



Penerapan Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Logika Matematika Pada Anak Usia Dini

Nastia¹, Hadi Padjarianto¹, Syamsul Alam Ramli¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Palopo
e-mail: Nastia@gmail.com

Received: 07-11-22

Accepted: 07-12-22

Published: 31-12-2022

How to cite this article:

Author. (2022). Title. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, Vol.1 (2), 100-111.
<https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/index>

Abstract

This study aims: (1) to determine the mathematical logic ability of group A children in Miftahul Khair Kindergarten, Limbong Village; (2) To find out the application of number card games in improving mathematical logic in group A children at Miftahul Khair Kindergarten, Limbong Village; (3) To find out the increase in number card games in improving the mathematical logic of group A children at Miftahul Khair Kindergarten, Limbong Village after learning to use number card games. The subjects of this study were 15 children of group A Miftahul Khair Kindergarten in Limbong Village. This study uses a Classroom Action Research design with data collection techniques used are observation and interviews, and analysis techniques using qualitative descriptive techniques. The results showed (1) the media and strategy of number cards are quite effective for use in learning in Kindergarten, especially 4-5 years old (2) The use of number cards should be made more attractive, especially by using colored paper, so that children do not get bored . (3) Number cards used in teaching mathematical logic using number cards must be made at least 3 or 5 sets, so that each child can study in smaller groups (3 to 5 people), so that every child gets the same learning opportunity.

Keywords: Math logic; Number Ability; Number Card Game, Early childhood; Palopo City

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui kemampuan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong; (2) Untuk mengetahui penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong; (3) Untuk mengetahui peningkatan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika anak kelompok A TK Miftahul Khair, Desa Limbong setelah pembelajaran menggunakan Permainan kartu angka. Subjek dari penelitian ini adalah 15 anak kelompok A TK Miftahul Khair Desa Limbong. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan

wawancara, dan teknik analisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) Media dan Strategi kartu angka cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak khususnya usia 4-5 tahun (2) Penggunaan kartu angka harus dibuat lebih menarik, terutama dengan menggunakan kertas berwarna, agar anak tidak mengalami kebosanan. (3) Kartu angka yang digunakan dalam pengajaran logika matematika menggunakan kartu angka harus dibuat minimal 3 atau 5 set, agar setiap anak bisa belajar dalam kelompok yang lebih kecil (3 s.d 5 Orang), sehingga setiap anak mendapatkan kesempatan belajar yang sama.

Kata kunci: Logika Matematika; Kemampuan Angka ; Permainan Kartu Angka,; Anak Usia Dini; Kota Palopo

© Jurnal Pendidikan Edukasi Anak. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa usia emas yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik motorik, kognitif, moral, sosial emosional, kreativitas dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK pada anak kelompok A adalah perkembangan kognitif (Rasyid, *et al.*, 2009)

Pemahaman mengenal lambang bilangan yang terkait dalam kecerdasan kognitif yaitu *logis-matematis* dan kemampuan kognitif anak diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik dan pemahaman mengenal lambang bilangan (Permendiknas, 2014). Stimulasi kecerdasan logis matematis akan mendorong perkembangan kognitif, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kapasitas berpikir, memorisasi, penalaran, akuisisi, konsep, klasifikasi, pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian. Logika matematika menurut Armstrong (2002) menyatakan bahwa kecerdasan *matematis-logis* didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar, pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi kegiatan bermain, proyek, bercerita, teka teki, tanya jawab, mengamati, mencocokkan, memasang, menyanyi dan latihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan Kepala Sekolah yaitu Hj. Nurjaya, S.Pd.I, diperoleh gambaran bahwa dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka belum maksimal rendahnya kemampuan anak dalam Mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan kurang menarik dimana guru hanya menggunakan spidol dan menuliskan angka dipapan tulis yang membuat anak kurang bersemangat.

Rendahnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain seperti kognitif, fisik, motorik dan seni. Dengan demikian penulis memandang perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan strategi yang lebih variatif, sehingga kemampuan anak dalam mengembangkan logika matematika anak

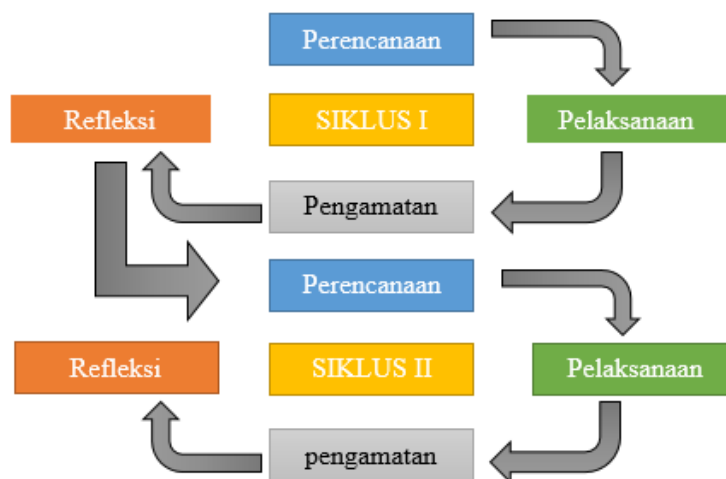
menggunakan media, yang dapat merangsang minat belajar anak karena dengan media tersebut, anak bisa aktif dan senang dalam belajar.

Menurut Asyad (2015) media merupakan penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat membantu anak memahami pengetahuan dan keterampilan anak. Media ini merupakan salasatu sarana yang bisa mempermudah dalam peroses pembelajaran, hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hanafi & Sujarwo (2015) bahwa sarana yang berbentuk kongkrit akan memberikan pengaruh pada proses berfikir anak, terutama untuk pada kemampuan kreatif dari pada konsep-konsep yang abstrak. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kartu angka

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Desain penelitian ini akan dilakukan dengan *classroom action research* (CAR) atau yang dikenal dengan sebutan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk menemukan satu formulasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran bilangan di Taman Kanak- Kanak atau PAUD. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2009)

Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan megggunakan metode konvesional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Pada kegiatan tersebut

peneliti akan melihat sejauh mana kemampuan logika matematika anak dalam hal mengenal lambang bilangan dan simbol bilangan.

Siklus 1

Perencanaan. Menyusun skenario pelaksanaan untuk siklus 1 dalam 5 kegiatan, Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), Menyusun Lembar Observasi Anak Didik dan Menyusun Lembar Wawancara

Pelaksanaan Tindakan. Kegiatan belajar menggunakan kartu angka direncanakan sebagai berikut: biarkan anak mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10 sebagaimana yang diterima, mengurutkan lambang bilangan dari terkecil ke terbesar, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, mengenal konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan jumlah benda dan menyebutkan dan menuliskan angka yang terdapat di kartu yang di berikan kepada mereka.

Observasi. Penelitian mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan.

Refleksi. Untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara, pada siklus ini akan ditemukan kelebihan dan kekurangan. Hasil dari refleksi tersebut akan menjadi acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

Siklus II

Melakukan evaluasi tindakan pada siklus I, maka dilakukan tindakan siklus II. Peneliti mengamati proses penerapan permainan kartu angka pada pengembangan logika matematika anak di TK Miftahul Khair. Langkah-langkah siklus II adalah sebagai melakukan perencanaan, mengidentifikasi masalah yang ada di siklus i, menyusun rencana perbaikan pembelajaran harian (rp-ph) dan menyusun lembar observasi anak didik.

Pelaksanaan Tindakan. Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan upaya lebih meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pelaksanaan penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan logika matematika anak TK Miftahul Khair Desa Limbong yang

telah direncanakan. Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada individu dan Lembar Observasi Anak Didik.

Observasi. Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan dan ketidak sesuaian antara skenario.

Refleksi. Melakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan permainan kartu angka pada pengembangan logika matematika di TK Miftahul Khair Desa Limbong. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan dan hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik Observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan, kemudian peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan pada penerapan permainan kartu. Wawancara, Peneliti selalu mengulang dan menegaskan kembali setiap jawaban dari informasi untuk menyesuaikan jawaban dengan pertanyaan yang di ajukan mengenai penerapan penggunaan permainan kartu guna meningkatkan logika matematika di TK Miftahul Khair. Dokumentasi, dokumentasi di lakukan untuk mendapatkan data yang lengkap, seperti dokumen tentang latar belakang dan kegiatan-kegiatan yang di laksanakan yang berhubungan dengan meningkatkan logika matematika

Analisis Data

Hasil penelitian dianalisis secara kualitatif yang disesuaikan dengan tabel skala capaian perkembangan anak dalam permainan kartu angka.

Tabel. 1 *Skala Capaian Perkembangan Anak dalam permainan Kartu Angka*

Kriteria	Nilai skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	25	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	50	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	100	76%-100%

Selanjutnya untuk menentukan persentase menggunakan perhitungan Purwanto (2006) sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor Maksimum

Hasil Penelitian

Gambaran Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian adalah anak didik di TK Miftahul Khair yang terdiri atas 15 orang anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun.

Data Pra Siklus

Kegiatan pra siklus, pertama-tama peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap 15 anak didik. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak didik menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan sehingga diperoleh data yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel. 2 Hasil analisis data pra siklus *Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka*

No	Nama Anak	J K	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	25	25	25	25	100	25
2.	Aril	L	25	25	25	25	100	25
3.	Zulfikar	L	25	25	50	25	125	31,25
4.	N.Afifah	P	25	25	25	25	100	25
5.	N.hikma	P	25	25	25	25	100	25
6.	Feby	P	50	50	50	50	200	50
7.	Putri	P	50	50	50	25	175	43,75
8.	Astari	P	50	50	50	25	175	43,75
9.	N.Afni	P	75	75	75	75	300	75
10	Sahdan	L	25	25	25	25	100	25
.								
11	Lintang	P	25	25	25	25	100	25
.								
12	Faizah	P	25	25	25	25	100	25
.								
13	Rusmal	L	50	25	50	50	175	43,75
.								
14	Siti	P	25	25	25	25	100	25
.								
15	Hafizah	P	25	25	50	25	175	43,75

JUMLA	35.%	33,33%	38,33%	35%	35,41
H %					%

Data Siklus I

Hasil penelitian siklus I setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan disebutkan pada Tabel 3.

Tabel. 3 Hasil analisis data siklus I Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	50	25	25	50	150	37,5
2.	Aril	L	50	50	25	50	175	43,75
3.	Zulfikar	L	50	50	50	25	175	43,75
4.	N.Afifah	P	50	25	25	50	150	37,5
5.	N.hikma	P	50	25	25	50	150	37,5
6.	Feby	P	75	75	75	75	300	75
7.	Putri	P	50	50	50	50	200	50
8.	Astari	P	75	75	50	75	275	68.75
9.	N.Afni	P	100	75	100	100	375	93,5
10.	Sahdan	L	50	25	25	50	150	37,75
11.	Lintang	P	50	25	25	50	150	37,5
12.	Faizah	P	25	25	25	25	100	25
13.	Rusmal	L	50	25	50	75	200	50
14.	Siti	P	50	25	25	50	150	37,5
15.	Hafizah	P	50	50	50	50	200	50
JUMLAH %			55.%	41,66%	41,66%	55%		48,33%

Data Siklus II

Hasil persentase dari data siklus I menunjukkan bahwa keberhasilan anak akan ditindaklanjuti pada siklus II. Adapun hasil tindak lanjut pada siklus II disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil analisis data siklus II Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	100	75	100	75	350	87,5
2.	Aril	L	100	100	100	75	375	97,75
3.	Zulfikar	L	100	100	100	100	400	100
4.	N.Afifah	P	100	100	75	75	350	87,5
5.	N.hikma	P	100	50	100	100	350	87,5
6.	Feby	P	100	100	100	75	375	97,75
7.	Putri	P	75	100	75	75	325	81,25
8.	Astari	P	100	100	100	100	400	100
9.	N.Afni	P	100	100	100	100	400	100
10.	Sahdan	L	75	75	75	75	330	75
11.	Lintang	P	100	50	100	75	275	81,25
12.	Faizah	P	75	75	50	75	250	62,5
13.	Rusmal	L	100	100	100	100	400	100
14.	Siti	P	75	50	50	75	250	62,5
15.	Hafizah	P	75	50	75	75	250	62,5
	JUMLAH %		91,66%	81,66%	86,66%	83,33%		85,53%

Pembahasan

Pra Siklus

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat hasil yaitu $P = \frac{525}{15} \times 100\% = 35\%$, dalam kegiatan

Menulis Lambang Bilangan $P = \frac{500}{15} \times 100\% = 33,33\%$, dalam kegiatan Mencocokkan

Lambang Bilangan $P = \frac{578}{15} \times 100\% = 38,33\%$, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang

Bilangan $P = \frac{525}{15} \times 100\% = 35\%$,

Pada pra siklus kegiatan peningkatan kemampuan logika matematika melalui media kartu angka ternyata belum maksimal, data menunjukkan bahwa pencapaian perkembangan matematika anak baru mencapai 35,41%, masih ada yang belum berkembang dan mulai berkembang dalam mengikuti kegiatan. Jadi perlu dilakukan perbaikan dan dilanjutkan pada siklus I.

Siklus I

Data tabel 3 memperlihatkan hasil observasi siklus I lalu diukur tingkat kemajuan dan keberhasilan anak melalui data yang didapatkan dan dianalisa, maka dengan perhatian penuh terhadap individu yang bermasalah.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam

meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan yaitu $P = \frac{825}{15} \times 100\% = 55\%$, dalam kegiatan Menulis Lambang Bilangan $P = \frac{625}{15} \times 100\% = 41,66\%$, dalam kegiatan Mencocokkan Lambang Bilangan $P = \frac{625}{15} \times 100\% = 41,66\%$, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan $P = \frac{825}{15} \times 100\% = 55\%$.

Data pada siklus pertama kegiatan peningkatan kemampuan logika matematika melalui media kartu angka ternyata belum maksimal, masih ada yang belum berkembang dan mulai berkembang dalam mengikuti kegiatan. Hal ini terjadi karena media kartu angka yang digunakan hanya satu set dan tidak berwarna jadi anak kurang tertarik dan merasa bosan.

Siklus II

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data menunjukkan bahwa sudah 85,53% anak yang mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai BSH tersebut sekaligus sebagai petunjuk bahwa siklus 3 tidak lagi diperlukan karena model pembelajaran yang dirancang sudah menunjukkan pencapaian yang baik dengan mencapai standar minimal.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan yaitu $P = \frac{1375}{15} \times 100\% = 91,66\%$, dalam kegiatan Menulis Lambang Bilangan $P = \frac{1225}{15} \times 100\% = 81,66\%$, dalam kegiatan Mencocokkan Lambang Bilangan $P = \frac{1300}{15} \times 100\% = 83,33\%$, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan $P = \frac{1283}{15} \times 100\% = 85,53\%$.

Perbaikan yang telah dibuat, terutama menyangkut prosedur pembelajaran menggunakan kartu Angka di akhir siklus 1 yang kemudian diterapkan di siklus II, Perbaikan yang dimaksud adalah dengan menggunakan kartu angka yang lebih menarik serta menambah jumlah kartu angka menjadi 3 set, sehingga setiap kelompok hanya ada 3 anak, dan setiap anak berkesempatan belajar menggunakan kartu angka. Hal ini memberikan hasil yang cukup bagus terhadap peningkatan kemampuan menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10.

Sejalan dengan hasil penelitian diatas, Hasiana & Wirastania (2017) mengemukakan bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal bilangan dengan menggunakan media kartu angka pada anak dimana pembelajaran dengan menggunakan kartu angka membuat anak lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan anak dalam bermain sambil belajar. Veryawan dan Hasibuan (2020) meneliti bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka melalui kegiatan anak yang dapat mengurutkan lambang bilangan dengan kartu angka dan anak yang dapat mengelompokkan lambang bilangan dengan kartu angka serta anak yang dapat menghubungkan gambar sesuai dengan kartu angka dapat di tingkatkan melalui kegiatan penggunaan media kartu angka. Rosmiyati & Wahyuni (2019) juga mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Kesimpulan

Mengacu pada hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media dan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A (4-5 tahun), di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu. Penerapan permainan kartu angka harus dibuat lebih menarik, terutama dengan menggunakan kartu berwarna warni dalam meningkatkan logika matematika pada anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu. Kartu angka yang digunakan dibuat minimal 3 atau 5 set, agar dalam permainan kartu angka dapat meningkatkan logika matematika anak kelompok A (4-5 tahun), di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu. Media kartu angka cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Taman Kanak- Kanak, khususnya anak usia 4-5 tahun.

Referensi

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Aksara.
- Armstrong, T. (2002). *7 kids of Smart*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok a. *Wahana*, 69(2), 61-66. <https://doi.org/10.36456/wahana.v69i2.1070>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rasyid H., Mansur & Suratno, (2019). *Asesmen perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Presido
- Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2), 76-85. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2517>
- Veryawan & Hasibuan, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA*. 9(2), 62-70. DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6736>.