

## CBr (COUNTING BOARD) SEBAGAI MEDIA INOVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 3-4 TAHUN

Cristin Dwi Novia Ardana<sup>1</sup>, Widi Wulansari<sup>2</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2</sup>

[Noviacristin12@gmail.com](mailto:Noviacristin12@gmail.com)<sup>1</sup>, [widiwulansari@unpkediri.ac.id](mailto:widiwulansari@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

Learning mathematics is one of the aspects of developing children's numeracy that is related to children's cognitive abilities. Counting skills need to be developed from an early age as an effort to prepare children to enter further education. Counting skills in children can be optimized using the right media and games for children. Children's numeracy skills are basic learning simple activities. CBr (Counting Board) media is a learning media for recognizing numbers and counting, by providing pictures with a predetermined number, the numbers provided are randomized and the child looks for numbers that match the number of pictures. This media is intended for children aged 3-4 years who are still in the play group (KB). CBr (Counting Board) media helps children learn to count in an easy and fun way, CBr (Counting Board) media in counting children can recognize numbers too. The teacher easily shows various examples of numbers and how to count. Children quickly learn to understand the material being taught. The delivery of learning materials can be optimal. The learning process becomes more interesting. Learning becomes more interactive. The quality of children's learning can be improved. Media CBr (Counting Board) can be used in all themes or sub-themes implemented.

**Keywords:** early childhood, learning mathematics, learning media

### ABSTRAK

Pembelajaran matematika, merupakan satu dari aspek pengembangan berhitung anak yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak. Keterampilan berhitung perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Keterampilan berhitung pada anak dapat dioptimalkan menggunakan media dan permainan yang tepat untuk anak. Kemampuan berhitung anak merupakan pembelajaran dasar kegiatan sederhana. Media CBr (*Counting Board*) merupakan media pembelajaran pengenalan angka dan berhitung, dengan menyediakan gambar dengan jumlah yang sudah ditentukan, angka yang disediakan diacak dan anak mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Media ini ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun yang masih berada dikelompok bermain (KB). Media CBr (*Counting Board*) membantu anak belajar berhitung dengan mudah dan menyenangkan, media CBr (*Counting Board*) berhitung anak dapat mengenal angka juga. Guru dengan mudah menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan dan cara berhitung. Anak cepat belajar memahami terkait materi yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

**Kata Kunci:** anak usia dini, pembelajaran matematika, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Anak adalah manusia yang berumur 0-6 tahun (UU Sisdiknas tahun 2003), dimana anak berada pada tahap tumbuh kembang, yang pola tumbuh kembangnya mengikuti tingkatannya. Usia ini adalah usia emas

karena anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan tidak ada jalan mundur di masa yang akan datang. Masa keemasan merupakan masa dimana semua aspek perkembangan anak mudah dirangsang dengan kegiatan yang sesuai. Dari pendapat ahli dan berbagai teori, telah terbukti bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah berkembang. Pada usia 8 tahun perkembangan otak hingga 80% dan usia 18 tahun sempurna mencapai 100% (Suyanto,2005). Pendidikan merupakan aspek penting untuk kemajuan suatu bangsa, sebab warga negara wajib menjalankan jenjang pendidikan, dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai perguruan tinggi. Penggunaan kalimat anak usia dini di PAUD memberikan kesadaran kepada pihak pemerintah agar mampu menangani pendidikan semua anak secara serius dan profesional, terkhusus pada PAUD karena pada fase usia dini kemampuan manusia memiliki dampak luar biasa untuk masa depan bangsa dan kehidupan selanjutnya. PAUD atau SPS adalah jalur pendidikan informal pendidikan yang dilaksanakan lingkungan keluarga balita dan posyandu. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena mengupayakan rangkaian pengembangan potensi pada anak dengan pembelajaran yang sudah terancang dengan sesuai dan benar dengan tingkatan umur yang tepat dengan terdiri program-program pengembangan yang dibuat dan disediakan dengan sistematis dan kontinu sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia dini. PAUD adalah suatu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitikberatkan pada perkembangan dan pertumbuhan anak yaitu motorik (kasar dan halus), kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual dan kecerdasan jamak.

Semua anak memiliki keahlian yang beragam, keahlian anak yang dipunyai sangat penting agar menstimulasi keahlian pada anak agar meningkat dengan baik guna membekali anak kehidupan yang akan datang. Ada 6 aspek perkembangan anak yang dapat distimulus menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013, yaitu sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa, nilai agama dan moral, dan seni. Menurut Depdiknas (2000) bahwa prinsip yang berada dalam penerapan permainan berhitung di TK merupakan permainan berhitung yang diarahkan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui tingkat kesukarannya, dalam bermain sambil berhitung merupakan bagian dari matematika dibutuhkan untuk menumbuhkan kembangkan keahlian berhitung anak seperti: pengenalan konsep bilangan, warna, lambang bilangan, bentuk ukuran melalui bermacam-macam bentuk media dan kegiatan permainan yang menarik, yang nantinya akan sangat berguna terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan keahlian berhitung anak. Thursteo mengatakan kognitif adalah bentuk dari keahlian primer, yaitu keahlian: bahasa (*verbal*

*comprehension*), ingatan (*memory*), bernalar logis (*reasoning*), pemahaman ruang (*spatial factor*), membilang (*numercial ability*), berkata-kata (*word fluency*), dan pengamatan secara cepat dan cermat (*perceptual speed*). Susanto (2011) pembelajaran berhitung adalah karakter perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan keahliannya anak mampu meningkat ke tahap pemahaman yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan, keterampilan yang dimiliki oleh anak nantinya mampu meningkatkan kemampuannya. Sedangkan Sriningsih (2008) berpendapat bahwa kegiatan berhitung untuk masa kanak-kanak disebut juga dengan operasi barisan numerik atau *blind counting*. Berhitung merupakan bagian dari perkembangan kognitif, sehingga pendidik harus memberikan rangsangan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa..

Pendidikan matematika termasuk dalam pengembangan kemampuan komputasi anak, yang mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan anak adalah keterampilan dasar, termasuk aspek pengembangan. Yaitu berhitung pada suatu benda, menamai barisan bilangan, mengenenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan pada suatu benda. Perkembangan matematika pada anak khusus yang mengenal konsep bilangan menggunakan benda masih sangat kurang pada anak. Hal ini tercermin dari kenyataan bahwa guru mendekati angka ke anak. Banyak anak yang tidak terbiasa dengan angka dan akan memasangkannya dengan barang. Kemampuan komputasi sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif anak, demikian pula kemampuan komputasi anak. Berhitung adalah kegiatan mengerjakan, berhitung seperti mengurnagi, penjumlahan dan mengerjakan bilangan dan lambang matematika. Mengerjakan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menstimulasi keahlian kognitif anak. Hal ini disebabkan, berhitung dapat dipakai dalam kehidupan yang nyata nantinya. Karenanya, kemampuan berhitung anak dianggap penting untuk dikembangkan. Belajar berhitung suatu komponen terpenting bagi anak, dengan memberika kegiatan berhitung menggunakan permainan yang dapat membangkitkan minat belajar dilakukan dengan banyak macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan menarik (Irawati, 2012). Pitamic (2012), menyampaikan pendapat bahwa, Montessori telah mengamati bahwa matematika adalah suatu konsep yang abstrak dan menganggap bahwa anak mampu memahami, dengan aktivitas dan alat permainan yang membuat anak bereksplorasi perlu adanya sesuatu hal yang dapat dilakukan. Kemudian, agar anak mempunyai persiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya, keahlian berhitung pada anak usia dini sangat dibutuhkan (Depdiknas, 2007; Aunio et al., 2008)

Perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap

pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan, kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan keterampilannya, karakteristik perkembangan kemampuan anak dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Ahmad Susanto). Kemampuan berhitung merupakan dasar keterampilan dalam kehidupan anak nantinya dan berhitung pada anak usia dini dapat diterapkan dengan menghitung urutan angka dari mulai satu, menjumlahkan benda, dan menghitung jumlah benda disekitar anak (Klinken & Juleff, 2015). Pengembangan sensibilitas terhadap bilangan merupakan suatu gambaran matematika yang dapat dipelajari anak dengan umur tiga, empat, dan lima tahun (Hartnett dan Gelman dalam Karol dan Barbara 2008). Penerapan mengenal konsep bilangan dengan anak usia 3-4 tahun ialah membilang, melafalkan bilangan berurut dari 1-10, memasangkan atau menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda (Susanto, 2016). Pengenalan konsep pada dasarnya, sejak anak usia dini dapat dikatakan berperan penting. Sebab, anak akan dapat memecahkan masalah dan membangun wawasan baru mengenai konsep matematika lainnya yang akan anak temukan dalam kehidupan sehari-hari ketika anak sudah mengenal konsep bilangan. Dengan berhitung anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kesehari-hariannya, tujuan berhitung pada anak usia dini ialah mempersiapkan bekal dan kematangan psikis anak pada kehidupan selanjutnya. Hal ini sependapat dengan (Susanto 2011) bahwa membekali anak untuk bekal kehidupannya di masa yang akan datang dengan memberikan bekal keterampilan berhitung anak merupakan tujuan berhitung untuk anak usia dini. Berikut ini ialah kemampuan berhitung yang dapat dikembangkan yaitu: (1) Mengenali atau membilang angka, (2) Menyebutkan urutan bilangan, (3) Menghitung benda, (4) Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (5) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (6) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkrit keabstrak, (7) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (8) Menciptakan bentuk bendasesuai dengan konsep bilangan.

Pentingnya mengembangkan daya komputasi pada anak usia dini. Daya komputasi anak usia dini masih mendasar dan sederhana, sehingga dapat meningkatkan daya komputasi masa anak-anak dengan menggunakan media dan permainan anak yang tepat. Untuk itu, perkembangan anak usia dini, khususnya kemampuan komputasi, harus didukung dengan pembelajaran yang tepat pada saat masuk sekolah. Pembelajaran berhitung dilakukan melalui media yang kreatif yang dapat merangsang minat anak dan mudah digunakan oleh guru dan juga anak.

Sangat penting untuk mengenalkan media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan anak dan memiliki kualitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran adalah suatu hal yang membantu guru ketika melaksanakan pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan yang efisien dan efektif. Keterampilan berhitung perlu dikembangkan sejak Pendidikan Anak Usia Dini dengan upaya mempersiapkan anak memasuki jenjang selanjutnya.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran matematika pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang sederhana dan tepat, konsisten dan berkesinambungan dalam suasana yang nyaman dan membantu. Dengan begitu, otak anak dilatih untuk berkembang lebih jauh, dan anak dapat belajar bahkan menikmati matematika (Susanto, 2011).

Menurut Depdiknas "Pedoman Pembelajaran Memulai Permainan Berhitung" (2007), beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di TK adalah:

1. Tingkat perkembangan intelektual anak Menurut Jean Piaget, kegiatan belajar membutuhkan motivasi siswa. Belajar adalah suatu proses yang membutuhkan aktivitas fisik dan mental. Selain itu, kegiatan belajar anak perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika anak TK berada dalam tahap pra operasi tertentu.
2. Masa Kepekaan Berhitung Dini Bagi Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat strategis untuk pengenalan berhitung dini, karena anak pada masa ini sangat peka terhadap rangsangan lingkungan.

Di taman, anak-anak akan mengikuti pedoman pembelajaran di jalur matematika, memimpin tiga tingkat kemampuan matematika untuk memulai permainan berhitung oleh Departemen Pendidikan (2007: 6). ini:

1. Penguasaan konsep Pada tahap pembelajaran konseptual, Anda perlu menggunakan objek dan peristiwa konkret untuk memahami dan memahami sesuatu. B. Mengenal warna dan bentuk serta menghitung.
2. Masa transisi Proses berpikir pada tahap ini merupakan peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan simbol-simbol abstrak, dimana objek-objek konkret terus digunakan dan diperkenalkan bentuk-bentuk serta simbol-simbolnya.
3. Lambang Pada tahap ini, simbol atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 yang melambangkan konsep bilangan 7, merah yang melambangkan konsep warna, lambang besar yang melambangkan konsep ruang, dan persegi panjang yang melambangkan konsep bentuk.

Beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Media papan berhitung merupakan sebuah media pembelajaran menghitung gambar di papan yang sudah disediakan, dengan penelitian sebelumnya Nursianti, Arvyaty (2020) "Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Papan Flanel" menggunakan media papan flanel yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Siti Rahmah (2020) "Mengembangkan kemampuan kognitif berhitung melalui media Papan Flanel pada anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Al Qodir Wage Taman Sidoarjo" Media yang berupa papan flanel dilengkapi dengan gambar benda dan gambar angka. Anak dapat bermain menggunakan media tersebut dengan cara menyebut, menghitung, dan memasang, sehingga aspek yang dikembangkan dapat di capai dengan maksimal.
3. Vivin Ratna Purwaningtyas (2013) dengan judul " Mengembangkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Media Kartu Bilangan Pada Papan Flanel Pada Kelompok A Di Taman Bermain PAUD Khodijah Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri", media ini Penerapan media kartu bilangan pada papan flanel pada kelompok A bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung penjumlahan.

Dari hasil penelitian terdahulu penulis berupaya membuat inovasi baru yang berbeda dengan penelitian terdahulu untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam berhitung, untuk itu adanya media CBr (Counting Board). Merupakan media pengenalan angka dan berhitung, dengan menyediakan gambar dengan jumlah yang sudah ditentukan, angka yang disediakan diacak dan anak mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun yang masih berada di kelompok bermain (KB). Berhitung di media ini hanya dibatasi sampai 10. Media CBr (Counting Board) sangat bermanfaat dalam pembelajaran matematika pada anak, diantaranya guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka dan berhitung. Anak akan dengan mudah memahami materi terkait dengan yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan. Anak lebih mudah memahami pembelajaran berhitung. Media CBr (Counting Board) dapat digunakan di semua tema atau sub tema yang dilaksanakan.

Pembelajaran di KB Labschool sudah dilakukan secara offline, dengan pembatasan anak 50% persen. Dari jumlah keseluruhan ada 12 anak, dibagi menjadi kelompok A dan B dengan jumlah 6 orang perkelompok. Dalam tiga minggu mengajar dengan tiap minggu berbeda tema dan sub tema. Dalam kesempatan ini penulis berupaya melakukan



pembelajaran dengan mengenalkan berhitung kepada anak. Penggunaan Media CBr (Counting Board), disediakan papan dengan menempelkan gambar sesuai dengan tema dan sub tema yang dilaksanakan.

Minggu pertama dengan tema /sub tema : kendaraan / kendaraan air

Minggu kedua dengan tema /sub tema: kendaraan / kendaraan udara

Minggu ketiga dengan tema / sub tema : rekreasi / rekreasi buatan alam

Gambar sudah ditempelkan di papan dengan mengatur jumlah gambar. Jumlah gambar disesuaikan dengan jumlah angka yang masuk dengan jumlah soal ada 6-7 dan jumlah gambar beragam antara 1-10. Dalam proses pembelajaran terlebih dahulu anak diberi pengetahuan tentang gambar yang akan dihitung nanti, pemberian pengetahuan melalui video dan gambar pada layar laptop yang dibawakan guru. Pemberian pengetahuan dilakukan semenarik mungkin agar anak juga tertarik untuk mulai belajar berhitung. Setelah selesai sesi penjelasan pengetahuan, langkah selanjutnya memulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media CBr (Counting Board). Dari hasil yang didapat anak terlihat senang ketika guru memperlihatkan media tersebut, dengan gambar yang ditampilkan sesuai tema/subtema saat pembelajaran. Media diletakkan dimeja dan membiarkan melihat dahulu dan respon anak sangat antusias. Langkah selanjutnya guru memanggil nama anak satu persatu untuk memilih dari 6-7 soal tersebut ingin menghitung yang mana. Anak maju dan mulai menghitung gambar, saat menghitung anak – angka masih diberi bimbingan atau bantuan dari guru. Setelah menghitung anak mengambil angka yang telah disediakan oleh guru secara acak dan menempelkan disebelah soal yang telah dihitung tadi. Menghitung ini dilakukan secara bergantian.

Pertemuan I

Minggu pertama dengan tema /sub tema : kendaraan / kendaraan air. Awal kegiatan pengenalan macam-macam kendaraan air, salah satu kendaraan air adalah perahu bebek. Pengenalan melalui gambar dan video. Melalui media CBr (Counting Board) dengan menempelkan gambar perahu bebek dan menyediakan angka 1 sampai 10. Kegiatan selanjutnya guru mengajak untuk berhitung dengan media CBr (Counting Board) , memanggil anak satu persatu dan menawari untuk memilih sendiri salah satu dari 6 soal yang disajikan. kemudian anak menghitung soal yang dipilih dan mencari angka yang telah diacak oleh guru, selanjutnya menempelkan di sebelah gambar. Untuk hasil pembelajaran media CBr (Counting Board) di pertemuan I adalah sebagai berikut:

Gambar hasil media CBr (Counting Board) di pertemuan I



pertemuan I

hasil penelian anak Felice mendapat 4 bintang, Arka mendapat 3 bintang, Abi mendapat 3 bintang, Hamzah mendapat 2 bintang, Nino mendapat 4 bintang.

Pertemuan II

Minggu pertama dengan tema /sub tema: kendaraan / kendaraan udara. Awal kegiatan pengenalan macam-macam kendaraan udara, salah satu kendaraan udara adalah paralayang. Pengenalan melalui gambar dan video. Melalui media CBr (Counting Board) dengan menempelkan paralayang dan menyediakan spidol untuk anak menulis angka hasil dari berhitung. Kegiatan selanjutnya guru mengajak untuk berhitung dengan media CBr (Counting Board), memanggil anak satu persatu dan menawari untuk memlihi sendiri salah satu dari 6 soal yang disajikan.kemudian anak menghitung soal yang dipilih dan menulis angka hasil yang telah dihitung. Untuk hasil pembelajaran media CBr (Counting Board) di pertemuan II adalah sebagai beriku:



Gambar hasil media CBr (Counting Board) di pertemuan II

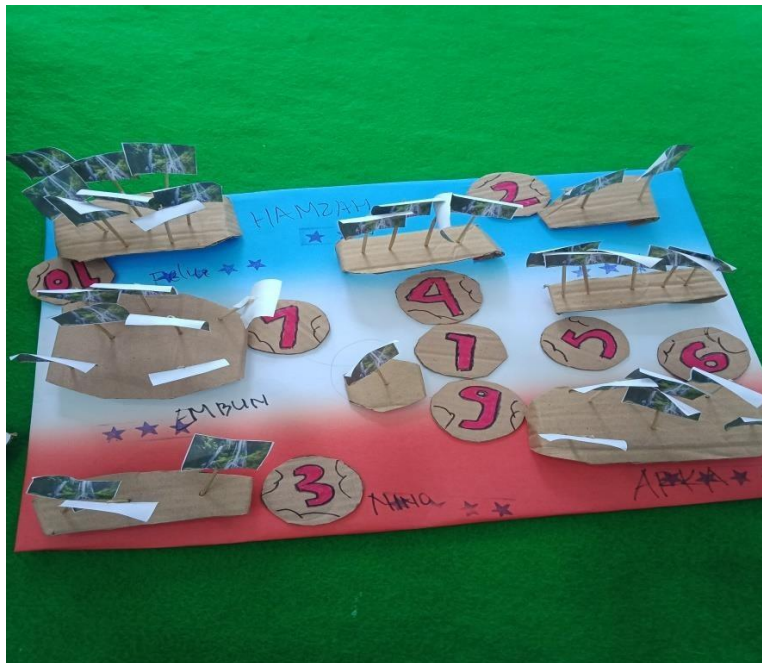


pertemuan II

dari hasil penelilan anak diperoleh, Nino mendapat 3 bintang, Abi 3 bintang, Hamzah 2 bintang, Arka 3 bintang, Felice 3 bintang.

Pertemuan III

Minggu ketiga dengan tema / sub tema: rekreasi / rekreasi buatan alam. Awal kegiatan pengenalan macam-macam rekreasi buatan alam, salah satu rekreasi buatan alam adalah air terjun. Pengenalan melalui gambar dan vidio. Melalui media CBr (Counting Board) dengan menempelkan gambar perahu bebek dan menyediakan angka 1 sampai 10. Kegiatan selanjutnya guru mengajak untuk berhitung dengan media CBr (Counting Board), memanggil anak satu persatu dan menawari untuk memlihi sendiri salah satu dari 6 soal yang disajikan.kemudian anak menghitung soal yang dipilih dan mencari angka yang telah diacak oleh guru, selanjutnya menempelkan di sebelah gambar. Untuk hasil pembelajaran media CBr (Counting Board) di pertemuan III adalah sebagai berikut:



Gambar hasil media CBr (Counting Board) di pertemuan III

Pertemuan III

Dari hasil penelilan anak, dapat diperoleh Hamzah mendapat bintang 2, Felice mendapat 4 bintang, Nino mendapat 4 bintang, Arka mendapat 4 bintang, Abi mendapat 3 bintang.

Dari hasil pembelajaran yang dilakukan dan hasil, anak sangat antusias dalam belajar berhitung. Namun dalam berhitung juga adanya

inovasi dalam membuat media agar anak dapat tertarik dan mau mencoba untuk belajar berhitung. Anak mampu mendapat nilai yang baik dengan adanya media CBr (Counting Board). Terlihat dari hasil siklus I.

## KESIMPULAN

Dengan adanya media CBr (Counting Board) ini dapat terlihat bagaimana ketertarikan anak dalam berhitung. Anak senang saat melakukan pembelajaran berhitung. Kemampuan anak dalam berhitung terlihat meningkat, sudah banyak anak yang mampu menghitung sendiri tanpa bantuan guru. Anak mampu menghitung gambar yang telah disediakan oleh guru dan mampu menempelkan angka maupun menulis angka sendiri yang sesuai dengan jumlah gambar yang disediakan. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian Nursianti dan Arvyaty (2020) dan Rahmah (2020) bahwa kemampuan berhitung dapat dikembangkan dengan capaian maksimal jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

## SARAN

Meskipun penulis sudah berusaha untuk menyempurnakan susunan penelitian ini, tapi nyatanya penulis masih banyak memiliki kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, berbagai macam kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat diharapkan guna bahan evaluasi kedepannya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astutik, P. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Didik Usia 3-4 Tahun Di Paud Terpadu Lestari Desa Kendalbulur Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013.
- Erlina, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri" *Jurnal Pinus* Vol. 3 No. 2, 2018,2
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1-19.
- Jannah, R. (2021). *Peranan Media Kartu Angka dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Joni, J. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan

- Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662-667
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan PAPINKA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 181-194.
- Nur Fauziah, - (2021) *PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PENJUMLAHAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nursianti, Arvyaty,(2020) “Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Papan Flanel”( <http://ojs.uho.ac.id/index.php/RGAP/article/view/14177> )
- Purwaningtyas, V. R. Mengembangkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Media Kartu Bilangan Pada Papan Flanel Pada Kelompok A Di Taman Bermain Paud Khodijah Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri.
- Rahmah, S. (2020). *Mengembangkan kemampuan kognitif berhitung melalui media Papan Flanel pada anak kelompok a di Raudhatul Athfal Al Qodir Wage Taman Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Roostin, E. (2021). Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Montessori Number Rods. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 801-808
- Sholikha, M., & Rocmah, L. I. (2021). PENERAPAN MEDIA PAPAN FLANEL DALAMMENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 79-88.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan*

teori. Bumi Aksara. Susanto, Ahmad. (2011).  
Perkembangan anak usia dini. Jakarta: Kencana.

Virda, M. (2020). *Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten*

Kaur (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka)

Yulista, I. (2019). *Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Alam Baradatu Waykanan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).