

## **PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 KELOMPOK A DI TK KATOLIK SANTA THERESIA KALIJUDAN SURABAYA**

**Geri Fransiska<sup>1\*</sup>, Nurul Khotimah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Gerifransiska@[mhs.unesa.ac.id](mailto:mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nurulkhotimah@unesa.ac.id](mailto:nurulkhotimah@unesa.ac.id)

### **Abstract**

*The ability to recognize number symbols is one of the abilities that early childhood needs to possess. the ability to recognize number symbols can be improved through learning media, one of which is using number card media. Number card media used in number symbol recognition activities. This study aims to describe and see the influence of number card media on the ability to recognize number symbols in children aged 4-5 years. The type of research used is a quantitative descriptive survey with a technique that accommodates data through distribution via google forms. The analysis technique uses descriptive qualitative. Based on result of the calculation of the survey data, 66% of the 30 respondents indicated that number card media is suitable for use as a medium to improve the ability to recognize number symbols in children aged 4-5 years. Based on data processing, it can be concluded that number card media can stimulate the ability to recognize number symbols 1-10 in children aged 4-5 years.*

**Keywords:** *Number Cards, Number Symbols, Early Childhood*

### **Abstrak**

*Kemampuan mengenali lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan mengenali lambang bilangan bisa ditingkatkan melalui media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media kartu angka. Media kartu angka digunakan dalam kegiatan mengenali lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui adanya pengaruh media kartu angka pada kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif survai dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran angket melalui google form. Teknik analisis menggunakan kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil perhitungan survey diperoleh data sebesar 66% dari 30 responden menyatakan media kartu angka layak digunakan sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media kartu angka dapat menstimulasi kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.*

**Kata kunci:** *Media Kartu Angka, Lambang Bilangan, Anak Usia Dini*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini pada dasarnya ialah individu yang mempunyai keunikan dengan kelebihan yang berbeda tiap individunya. Anak usia dini pun didefinisikan sebagai individu yang sedang melewati fase pertumbuhan dan perkembangan dasar yang akan menjadi salah satu fase fundamental untuk kehidupannya nantinya (Sujiono, 2011:6). Masa ini merupakan sebuah masa yang dialami setiap manusia dengan ciri khas memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan pesat didalamnya, oleh karenanya itu masa-masa anak usia dini sering diistilahkan dengan nama *golden age* atau jika diartikan yakni masa keemasan, penamaan tersebut diberikan dikarenakan masa anak usia dini merupakan masa dimana manusia mengalami pembentukan pondasi nilai nilai kehidupan yang nantinya akan dibawa seterusnya.

Keunikan dan kelebihan yang berbeda-beda menjadi ciri khas manusia, termasuk dalam menjalani fase ini, oleh karenanya manusia perlu di lakukan pemetaan potensinya untuk dikembangkan apa yang memang menjadi potensi dirinya. Dalam hal ini lingkungan sangat memiliki peran dalam mengembangkan setiap aspek pada diri anak. Terdapat beberapa aspek perkembangan yang bisa ditemui dalam anak usia dini yang mana diantaranya ialah perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian dan seni.

Aspek kognitif ialah satu dari beberapa aspek yang memerlukan perhatian khusus dan pengembangan. Hal tersebut dikarenakan pada aspek ini, anak akan difokuskan pada proses pengembangan pada sisi kelogisan dalam berpikir, matematis dan memahami konsep terkait ruang dan waktu, dan juga sanggup untuk melakukan kegiatan meiliah, mengelompokkan. (Santrock, 2007:48).

Piaget mendefinisikan perkembangan kognitif (dalam Salvin, 2011:79) dimana dalam masa perkembangan tersebut ada 4 fase perkembangan, yakni : 1) tahapan sensorik-motorik yang terjadi dari sejak lahir hingga usia 2 tahun; 2) tahapan praoperasional yang terjadi dimulai pada usia 2 sampai 7 tahun; 3) tahapan operasional konkret dimulai dari sejak usia 7 hingga 12 tahun; 4) tahapan operasional formal dimulai sejak usia 12 tahun sampai masa dewasa. Jika ditarik

sebuah kesimpulan mengenai tahapan apa untuk anak usia dini sesuai dengan penjelasan Piaget maka anak usia dini dikategorikan masuk dalam tahapan pra-operasional.

Aspek kognitif yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu mengenal lambang bilangan. Dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini lambang bilangan termasuk dalam lingkup kognitif berpikir simbolik. Dari lingkup berpikir simbolik terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4 sampai 5 tahun yakni melakukan pembilangan terhadap banyak benda satu sampai sepuluh, memahami konsepsi bilangan, memahami lambang bilangan dan memahami konsepsi bilangan.

Pengenalan konsep bilangan yang berfokus pada pengenalan konsepsi bilangan untuk anak usia dini dirasa sangat penting, karena dapat mengembangkan pemikiran logis dan sistematis dengan cara mengamati terhadap benda konkrit di sekitar anak. Susanto (2011) menyatakan anak sendiri mempelajari konsepsi bilangan diawali melalui informasi yang diperoleh dari lingkungan terdekat.

Salah satu cara untuk melakukan peningkatan terhadap kemampuan anak untuk mengenali lambang bilangan bisa dengan memainkan games. Hal ini diperkuat oleh pendapat Diana (2010:91) pada dasarnya anak belajar melalui bermain. Maka dari itu perlu adanya proses atau aktifitas yang bermakna dan mengajak anak untuk terlibat secara langsung dalam bermain dalam proses pengenalan lambang bilangan melalui media permainan.

Pengenalan lambang bilangan harus menggunakan media dan pembelajaran yang menyenangkan. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dapat diberikan melalui pemberian media kartu angka. Media kartu angka adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan target yang diterapkan oleh seorang guru atau pendidik, yang terbuat dari kertas tebal dengan bentuk persegi panjang berisikan lambang bilangan yang mempunyai arti dan makna tertentu. Dengan menggunakan media kartu angka yang kreatif maka akan menarik minat anak dalam belajar mengenali lambang bilangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Utami (2018) yang berjudul “Pengaruh Melakukan Permainan *Playdough* Merah Pada Kemampuan Mengenali

Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Aratisari Surabaya” pada penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini mampu mengoptimalkan kemampuan mengenali lambang bilangan yang dijalankan secara langsung oleh anak-anak dengan bermain *Playdough*.

Terkait dengan penjabaran di atas, peneliti mengobservasi TK Katolik Santa Theresia Kalijudan Surabaya pada bulan Januari 2020 terkait dengan pembelajaran pengenalan konsep bilangan yang berfokus pada pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi didapat data yang menunjukkan bahwa terdapat 11 anak lancar dalam melakukan penyebutan terhadap lambang bilangan 1-10 dan 6 anak yang tidak bisa membedakan antara angka 6 dan 9, tidak urut dalam menyebutkan angka 1-10.

Tentunya hal ini akan menghambat kemampuan kognitif anak terlebih pada mengenali konsepsi bilangan 1-10. Kejadian ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan benda-benda konkret sebagai permulaan pembelajaran konsep bilangan. Sehingga anak mampu membilang dan menghafal bilangan 1-10 dengan baik dan benar tetapi ketika memasangkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan beberapa anak cenderung bingung dan keliru dalam memasangkan. Hal ini menunjukkan bahwasannya anak belum bisa memahami konsepsi bilangan 1-10.

Berdasar pada uraian hasil observasi tersebut, maka peneliti memilih judul “Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A di TK Katolik Santa Theresia Kalijudan Surabaya” diharapkan dengan memberikan media kartu angka, anak mampu meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam mengenal angka.

Pada penelitian ini, mempunyai rumusan masalah berikut ini “Bagaimana efektifitas media kartu angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Katolik Santa Theresia Kalijudan Surabaya?”

Dalam melakukan pemaknaan terhadap media pembelajaran yang diperuntukkan untuk anak usia dini dan orang dewasa memiliki karakteristik yang beda. Menurut Gegne (dalam Sujiono dkk, (2009: 8.9) media merupakan salahsatu

hal yang dibutuhkan untuk memberikan dorongan dan meningkatkan minat belajar anak.

Menurut Mursid (2015:46) media pembelajaran sendiri bisa didefinisikan sebagai alat yang dipakai untuk membantu pengajar dalam menyampaikan konten belajar. Sedangkan menurut Hamdani (2011:243) media adalah salah satu unsur belajar yang mampu merangsang minat belajar anak. Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwasannya media ialah alat yang dipakai oleh seorang pengajar dalam melakukan penyampaian konten belajar agar tujuan dari belajar mengajar bisa terwujud.

Menurut Kemp dan Dayton 1985 (dalam Afandi dkk, 2013: 165) beberapa manfaat media dalam pembelajaran ialah (1) agar menyampaikan pesan belajar mengajar bisa lebih standar, (2) bisa menjadikan proses belajar belajar lebih menarik, (3) proses belajar menjadi lebih interaktif, (4) bisa memperpendek waktu belajar, (5) bisa memaksimalkan hasil dan kualitas dari pembelajaran, (6) bisa menjadikan proses belajar mengajar lebih fleksibel, (7) bisa memaksimalkan sikap peserta didik dalam merespon kegiatan belajar mengajar, (8) peranan guru ke arah yang positif.

Menurut Soeharto (dalam Dyah, 2005: 27) Kartu bisa dipakai sebagai media untuk belajar mengajar untuk melakukan penyampaian konten belajar mengajar. Sementara menurut Sudaryanti (2006: 1) mengatakan bahwa angka adalah suatu notasi yang berbentuk tulisan dari sebuah bilangan. Setelah memperhatikan penjelasan-penjelasan sebelumnya, maka bisa disimpulkan bahwasannya kartu angka ialah kertas persegi panjang yang agak tebal berisi tulisan angka. Oleh karenanya pemakaian kartu angka itu dipercaya bisa memberi dorongan, dan memberi motivasi pada anak untuk giat dalam belajar dan memahami konsepsi bilangan.

Media Kartu Angka pada penelitian ini adalah sebuah kartu yang yang berukuran 15 cm x 25 cm yang digunakan supaya melakukan peningkatan terhadap kemampuan mengenali konsepsi lambang bilangan, kartu angka pada penelitian ini memakai 2 jenis kartu yaitu kartu lambang bilangan 1-10 dan kartu simbol berisi gambar peralatan rumah tangga sesuai jumlah lambang bilangan 1-10. Kartu angka

dibuat sedemikian rupa agar lebih menarik bagi anak serta disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.

Adapun kelebihan bermain permainan kartu angka, antara lain (1) bentuk kartu sederhana; (2) kartu disertai angka dengan warna yang menarik; (3) mudah dipelajari dan dipakai sehingga mudah untuk mengenal lambang bilangan; (4) mempunyai keluwesan atau kepraktisan dalam pemakaiannya.

Sesuai dengan penjabaran di atas, maka peneliti lebih berfokus pada pengenalan konsep bilangan, dimana anak dikatakan mampu mengenali lambang bilangan jika anak mampu menunjuk benda 1-10, anak dapat menunjuk urutan benda 1-10, anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, dan anak dapat membilang bilangan 1-10 dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas media kartu angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Katolik Santa Theresia Kalijudan Surabaya.

## **METODE**

Penelitian ini memakai jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Natsir (2003:54) berpendapat bahwasannya metode penelitian deskriptif ialah sebuah metode yang dipakai untuk melakukan penelitian terhadap suatu status, suatu kelompok manusia, suatu subjek, suatu kondisi, suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif survai dengan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi pembelajaran dengan media yang akan diteliti melalui pemakaian angket sebagai alat penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:11) bahwa metode ini merupakan metode yang diterapkan pada data sampel yang diambil dari populasi dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian sehingga ditemukan suatu fenomena relatif, distribusi, hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian lintas sektoral (*cross-sectional design*) dimana rancangan ini dilakukan secara stimulan pada sekali waktu dalam pengukuran dan pengamatannya. Sehingga dapat memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh antar variabel dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan kartu angka merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini. Desain Kartu Lambang Bilangan menggunakan *art paper* yang memiliki ukuran panjang 25 Cm dan lebar 15 Cm, kartu lambang bilangan dua warna yaitu warna merah sebagai tampak depan dengan gambar lambang bilangan 1-10 sedangkan tampak belakang berwarna kuning bertuliskan “Kartu Lambang Bilangan” ditambahkan angka-angka 1-10 agar lebih menarik untuk anak usia dini. Berikut desain prototype media kartu angka yang telah dibuat :



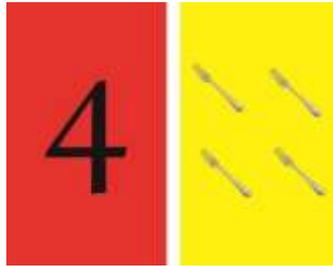
Gambar 1. Kartu Angka Lambang Bilangan 1



Gambar 2. Kartu Angka Lambang Bilangan 2



Gambar 3. Kartu Angka Lambang Bilangan 3



Gambar 4. Kartu Angka Lambang Bilangan 4



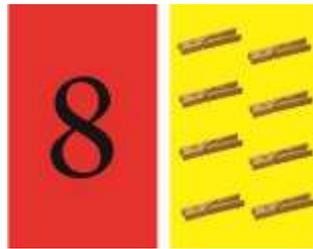
Gambar 5. Kartu Angka Lambang Bilangan 5



Gambar 6. Kartu Angka Lambang Bilangan 6



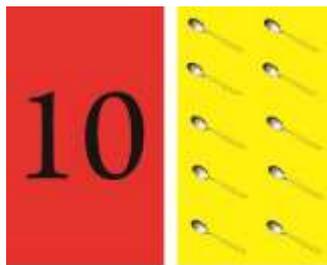
Gambar 7. Kartu Angka Lambang Bilangan 7



Gambar 8. Kartu Angka Lambang Bilangan 8



Gambar 9. Kartu Angka Lambang Bilangan 9



Gambar 10. Kartu Angka Lambang Bilangan 10

Permainan kartu angka ini dibuat untuk pembelajaran di dalam kelas. Oleh karenanya pengajar harus menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tema. Penggunaan permainan kartu angka ini juga harus dengan dampingan guru. Sebelum memulai permainan kartu angka, guru menjelaskan terlebih dahulu bagian kartu angka, aturan dan cara bermainnya agar anak paham dan tidak kesulitan dalam memainkan permainan kartu angka. Jika permainan telah selesai, guru memberikan pertanyaan pada anak dan tidak lupa memberikan *reward* kepada anak yang memenangkan permainan.

Langkah-langkah cara bermain media kartu angka yaitu:

1. Setiap anak diberi kesempatan untuk bermain, kemudian anak mengambil 1 kartu simbol yang berwarna kuning

2. Anak membalik kartu simbol tersebut dan menyebutkan berapa jumlah gambar/barang pada kartu tersebut
3. Anak mencari benda yang sesuai dengan gambar dan jumlahnya yang ada pada kartu simbol
4. Anak membilang jumlah benda tersebut sesuai dengan jumlah dan benda yang ada pada kartu simbol
5. Anak mencocokkan jumlah benda dan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan kartu simbol yang di dapat

Selaras dengan proses perkembangan anak dalam konsep mengenali lambang bilangan. Media ini dapat membantu mengembangkan kemampuan mengenali lambang bilangan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 menggunakan media kartu angka.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

<b>Standar Tingkat Perkembangan Anak (STPPA)</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun</b>
Kemampuan kognitif dalam mengenali lambang bilangan	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Menyebutkan lambang bilangan yang ada pada kartu angka Mengelompokkan benda sesuai dengan lambang bilangan
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya kegiatan bermain.	

### **Hasil Validasi Ahli**

Berdasarkan media yang telah dibuat juga telah mendapat validasi oleh para ahli. Para ahli tersebut memvalidasi materi, media dan instrumen yang digunakan untuk menentukan syarat layaknya media untuk digunakan dalam sebuah penelitian. Uji kelayakan ini dilakukan dengan menyebar angket melalui google

form yang ditujukan kepada ahli materi yaitu dosen pembimbing Bu Nurul Khotimah dan guru TK di Surabaya. Responden validasi berjumlah 30 orang

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skala penilaian				Skor
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian materi dengan media kartu angka dengan tujuan pengenalan lambang bilangan		5	18	7	92
2.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak		3	12	15	102
3.	Kejelasan materi dalam penyampaian media kartu angka		9	10	11	92
4.	Pengaruh media kartu angka terhadap perkembangan kognitif		4	8	18	104
5.	Media yang digunakan tepat untuk pembelajaran pengenalan lambang bilangan		3	12	15	102

Hasil prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$indeks (\%) = \frac{total\ score}{skor\ maximum} \times 100\%$$

$$skor\ max = (responden \times skala\ nilai\ tertinggi = 30 \times 5 = 150)$$

$$1. \frac{92}{150} \times 100\% = 61\%$$

$$2. \frac{102}{150} \times 100\% = 68\%$$

$$3. \frac{92}{150} \times 100\% = 61\%$$

$$4. \frac{104}{150} \times 100\% = 69\%$$

$$5. \frac{102}{150} \times 100\% = 68\%$$

Setelah data hasil indeks terkumpul maka hasil validasi di analisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{jumlah\ skor\ diperoleh}{jumlah\ skor\ max \times jumlah\ soal} \times 100\%$$

$$p = \frac{492}{150 \times 5} \times 100\%$$

$$p = 66\%$$

Interval penilaian validasi ahli materi berdasarkan perhitungan *rating scale* sebagai berikut :

Tabel 3. Interval Penilaian

Skala	Kategori
75% – 100%	Sangat Layak
50% – 74,99%	Layak
25% – 49,99%	Cukup
0% – 24,99%	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas, ahli materi memberikan kesimpulan yaitu materi yang digunakan dalam penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan menganal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dengan hasil presentase penilaian sebesar 66% dikatakan layak untuk digunakan.

Pada penelitian ini menggunakan media kartu angka sebagai variabel bebas. Berdasarkan pencarian jurnal ilmiah online, tidak ditemukan kesamaan variabel yang mirip dengan variabel penelitian ini yaitu menggunakan media kartu angka sehingga data yang akan digunakan untuk penelitian ini menggunakan media dengan berbagai macam nama seperti media kartu hitung, media kartu angka dan media kartu bilangan. Alasan ini mengacu pada fungsi dan kegunaan media tersebut yang memiliki kesamaan yaitu berhubungan dengan angka dan konsep bilangan hanya saja model atau bentuk medianya yang berbeda.

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian relevan menggunakan kemampuan mengenali lambang bilangan anak usia 4-5 tahun telah banyak dilakukan sehingga tidak menjadi hambatan dalam pengambilan data. Kemampuan mengenali lambang bilangan anak kelompok A juga diikutsertakan dalam pengambilan data karena masih termasuk pada kelompok usia 4-5 tahun.

Penggunaan media kartu angka dengan kemampuan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azhar Arsyad. Arsyad menjelaskan bahwa melalui media kartu bergambar dapat mempermudah anak dalam memahami bilangan sekaligus lambing bilangan serta mempermudah guru dalam mengenalkan bilangan pada anak (Arsyad, 2005: 21). Pengambilan data akan menggunakan penelitian relevan

dengan media kartu untuk mengenali lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian memakai kartu angka untuk mengenali lambang bilangan anak usia 4-5 tahun telah dilakukan beberapa penelitian, sehingga dapat mendukung penelitian yang telah di buat ini.

Berbagai hasil, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari data-data faktual diatas maka hal ini dapat membuktikan bahwa media kartu angka dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran baru dan menyenangkan dalam menyampaikan aktivitas belajar mengenali lambang bilangan yang layak, pantas serta efektif dan dapat berpengaruh bagi anak untuk menganal lambang bilangan 1-10.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diputuskan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka berpengaruh terhadap kemampuan menganal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun yang dihasilkan berdasarkan hasil survey angket melalui *google form* dan analisis penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini.

### **Saran**

Berdasar pada kesimpulan yang sudah dijelaskan mengenai penelitian yang menghasilkan media kartu angka untuk pembelajaran mengenali lambang bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun. Maka, ada beberapa saran yang akan disampaikan yaitu :

1. Bagi Guru, diharapkan bisa digunakan sebagai pedoman dalam penerapan pokok bahasan belajar mengajar yang diterapkan di kelas dengan memakai media kartu angka serta dapat menambah pengetahuan bahwa menggunakan media kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun.
2. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menjadi referensi untuk sekolah dalam mengaplikasikan media yang bagus, baik dan lebih menarik serta menyenangkan untuk anak dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat sebagai ide baru dalam menciptakan media yang lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik agar bisa memaksimalkan perkembangan kognitif dalam mengenali lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun

## REFERENSI

- Afandi, Muhammad dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salvin, 2011. *Pisikologi Pendidikan Teori Dan Praktik*. Jakarta: PT indeks.
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Edisi 11 Jilid 1. Jakarta : Erlangga
- Sujiono, Nuraini Yunani. 2009. *Metode Pengembangan Paud*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Meda Group
- Utami, R Putri. 2018. *Pengaruh Bermain Playdough Merah Terhadap Kemampuan Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Aratisari Surabaya*. (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/25958/23790> diunduh 01 Desember 2019)