gambar buah berwarna-warni. Cara menggunakan media kantong buah pintar yaitu kertas yang diberikan kepada anak dengan lambang bilangan dan gambar buah, kemudian anak meletakkan gambar buah sesuai dengan perintah tersebut ke dalam kantong yang sudah ditempel pada papan skor. Keunggulan media kantong buah pintar antara lain melatih anak berhitung, mengembangkan kemampuan berpikir anak, melatih konsentrasi anak dan menghubungkan benda dengan angka.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang berjudul "Implementasi Media Gelas Angka dalam Menumbuhkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10" (Umaternate et al., 2020). Perbedaan riset ini dengan riset sebelumnya terdapat pada alat pembelajaran, pada penelitian sebelumnya, kemampuan kognitif anak dikembangkan dengan lingkungan kaca bilangan dalam mengenal lambang bilangan 1-10, namun sumber belajar yang dipakai hanya warna putih. Sementara itu, media kantong buah pintar yang digunakan dalam riset ini disuguhkan dalam bentuk warna untuk merangsang minat belajar anak. Persamaan riset ini dengan riset sebelumnya yakni sama-sama merangsang kemampuan memahami lambang bilangan pada anak usia dini lewat sarana pembelajaran.

Metodologi

Pengkajian ini dilakukan di TK Aisyiyah Karangasem Surakarta, Jalan Srikoyo VIII Karangasem, Kecamatan Laweyan, Surakarta selama satu minggu dari tanggal 1 sampai dengan 7 November 2022. Riset ini termasuk riset deskriptif kualitatif. Riset ini dikerjakan via observasi, wawancara, dan dokumentasi selama prosedur pengumpulan data. Metode analisis data pada riset ini memakai triangulasi model interaktif dengans memadukan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Tahapan riset kualitatif disajikan secara sistematis pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Kualitatif

Penelitian ini melibatkan tiga instrumen untuk mengenali lambang bilangan anak usia 4 hingga 5 tahun lewat kantong buah pintar. Kisi-kisi instrumen untuk kemampuan pengenalan simbol numerik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kkisi Instrumen Kemampuan Pengenalan Simbol Numerik

Variabel	Indikator
Kemampuan kognitif berupa kapasitas mempelajari lambang bilangan	• Menghitung bilangan 1-10 menggunakan kepingan gambar buah • Menyebutkan lambang bilangan dengan media kantong buah pintar • Mencocokkan bilangan dengan gambar buah

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui bermain. Hal ini disebabkan karena semua aktivitas anak berhubungan dengan bermain. Melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak. Bermain tidak hanya digunakan untuk membuat kegiatan menjadi menyenangkan, ini mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi.

Berhitung adalah suatu kumpulan yang diukur dengan satuan dan merupakan suatu hal yang abstrak bagi anak dengan mewakili nilai dari suatu angka. Sehingga hal ini sulit bagi anak untuk memahaminya apabila pembelajaran tidak diikuti dengan contoh yang konkret, untuk itu dalam mengenalkan berhitung pada anak hendaknya dapat dengan menyediakan media yang menarik bagi anak. Diketahui bahwa anak adalah individual yang secara dasarnya harus bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan untuk mendukung proses perkembangannya untuk kehidupan selanjutnya.

Hasil pada Tabel 2 memperlihatkan analisis kemampuan anak mempelajari lambang bilangan dengan kantong buah pintar yaitu 5 anak presentase 50% termasuk di kelas anak yang dapat menghitung angka 1-10 dan 3 anak presentase 35 % termasuk di kelas anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan dengan bantuan kantong buah pintar, dan 2 anak presentase 15% termasuk di kelas anak yang kurang mampu dalam mencocokkan gambar menurut jumlahnya.

Tabel 2. Hasil Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kantong Buah Pintar

No	Aspek Pengamatan	Jumlah	Presentase
1.	Menghitung bilangan 1-10 menggunakan kepingan gambar buah	5	50%
2.	Menyebutkan lambang bilangan dengan media kantong buah pintar	3	35%
3.	Mencocokkan bilangan dengan gambar buah melalui media kantong buah pintar	2	15%
	Jumlah	10	100%

Pembelajaran berhitung dapat menggunakan media yang menarik sehingga anak dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Kita sebagai pendidik dipercayakan dengan tanggung jawab untuk sepenuhnya melibatkan pikiran dan tubuh anak dengan cara mereka belajar dengan baik. Guru diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan inovasi dan variasi metode dalam permainan yang beragam sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih meningkat.

Media memberi banyak manfaat bagi Pendidikan, antara lain mengurangi penggunaan Bahasa lisan dalam pembelajaran, mampu menarik perhatian serta minat dari anak, mendorong anak untuk aktif bertanya serta materi yang diajarkan menjadi tetap dan tidak mudah untuk dilupakan. Hal ini dikarenakan pembelajaran bersifat nyata, dimana anak mendapatkan pengalaman langsung dan konkrit dalam aktivitas belajarnya. Sesuai dengan prinsip belajar anak, dimana konsep belajar anak berawal dari hal-hal yang bersifat konkrit menuju belajar dengan konsep abstrak. Selain itu, yang juga merupakan prinsip penting dalam pembelajaran bahwa penggunaan media yang baik dalam proses pembelajaran akan dapat menimbulkan pikiran yang teratur dan kantinou, karena permainan dilakukan dengan tahapan yang jelas dan teratur. Penggunaan intruksi dan arahan guru dalam permainan akan dapat membantu anak agar tumbuhnya pengertian dan perkembangan. Sehingga bermain dengan media menjadi multi makna jika ditinjau dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media bermain, serta setting lingkungan bermain yang dilakukan secara kolektif dan menyenangkan akan membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

secara sosio kultural. Sangat penting guru mampu memiliki kemampuan mengemas media yang tepat dan merangsang dan manata suasana dalam bermain yang cocok, sehingga anak belajar sesuai dengan kebutuhan sosio kultural yang tepat.

Media kantong buah pintar adalah media belajar yang menggunakan papan skor, kantong, dan beberapa gambar buah berwarna. Cara penggunaan media kantong buah cerdas yaitu anak diperlihatkan kertas bergambar buah dan lambang angka, kemudian anak mengambil kertas gambar buah sesuai dengan jumlah bilangan, lalu memasukkannya ke dalam kantong yang terpasang ke papan skor. Dengan bantuan kantong buah pintar, anak dapat berhitung, mengembangkan kemampuan berpikir, melatih konsentrasi anak dan mencocokkan gambar dengan angka.

Penelitian sebelumnya (Isnawanti & Marlina, 2018) dengan judul "Menumbuhkan Pengenalan Konsep Bilangan dengan Permainan Kantong Pintar di TK Al-Hikmah Lubuk Basung" menemukan bahwa media kantong pintar merupakan media pembelajaran yang efektif untuk pengenalan awal lambang bilangan pada anak. Kedua (Anisa & Sjamsir, 2021), penelitian "Memajukan Keahlian Anak dalam Mempelajari Konsep Bilangan memakai Model *Talking Stick* dan Media Kantong Pintar pada Anak di Kelompok B TK Putera 1 Banjarbaru" juga menemukan bahwa implementasi media kantong pintar dapat menumbuhkan kemampuan mempelajari simbol angka. Berdasarkan hasil pengkajian ini terbukti bahwa media kantong pintar dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk merangsang keterampilan pendalaman lambang bilangan pada anak usia dini. Akan tetapi pada riset ini, pengkaji mencoba inovasi baru dengan menambahkan gambar buah pada media dan menyajikannya sebagai aspek yang menarik, menjadikannya media kantong buah yang cerdas. Rasa ingin tahu anak tergugah ketika mereka menjumpai objek yang modern dan luar biasa, sampai pada akhirnya mereka ingin memeriksa hal baru (Sari & Fauziddin, 2017).

Simpulan

Media Kantong Buah Pintar merupakan sarana pembelajaran dengan inovasi baru dan tampilan yang menarik. Belajar melalui media belajar yang menarik maka akan meningkatkan semangat dan motivasi pada anak usia dini. Ketika anak-anak belajar cara menggunakan kantong buah pintar, mereka dapat berhitung dengan bagian gambar buah, melafalkan simbol angka pada kantong buah pintar dan mencocokkan angka dengan gambar. Berdasarkan pengkajian dan uraian di atas dapat dipastikan bahwa media kantong buah pintar terbukti sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi anak usia 4-5 tahun terhadap kemampuan mempelajari lambang bilangan di TK Aisyiyah Karangasem Surakarta.

Ucapan Terima Kasih

Dari pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini, pengkaji mengutarakan terima kasih kepada Allah SWT, orang tua dan Kepala Sekolah TK Aisyiyah Karangasem Surakarta yang berkenan meneruskan izin kepada peneliti untuk melaksanakan riset.

Daftar Pustaka

Adjie, N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 336. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.338

Ambarwati, D., & Karim, A. (2022). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Bergambar. *Islam Anak Usia Dini*, 3(1). https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.40

Anisa, P., & Sjamsir, H. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Model Talking Stick dan Media Kantong Pintar Pada Anak Kelompok B TK Putera 1 Banjarbaru. *BEduManageRs Journal Borneo Educational*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

Management and Research Journal, *2*(2). https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bedu/article/view/1609

Ayuningtyas, T.Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724

Delfia, E., & Mayar, F. (2019). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 350. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350

Dhear A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *8*(3), 170–179. https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070

Gandana, G., Haki Pranata, O., & Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah. 1(1). https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7160

Hanifah, W., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember. *JECIE*, *2*(2), 64–73. ttps://doi.org/10.20414/iek.v2i1.2270

Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, *04*(1), 30–41. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018

Indrawati, R., & Darmawani, E. (2021). Penerapan Metode Pemberian Tugas terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura* : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2). https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.8736

Irawan A. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka pada Kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. *Journal of Early Childhood Education and Development*. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.503

Isnawanti, Y., & Marlina, S. (2018). Improvement of Ability To Know The Concept of Number Through The Smart Game Bag in Al-Hikmah Kindergarten Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *5*(2). https://doi.org/10.24036/103716

Laily, A., Jalal, F., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 396. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214

Mustika, Y., & Nurwirdaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12

Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 240. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311

Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 561–570. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783

Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1464–1471. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812

Sandyprihati, D., Rasmani, U. E. E., & Hafidah, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *16*(1), 69–74. https://doi.org/10.21009/jiv.1601.7

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4120

Sari, N., & Fauziddin, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 TK Bina Kasih. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22-31. https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/500

Setyaningtyas, P., & Harun, H. (2020). Brain Based Learning Efektif Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 1021. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.479

Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2022). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2146–2158. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910

Suciati. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Berhitung Permulaan melalui Permainan Media Kartu Angka pada Kelompok B di TK Pertiwi Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 2(2), 16. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i2.41

Sumardi, Rahman, T., & Syifa Gustini, I. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia* 1(2). https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9359

Suryana, D (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Di Taman Kanak-Kanak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 67-82. https://doi.org/10.21009./jpud.111.05

Susanti F, & Ismet S. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling Modifikasi di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhsan Pasaman. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. https://doi.org/10.24036/103717

Syukron Al Mubarok, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 77. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221

Udiani N, & Kristianti R. (2021). Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha,* 9(2), 202–210. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/34445

Umaternate, W., Haryati, & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud,* 2(2). https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.1954

Weni, R. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Proyek dengan Media Kartu Pintar Siswa TK Pertiwi Banteran Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 147–163. https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1363

Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 78–89. https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91

Yulsyofriend. (2013). *Kognitif Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Padang.