

---

## PENERAPAN PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI TK PLUS ANAK MUSLIM MALANG

Wiwik Widarini<sup>1</sup>

wiwikwidarini19@gmail.com

---

### ABSTRACT

#### KEYWORDS

Kognitif, Kemampuan Berhitung, Permainan Kartu Angka

#### ARTICLE INFO

Accepted: August 2023  
Revised: November 2023  
Approved: January 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok B di TK PLUS ANAK MUSLIM Malang. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan 5 kali pertemuan pada masing-masing siklus. Subyek penelitian ini adalah 17 anak kelompok B TK PLUS ANAK MUSLIM Malang. Data yang di kumpulkan diambil dari observasi dan dokumentasi. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan kartu angka kemampuan berhitung anak kelompok B mengalami peningkatan. Pada Siklus I prosentase rata-rata anak yang mulai berkembang adalah 49,04%, anak, 39,93% anak berkembang sesuai harapan dan 11,03% anak berkembang sangat baik. Atau dapat disimpulkan 49,04% anak mulai berkembang dan 50,96% anak sudah berkembang. Pada Siklus II bahwa 17,25% anak mulai berkembang, 46,10% anak berkembang sesuai harapan dan 36,66% berkembang sangat baik. Atau dapat disimpulkan 17,25% anak mulai berkembang dan 82,76% anak sudah berkembang.

---

### INTRODUCTION

Taman Kanak Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada rentan usia 4 sd 6 tahun, yang strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Menurut (Yurda, 2019), berpedapat bahwa pendidikan anak usia dini berperan penting dalam mengembangkan dan membentuk kepribadian anak dalam mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Usia 5-6 tahun merupakan masa yang strategis dalam memperkenalkan angka serta berhitung pada anak.

Mengenal angka dan berhitung merupakan kemampuan dasar yang perlu diajarkan kepada anak sejak dini sehingga dapat membentuk kemampuan berfikir anak dengan baik. Menurut (Maryam, 2019) pada umur 2-7 tahun anak sudah menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis, berfikir simbolis dan sistematis, anak sudah mengenal huruf dan angka, sehingga lebih mudah mengenalkan konsep matematika pada usia ini.

Konsep matematika merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan menggunakan nalar matematika, konsep ini dapat dikembangkan dengan memberikan permainan yang baik pada anak. Menurut (Yurda, 2019) kemampuan berhitung pada usia ini dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan dan metode yang sesuai. Membuat metode permainan yang menyenangkan bagi anak dapat memacu kreatifitas, kemampuan, kemandirian dan rasa percaya diri pada anak. Permainan yang dilakukan selain

menyenangkan juga harus memasukkan unsur pendidikan di dalamnya. Salah satu alat yang di gunakan dalam melatih kemampuan berhitung adalah dengan memakai kartu angka. Menurut (Yurda, 2019) kartu angka merupakan media yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal angka, menghitung jumlah benda sesuai gambar yang ada pada kartu, sehingga dengan media kartu angka anak akan dengan mudah menyelesaikan dan memecahkan masalah melalui pengalamannya, berupa kartu yang bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan.

Umumnya proses pembelajaran di taman kanak-kanak dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Hal ini dikarenakan guru merupakan pelaksana sekaligus pemandu pembelajaran dalam kelas. Menurut (Wulandari & Purwanta, 2020) pembelajaran dengan tatap muka secara langsung dapat memudahkan guru memberikan instruksi pada anak-anak. Namun pembelajaran tatap muka secara langsung saat ini tidak dapat dilaksanakan pada masa pandemi COVID-19. Kementerian pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan surat edaran No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat pandemi COVID -19, menetapkan bahwa sejak tanggal 24 Maret 2020 pembelajaran termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini dilaksanakan dari rumah secara daring.

Pada masa pandemi covid ini pembelajaran daring yang dilakukan di TK PLUS ANAK MUSLIM Malang, lebih banyak menggunakan buku atau majalah. Hal ini disebabkan keterbatasan dalam berkomunikasi dan keterbatasan menerapkan metode pembelajaran. Kegiatan daring yang dilakukan menjadi monoton dan membosankan, minat dan antusias anak-anak terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru menjadi berkurang. (Wulandari & Purwanta, 2020) mengatakan pembelajaran secara daring tentunya menyebabkan perubahan dari sistem belajar anak sehingga dapat berdampak pada perkembangan dan pencapaian anak, salah satunya dalam kemampuan berhitung. Menurunnya kemampuan berhitung anak disebabkan karena pada sistem pembelajaran daring interaksi pembelajaran antara guru dan anak menjadi tidak maksimal. Selain itu motivasi anak dalam belajar dan penyesuaian dalam pembelajaran menurun. Selama pembelajaran daring komunikasi antara guru dan anak menjadi kurang optimal sehingga anak kurang bisa memahami materi yang diberikan. Stimulasi pada anak juga menjadi berkurang karena selama masa pandemi kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kurang aktif. Berdasarkan paparan di atas, penulis menggunakan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK PLUS ANAK MUSLIM Malang.

Setiap makhluk hidup pasti mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan selama hidupnya. Proses pertumbuhan dapat dilihat dan diukur sedangkan proses perkembangan berhubungan dengan kemampuan yang di miliki oleh individu dalam aspek psikologis maupun biologis. Kemampuan individu dalam berfikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu, memecahkan masalah serta menciptakan suatu karya merupakan pengertian dari perkembangan kognitif menurut (Depdiknas, 2007) Menurut Kuper dalam (Desmita, 2009) perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis individu mempelajari lingkungannya.

Perkembangan kognitif anak terjadi melalui beberapa tahapan. Tahapan perkembangan ini didasarkan pada dimensi usia. Teori Piaget dalam (Sujiono, 2009) mengatakan tahap sensorimotor (0 sd 2 tahun), tahap pra operasional (2 sd 7 tahun), tahap operasional konkret (7 sd 11 tahun), dan tahap operasional formal (11 sd 15 tahun).

TK berada pada usia 4-6 tahun. Anak berada pada tahap pra operasional kongrit, yang ditandai anak sudah mampu mengenal simbol dan lambang. Pada usia ini karakteristik yang dimiliki anak menurut Piaget dalam (Sujiono, 2009) yaitu anak dapat menghitung 1 sd 20, mengenal bentuk sederhana, mengklasifikasikan angka, tulisan, memahami konsep berlawanan, mengenal warna dan mampu membedakan bentuk-bentuk sederhana.

Pembelajaran mengenal simbol, lambang dan berhitung sudah dapat diterapkan pada usia ini. Berhitung merupakan kegiatan yang berhubungan dengan angka angka. Menurut (Sujiono, 2009) ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan mengenai bilangan adalah ilmu berhitung. Bilangan diartikan sebagai lambang atau simbol yang terdiri dari angka angka. Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, merupakan konsep abstrak, sehingga dalam mengenalkan konsep bilangan dapat diiringi dengan tampilan benda konkrit.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam menalar, mengurutkan, memecahkan masalah dan memahami angka atau bilangan, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya kemudian dapat meningkat ketahap mengerti tentang penjumlahan dan pengurangan. Hal ini sesuai dengan pengertian kemampuan berhitung menurut (Susanto, 2011) bahwa kemampuan anak mengenai penjumlahan dan pengurangan dan dapat dikembangkan melalui lingkungan yang terdekat, serta dapat di tingkatkan. (Sriningsih, 2009) kemampuan dalam mengetahui urutan bilangan tanpa dihubungkan dengan benda konkret adalah kemampuan berhitung untuk anak usia dini. Mengurutkan bilangan sampai sepuluh dapat dilakukan pada umur 4 tahun, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun anak dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kemampuan berhitung sangat penting dikembangkan, karena merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Rijt et al dalam (Meinarti & Aulia, 2020) berpendapat bahwa kemampuan berhitung pada anak merupakan hal yang sangat penting dan berguna dalam sehari hari serta dapat meningkatkan kematangan mental dari anak, pembelajaran matematika juga memiliki tujuan agar anak dapat melatih kemampuan berfikir. Pendekatan berhitung penting dikenalkan sejak dini, hal ini sejalan dengan pendapat (Slamet, 2005) yang menyatakan berhitung amat penting dalam kehidupan, secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya, anak belajar membilang, mengenal angka, bilangan dan operasional matematis.

Menurut (Depdiknas, 2007) prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di TK diberikan secara bertahap. Pertama diberikan melalui pengalaman konkrit atau menghitung benda di sekitar, mulai dari mudah ke sukar dan sederhana menuju ke kompleks. Pembelajaran harus dengan permainan dan menyenangkan. Stimulasi yang tepat terhadap anak dapat membuat rasa ingin tahu anak yang tinggi dapat tersalurkan. Pembelajaran berhitung tidak dapat dilakukan tanpa tahapan-tahapan. (Depdiknas, 2007) mengemukakan bahwa pembelajaran berhitung di Taman Kanak kanak dilakukan melalui tiga tahapan yaitu penguasaan konsep, masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan, dan masa pengenalan lambang.

Pembelajaran berhitung akan berhasil jika dilakukan sesuai prinsip-prinsip yang mendasari. Menurut Depdiknas dalam (Susanto, 2011). Prinsip berhitung yaitu dimulai dengan menghitung benda, berhitung dari yang mudah ke yang sulit, anak berperan aktif, suasana yang menyenangkan, bahasa yang digunakan sederhana sesuai tahapan

perkembangan anak, anak dikelompokkan sesuai tahapan berhitung dan evaluasi dari awal hingga akhir. Jika pada saat permainan berhitung anak berpartisipasi aktif dan diberikan kesempatan serta stimulasi dalam memecahkan masalahnya sendiri, maka permainan berhitung akan berhasil dilakukan. Menurut Yew dalam (Susanto, 2011) pembelajaran berhitung pada anak haruslah menyenangkan, anak terlibat langsung secara aktif, membangun keinginan dan kepercayaan diri anak dalam berhitung, menghargai dan jangan menghukum bila salah, serta fokus pada capaian anak.

Pembelajaran berhitung yang diberikan melalui permainan akan lebih efektif. Dengan bermain anak akan lebih mudah mengerti karena tidak ada unsur paksaan dan tekanan terhadap anak. Menurut (Mudjito, 2007) apabila anak belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan serta kemampuannya maka proses belajar akan lebih berhasil. Lingkungan sangat berpengaruh pada kemampuan yang dimiliki anak usia dini. Lingkungan yang baik dan mendukung stimulasi anak dapat mengembangkan kemampuan anak salah satunya kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung dapat dikembangkan dengan cara memberikan stimulasi yang tepat dan menarik perhatian anak contohnya bermain, bernyanyi, serta menggunakan media yang menarik. Sejalan dengan pendapat Suryana dalam (Nasution & Yawinda, 2019) yang menyatakan kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan melalui lingkungan terdekat anak. Oleh karena itu bermain merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan tanpa membebani anak (Sekartini, 2011) berpendapat bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak, bermanfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum dan anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya. Memberikan permainan kepada anak harus memperhatikan fungsi dan kegunaannya. Selain itu mengetahui ciri-ciri permainan yang mendidik bagi anak juga penting dilakukan dan dijadikan pertimbangan. Kartu angka merupakan salah satu media pembelajaran berhitung yang cocok di terapkan di TK. Dengan menggunakan kartu angka guru dapat dengan mudah mengenalkan lambang bilangan, menyampaikan materi pembelajaran dan media untuk menstimulasi kemampuan anak. Berdasarkan kamus umum bahasa Indonesia dalam Poerwadarminta (1961:393) kartu angka adalah kertas berbentuk persegi panjang yang ukurannya tidak terlalu besar digunakan dalam berbagai keperluan, dengan menuliskan angka atau simbol dari suatu bilangan.

Permainan kartu angka adalah permainan menggunakan kartu yang bertuliskan angka atau simbol bilangan. Permainan ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan di TK. Permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sehingga anak lebih paham mengenai lambang bilangan, simbol bilangan, dan operasi penjumlahan. Menurut (Widyandari, 2015) permainan kartu angka dalam pembelajaran dapat mempermudah anak dalam pengenalan lambang bilangan dan angka, memperkuat konteks pembelajaran khususnya mengenal angka dan berhitung, serta memperkuat fase awal perkembangan anak.

## **METHOD RESEARCH**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Plus Anak Muslim Malang. Subyek penelitian ini adalah

17 anak kelompok B TK PLUS ANAK MUSLIM Malang. Data yang di kumpulkan diambil dari Observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan berhitung anak.

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang proses kegiatan perbaikan dan hasil perbaikan siklus I dan siklus II. Setiap siklus pada penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (PTK) menerapkan analisa deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

## RESULT AND DISCUSSION

Kecamatan Blimbing Kota Malang, didapatkan hasil bahwa rata-rata anak yang sudah berkembang mencapai 82,76% dan anak yang mulai berkembang sebesar 17,25%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan keberhasilan anak dengan predikat sudah berkembang sebesar 31,78% dan anak dengan predikat mulai berkembang mengalami penurunan sebesar 31,80%.

Permainan kartu angka ini membuat anak menjadi tertarik, suka, antusias dan mengulang permainan sehingga tidak terasa stimulasi terhadap kemampuan yang diharapkan dapat dilakukan. Jenis permainannya sangat bervariasi dengan menggunakan kartu angka yang berbeda-beda menjadikan permainan ini tidak monoton. Cara yang digunakan dalam permainan ini sederhana, dengan menggunakan peralatan yang mudah didapat, dapat digunakan pada tema apapun dan permainan ini juga sangat tepat digunakan pada pembelajaran daring dengan *videocall* ataupun daring dengan video. Hal ini sesuai dengan pendapat (Widyandari, 2015), bahwa permainan kartu angka digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah anak dalam pengenalan lambang bilangan dan angka, memperkuat konteks pembelajaran khususnya mengenal angka dan berhitung, serta memperkuat fase awal perkembangan anak. Depdikbud dalam (Hartati, 2018), bahwa kartu angka merupakan media yang dapat menstimulasi anak lebih baik dan cepat dalam mengenal angka, meningkatkan minat anak dalam penguasaan konsep bilangan, serta meningkatkan kecerdasan dan daya ingat anak.

Hasil penelitian menunjukkan masih ada anak yang tidak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berhitung. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh banyak faktor antara lain hereditas, minat bakat, lingkungan, stimulasi yang kurang Teori piaget dalam (Susanto, 2011) menyatakan perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya hereditas, pengalaman dan pengetahuan, kematangan organ, pembentukan di sekolah formal, minat dan bakat, serta faktor kebebasan berfikir. Penyebab lain, kemungkinan anak belum memasuki masa peka sehingga tidak mengalami peningkatan kemampuan berhitung. Pembelajaran daring di masa pandemi ini menuntut peran aktif orang tua dan tanggap terhadap perkembangan anak dirumah. Hal ini sesuai dengan teori dari Piaget dalam (Maryam, 2019) yang menyatakan orang tua dan guru harus tanggap dalam memberikan bimbingan pada anak yang telah memasuki masa peka dalam berhitung sehingga kemampuannya dapat berkembang dengan baik.

Kegiatan berhitung menggunakan permainan kartu angka adalah kegiatan yang membuat anak antusias, ingin mengulang permainan dan senang belajartanpa disadari karena dilakukan dengan cara bermain. Kegiatan berhitung dengan menggunakan permainan kartu angka dapat menjadikan anak lebih aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kegiatan bermain bagi anak menurut (Hartati, 2018)

hendaknya memiliki karakteristik diantaranya bermain dilakukan karena sukarela, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan, bermain dilakukan tanpa “iming-iming”, dalam bermain aktivitas lebih diutamakan daripada tujuan, dibutuhkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis, sifatnya spontan, tidak harus selaras dengan kenyataan, makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain. Timbulnya rasa antusias dalam diri anak untuk melakukan permainan kartu angka ini, menjadikan kegiatan tidak membosankan, anak aktif dalam kegiatan bermain, senang dan merasa tidak tertekan, sehingga stimulasi terhadap kemampuan yang ingin dikembangkan dapat berjalan dengan baik. Kemampuan untuk mengurutkan angka sesuai urutan 1 sd 20, membandingkan dua bilangan 1 sd 20 dengan tanda  $<$  atau  $>$  dan kemampuan untuk melakukan penjumlahan 1 sd 20 dapat ditingkatkan. Sejalan dengan pendapat Yew dalam (Susanto, 2011) bahwa pembelajaran berhitung pada anak haruslah menyenangkan, anak terlibat aktif langsung, membangun keinginan kepercayaan diri anak dalam berhitung, menghargai dan jangan menghukum bila anak melakukan kesalahan, serta fokus pada yang telah anak capai.

Membuat metode permainan yang menyenangkan bagi anak dapat memacu kreatifitas, kemampuan, kemandirian dan rasa percaya diri pada anak. Proses pembelajaran berhitung menggunakan metode permainan kartu angka juga sesuai dengan tahapan pembelajaran di TK mulai dari apersepsi, inti, dan terakhir refleksi. Saat melakukan pembelajaran menggunakan kartu angka ini bisa disesuaikan sesuai kreasi anak, guru hanya memberikan instruksi secara sederhana, agar anak dapat berkembang dengan baik. Menurut (Yurda, 2019) kemampuan berhitung pada usia ini dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan dan metode yang sesuai kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1 sd 20, membandingkan 2 bilangan 1 sd 20 dengan menggunakan tanda  $<$  atau  $>$  dan melakukan penjumlahan 1sd 20. Sejalan dengan Peraturan Menteri pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 dalam (Maryam, 2019) bahwa indikator pengembangan kognitif bidang matematika anak usia 5-6 tahun adalah memahami konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda sampai 20, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. (Sriningsih, 2009) berpendapat bahwa mengurutkan bilangan sampai sepuluh dapat dilakukan pada umur 4 tahun, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun anak dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

## CONCLUSION

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung agar dapat dipahami dan menarik bagi anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan permainan kartu angka. Permainan ini membuat anak menjadi tertarik, suka, antusias dan mengulang permainan sehingga tidak terasa stimulasi terhadap kemampuan yang diharapkan dapat dilakukan. Cara yang digunakan dalam permainan ini sederhana, dengan menggunakan peralatan yang mudah didapat, dapat digunakan pada tema apapun dan permainan ini juga tepat digunakan pada pembelajaran daring dengan *videocall* ataupun daring dengan video.

Dilihat pada pra tindakan tidak ada anak yang mendapatkan kategori belum berkembang dan berkembang sangat baik. Namun pada siklus I, rata-rata anak yang sudah berkembang mencapai 51,81% dan anak yang mulai berkembang sebesar 49,09%

Sedangkan, pada siklus II rata-rata anak yang sudah berkembang mencapai 82,76% dan anak yang mulai berkembang sebesar 17,25%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan keberhasilan anak yang sudah berkembang sebesar 31,80%. dan anak dengan presikat mulai berkembang mengalami penurunan sebesar 31,79%.

## REFERENCES

- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hartati, D. .. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Handayani Kelompok B Kec. Sindang Danau Oku Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Maryam, S. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur*. 1, 87–102.
- Meinarti, R., & Aulia, P. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Jemuran Pintar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Andalas Padang. *Halaqah*, 2, 188–195.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. (Departemen). Jakarta.
- Nasution, N., & Yawinda, Y. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 230–236.
- Sekartini, Rini. (2011). *Kumpulan Tips Pediatrik*. Jakarta: : Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Slamet, Suyanto. (2005). *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sriningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sujiono. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Susanto, A. (2011). *Universitas terbuka*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widyandari, N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Flip Chart Pada Anak Kelompok A1 TK Kemala Bhayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman*.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 452–462.
- Yurda, Y. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharmawanita Pasar Usang. *Journal on Teacher Education*, 1 (1), 79–91.

Copyright holders:  
Wiwik Widarini (2023)

First publication right:  
Generasi– Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

