

### UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK USIA DINI

Desty Survia<sup>1</sup>, Desmiati Mulanirum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Insida Jakarta

<sup>2</sup>Pendidikan anak Usia Dini Teratai X Karawang

<sup>1</sup>destyia23@gmail.com✉, <sup>2</sup>desmiyati.mula689@gmail.com✉

**ABSTRAK** Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1–10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok A di Pendidikan Anak Usia Dini Teratai IX. Penelitian dilakukan melalui penelitian Tindakan kelas melalui dua siklus pada siswa kelompok A berjumlah 13. Hasil penelitian: tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 4 anak (81%), kemampuan membilang angka 4-6 rata-rata mencapai 3 anak (41%), dan kemampuan membilang angka 1-3 rata-rata mencapai 6 anak (21%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 7 anak (100%), dan kemampuan membilang angka 4-6 rata-rata mencapai 5 anak (60%). Dan kemampuan membilang angka 1-3 mencapai 1 anak (40%). Langkah efektif dalam meningkatkan kemampuan membilang anak: guru mengubah teknik pembelajaran menjadi kelompok, memberikan reward berupa tanda bintang, ukuran angka dalam kartu dibuat dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak, kartu angka 1-10 yang dibuat jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan anak.

**Kata Kunci:** Pendidikan Anak Usia Dini, Media, Angka, Kartu Angka

**ABSTRACT** The aim of the research is to improve the ability to number 1–10 through the method of playing number cards in group A children at Teratai IX Early Childhood Education. The research was carried out through classroom actions in two cycles on 13 students in group A. Research results: In cycle 1 action, the ability to number numbers 1-10 reached an average of 4 children (81%), the ability to number numbers 4-6 reached an average of 3 children (41%), and the ability to number 1-3 reaches an average of 6 children (21%). In cycle 2 of action, the ability to say numbers 1-10 reached an average of 7 children (100%), and the ability to say numbers 4-6 reached an average of 5 children (60%). And the ability to number 1-3 reaches 1 child (40%). Effective steps in improving children's numeration skills: the teacher changes learning techniques into groups, gives rewards in the form of star marks, the size of the numbers on the cards, and equips with a Children's Worksheet, the number of number cards 1-10 is made according to the child's needs.

**Keywords:** Early Childhood Education, Media, Numbers, Number Cards

## A. PENDAHULUAN

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di PAUD tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan berhitung awal merupakan ketrampilan anak diperlukan untuk menumbuh kembangkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Kemampuan berhitung sangat penting diberikan pada anak usia dini karena kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan sosial dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Aritonang & Elshap, 2019).

Pembelajaran berhitung anak usia dini di Taman Kanak-Kanak sangat membutuhkan alat peraga agar anak tertarik dalam proses belajar dan tidak bosan oleh Karena itu diperlukan strategi-strategi dalam proses pembelajaran (Zulkifli, 2020). Strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan berhitung pada anak usia 5—6 tahun dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan anak, proses pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak, kegiatan pembelajaran berhitung sesuai tahapan usia anak, pemanfaatan sumber belajar dan media yang menarik (Sari et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran berhitung pada saat belajar (Febiola, 2020). Media video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini dan membantu guru dalam mengajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi berhitung awal dengan baik (Dewi et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dari penulis diketahui banyak anak-anak yang mendapatkan nilai dalam berhitung rendah sebelum menggunakan metode permainan Kartu Angka. Mencermati kenyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran berhitung awal belum menunjukkan hasil yang menggembirakan, demikian pula yang terjadi pada anak kelompok A di PAUD Teratai IX TelukJambe Timur Karawang dari 13 anak yang mampu menghitung baru 5 anak. Rendahnya tingkat pembelajaran berhitung tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu strategi pembelajaran kurang tepat fasilitas sumber pembelajaran yang kurang lengkap dan alat peraga yang kurang tepat salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru dalam meningkatkan berhitung awal adalah dengan menggunakan media. Peningkatan kemampuan berhitung awal perlu dilaksanakan karena didasarkan pada alasan bahwa berhitung awal merupakan aspek pengembangan pokok disekolah dan memiliki peranan penting dalam membekali

keterampilan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan berhitung pada anak. Peningkatan kemampuan berhitung awal dapat dilakukan dengan menggunakan media.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut yaitu dengan menggunakan kegiatan-kegiatan permainan kartu angka. Dengan kegiatan permainan kartu angka dapat digunakan sebagai langkah peningkatan konsentrasi anak dalam menentukan ide-ide, mengemukakan pendapat secara sederhana, keterampilan berbahasa, nilai atau sikap, emosi atau perasaan daya cipta dan daya fikir. Melalui kartu angka dan gambar dapat digunakan sebagai penanaman akhlak atau nilai-nilai mulia, budi pekerti dan penanaman kecintaan kepada Tuhan YangMaha Esa sehingga menjadi multi guna. Melihat adanya realita dan pemikiran perlunya tindakan-tindakan tersebut mendorong dilakukannya suatu penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Usia Dini di Paud Teratai IX”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui dua siklus yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak melalui permainan kartu angka. Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A PAUD Teratai IX yang terdiri dari 13 anak dengan rincian 2 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelompok A PAUD Teratai IX Kecamatan Telukjambe Timur. *Setting* penelitian ini adalah suasana pembelajaran di dalam kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan LKA dan lembar observasi sedangkan dokumentasi dilakukan dengan pengambilan foto pada saat kegiatan penelitian. Teknik analisis data dengan kriteria presentasi kesesuaian yaitu: kesesuaian kriteria (%): 0-20 = Kurang sekali, Kesesuaian kriteria (%): 21-40 = Kurang, Kesesuaian kriteria (%): 41-60 = Cukup, Kesesuaian kriteria (%): 61-80 = Baik dan Kesesuaian kriteria (%): 81-100 = Baik sekali.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Teratai IX. Anak PAUD yang berada di kelompok A merupakan subjek penelitian ini dengan jumlah subjek sebanyak 13 orang dan 2 orang guru. Alasan dilakukan penelitian di PAUD Teratai IX dikarenakan iklim pembelajaran yang terstruktur, metode pembelajaran yang masih konvensional, serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti bekerja sama dengan guru PAUD Teratai IX dalam menerapkan pemanfaatan media permainan kantong ajaib untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Teratai IX pada tanggal 18 September 2019 dengan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, maka

diperoleh data hasil penelitian yang meliputi deskripsi pembelajaran pada siklus I dan siklus II, dan skor lembar observasi proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Data tersebut kemudian dianalisis, direkap, disajikan, dan selanjutnya diuraikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas peneliti melakukan pra siklus untuk mengetahui skor atau kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tahap pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok A sebelum diterapkannya media permainan kartu angka. Hasil penelitian Tindakan Kelas pra Siklus dilaksanakan pada hari senin, 23 September 2019. Langkah pertama sebelum penelitian ini dilaksanakan, yaitu melakukan pengamatan pertama berupa kegiatan Pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak. Data awal yang diperoleh melalui lembar observasi mengenal kemampuan mengenal konsep bilangan adalah 56,82% dari 11 anak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media permainan dalam pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak hanya menggunakan lembar kerja dan alat tulis dalam proses pembelajaran.

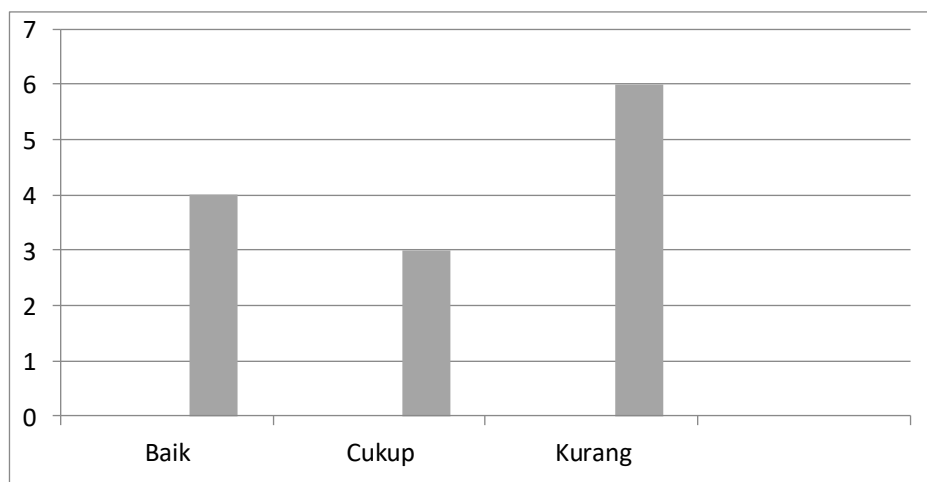
Berdasarkan pernyataan diatas dapat diketahui dari banyaknya anak yang melakukan kegiatan, hanya beberapa anak saja yang mampu memahami apa yang guru ajarkan yaitu mengenal konsep bilangan. Sehingga perlu adanya penanganan untuk memudahkan anak dalam melakukan kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan kelas diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus I Mengenal Konsep Bilangan

| No | Nama Anak | Skor | Persentase | Kriteria |
|----|-----------|------|------------|----------|
| 1  | Panji     | 8    | 80%        | Baik     |
| 2  | Andhika   | 8    | 80%        | Baik     |
| 3  | Febby     | 8    | 80%        | Baik     |
| 4  | Rizky     | 4    | 21%        | Kurang   |
| 5  | Dani      | 6    | 41%        | Cukup    |
| 6  | Vano      | 4    | 21%        | Kurang   |
| 7  | Afdal     | 6    | 41%        | Cukup    |
| 8  | Guntur    | 4    | 21%        | Kurang   |
| 9  | Hadi      | 4    | 21%        | Kurang   |
| 10 | Rara      | 4    | 21%        | Kurang   |
| 11 | M. Rizqy  | 6    | 41%        | Cukup    |
| 12 | Ikhsan    | 8    | 80%        | Baik     |
| 13 | Fitra     | 4    | 21%        | Kurang   |

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di PAUD Teratai IX sebelum dilakukan

tindakan kelas masih rendah. Pada pra siklus ini ada 4 indikator penilaian yaitu: kemampuan menyebutkan angka 1-10, ketepatan menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dan kemampuan mencocokkan bilangan sesuai jumlah benda. Dari 13 anak hanya 4 anak yang memiliki kriteria baik, 3 anak dengan kriteria cukup, dan 6 anak dengan kriteria kurang. Rata-rata yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung hanya 65,30%.



Gambar 1. Grafik Presentase Dari Siklus I

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum melakukan tindakan kegiatan siklus I dan siklus II hanya 65,30% dengan kriteria kurang. Sehingga sangat perlu ditingkatkan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasil dari observasi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam mengambil langkah dalam siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan refleksi dan akan mengambil langkah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan cara yang menarik dan menyenangkan supaya anak juga tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton, yaitu dengan media permainan kartu angka. Anak akan diajak bermain sambil mengenal angka dengan media permainan kartu angka sesuai dengan bimbingan dari guru.

Tabel 2. Perbandingan Persentasi Pra-Siklus 1

| Kategori | Skor | Persentase (%) Siklus I | Kriteria |
|----------|------|-------------------------|----------|
| BSB      | 8    | 80%                     | Baik     |
| MB       | 6    | 41%                     | Cukup    |
| BB       | 4    | 21%                     | Kurang   |

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media gambar terdapat permasalahan yang mendorong untuk pelaksanaan observasi. Permasalahan yang muncul tersebut adalah kurangnya keaktifan siswa

dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas dan pencapaian hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah menyebabkan pencapaian kompetensi mata pelajaran kemampuan mengenal angka siswa yang kurang optimal. Hasil belajar yang rendah disebabkan karena selama KBM siswa hanya diam dan hanya terdapat beberapa siswa yang bertanya kepada guru dan umumnya siswa tersebut adalah siswa yang pandai, disamping itu kegiatan siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi pelajaran. Hal ini diperburuk dengan guru yang tidak memanfaatkan media gambar yang dapat di bilang media gambar merupakan salah satu media yang sederhana di antara media pembelajaran yang lainnya dan media ini masih sangat umum dan mudah untuk digunakan dan dicari serta dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dengan tidak menggunakan media gambar pada saat pembelajaran mendorong siswa cenderung tidak termotivasi dan tidak tertarik pada pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan hal ini dapat berakibat pada pencapaian hasil belajar yang rendah.

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu pra siklus untuk mengetahui kemampuan anak sebelum menggunakan media permainan kartu angka, siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, dan siklus II dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Hasil penelitian Tindakan Kelas Siklus I terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan mengenal konsep bilangan setiap indikatornya. Namun hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut di atas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan oleh peneliti beserta kolaborator yang telah bersedia membantu penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran mengenal konsep bilangan Siklus II dapat dilihat sebagai berikut: anak-anak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Pada pelaksanaan Siklus II di setiap pertemuan mengalami peningkatan. Anak mendengarkan apa yang diperintahkan dan dijelaskan oleh guru, sehingga kegiatan lebih kondusif dan anak bisa melaksanakan kegiatan mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka dengan baik. Keaktifan anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan Pada pelaksanaan Siklus II di setiap pertemuan anak sudah lebih jelas dan paham apa yang dijelaskan oleh guru dibandingkan pada pelaksanaan Siklus I, sehingga anak-anak lebih aktif dan waktu yang digunakan lebih efisien dalam kegiatan mengenal konsep bilangan melalui media permainan kartu angka. Ketertarikan anak-anak semakin meningkat dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan media permainan kartu angka. Dengan adanya media permainan kartu angka yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung, anak lebih tertarik dalam memahami materi dan kegiatan pembelajaran lebih maksimal serta menyenangkan.

Pada saat pembelajaran berakhir guru mereview setiap anak dengan kegiatan

tanya jawab. Tanya jawab yang telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran hari tersebut. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak lebih mudah memahami dan kemampuan mengenal konsep bilangan masing-masing anak dapat terlihat peningkatannya. Kemampuan berhitung adalah pembelajaran memperkenalkan anak mengenal angka, bentuk angka lalu menyebutkan bentuk angka saat belajar matematika seperti bilangan 1 sampai 10 (Suratmi et al., 2023). Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Nurlaela, 2020).

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yang terjadi pada anak.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Penggunaan media permainan kartu angka pada anak kelompok A di PAUD Teratai IX masih rendah. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan belum tercapai secara optimal disebabkan karena beberapa hal yaitu masih terfokusnya penggunaan majalah dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya motivasi anak dari luar yang kurang memberikan dorongan dan rasa percaya diri dalam mengenal konsep bilangan, kegiatan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga anak merasa bosan mengikuti pembelajaran. selain itu suasana di kelas yang kurang kondusif sehingga dalam mengikuti pembelajaran anak kurang nyaman dikarenakan kurangnya penataan dalam tempat duduk anak. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam mengurai permasalahan tersebut yaitu dengan bermain sambil belajar dengan Penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kemampuan anak pada pra siklus dan pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan terlihat sudah ada peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala yang dihadapi, sehingga perlu diadakan perbaikan dalam siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

Kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I yaitu Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan anak terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga setelah pemberian tugas anak masih bingung untuk mengerjakan tugas dari guru. Anak-anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena kurangnya waktu dalam pelaksanaan tindakan terutama saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan, sebagian anak membutuhkan bantuan dalam kegiatan. Kurang kerjasama antar anak serta anak dengan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kondusif,



maka perhatian anak pada materi kurang. Anak-anak kurang bisa menjaga media permainan kartu angka sehingga banyak yang rusak, karena terbuat dari bahan yang mudah sobek.

Berdasarkan beberapa permasalahan-permasalahan pada pelaksanaan tindakan Siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan agar permasalahan yang ada pada Siklus I dapat teratasi, yaitu diantaranya guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai sendiri. Guru memberi semangat dan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan kegiatan sehingga anak dapat menyelesaikan kegiatan tepat waktu seperti yang sudah direncanakan. Kemudian guru melakukan perbaikan dalam membagi kelompok agar anak dapat bekerjasama dengan baik. Guru juga melakukan perbaikan dalam membuat media permainan dari bahan yang tidak mudah sobek.

#### **D. KESIMPULAN**

Kemampuan mengenal angka bilangan pada anak Kelompok A di PAUD Teratai IX dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari Siklus I 65,30%, 4 anak berkembang sangat baik, 3 anak mulai berkembang, 6 anak belum berkembang. Setelah dilakukan tindakan kelas hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum berkembang. Setelah adanya tindakan Siklus II 87,15%, 7 anak berkembang sangat baik, 5 anak mulai berkembang, 1 anak belum berkembang. Presentasi kemampuan mengenal angka berkembang sangat baik.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan bermain kartu angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan alat permainan edukatif berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10. Selanjutnya guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya pada kartu angka. Kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dilakukan dengan cara menghubungkan sejumlah benda-benda sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aritonang, L. A., & Elshap, D. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Ceria*, 02(06), 363 - 369
- Dewi, R. N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah*



*Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238–248.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>

- Nurlaela. (2020). Penggunaan Media Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(02), 116 – 132.
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2020). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 05(11), 1535 – 1539.
- Suratmi, Syarwani, A., & Jaya, M. P. S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Pembelajaran Berbasis Alam pada Anak Usia Dini . *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(02), 1-10.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v6i02.10886>
- Zulkifli, T. I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di TK Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Tunas Cendekia*, 03(01), 113 – 121.