



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN ANGKA BERGAMBAR

Ilmia Amalia¹, Marup², Nur Alim Amri³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

³Email: nuralim.amri17@gmail.com

³Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-6658-8922>

Article received : 2022-11-30

Review process : 2022-11-30

Article published : 2022-12-31

Abstract

This study aims to find out how to improve the ability to recognize number symbols through the activity of playing with illustrated numbers in children in the B3 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal group, Mamajang District, Makassar City. The theoretical study in this research is the ability to recognize number symbols is a form of a child's ability to recognize and recognize numbers that represent many objects. Playing is an activity that is carried out spontaneously and is very fun for children, illustrated numbers are media that contain pictures and number symbols made of used paper and cardboard and can help educators to be able to develop children's basic knowledge, especially symbols of numbers or numbers, so that children are mentally ready to take part in further mathematics lessons such as the introduction of number symbols, colors, shapes and sizes, and cognitive development is an arrangement that will describe a person's mental abilities which include the ability to solve problems, think abstractly and learn from experience. This type of research is classroom action research which consists of two cycles where each meeting is held three times. Research procedures include planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were 33 children of B3 group of TK Aisyiyah Bustanul Athfal. In cycle I, with a percentage of 34.98%, it is categorized as Starting to Develop (MB), while in cycle II, with a percentage of 83.24%, it is categorized as Very Well Developed (BSB). With this the results of the study indicate that there is an increase in the ability to recognize number symbols in children in the B3 group of TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Mamajang District, Makassar City through the activity of playing with picture numbers.

Keywords: Children ability, Recognize Number Symbols, Playing Illustrated Numbers

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain angka bergambar pada anak kelompok B3 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Kajian teori dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu bentuk kesanggupan anak dalam mengenal dan mengetahui bilangan yang melambangkan banyak benda. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara spontan dan sangat menyenangkan bagi anak-anak, angka bergambar merupakan media yang memuat gambar dan simbol bilangan yang terbuat dari kertas dan karton bekas dan dapat membantu pendidik untuk bisa mengembangkan pengetahuan dasar anak, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran, dan perkembangan kognitif adalah susunan yang akan menggambarkan kemampuan mental seseorang yang meliputi kemampuan memecahkan masalah, pemikiran yang abstrak dan belajar dari sebuah pengalaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Clasroom Action Research)



yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian sebanyak 33 anak kelompok B3 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal. Pada siklus I dengan persentase 34,98% dikategorikan Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II dengan persentase 83,24% dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan ini hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar melalui kegiatan bermain angka bergambar.

Kata Kunci: Kemampuan Anak, Mengenal Lambang Bilangan, Bermain Angka Bergambar

Pendahuluan

Sujana (2019: 29) bahwa Pendidikan Usaha Menolong Jiwa Partisipan Ajar Bagus Lahir Ataupun Hati, dari fitrahnya mengarah peradaban orang yang lebih bagus, arti yang lain pendidikan merupakan cara yang tidak sempat menyudahi(*never ending proces*), alhasil sanggup membuatkan sesuatu yang berkepanjangan, yang ditunjukkan pada orang era depan, yang berdasar dalam nilai-nilai adat serta akhlak. Hukum Nomor. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional artikel 1 bagian 1 Pendidikan merupakan upaya siuman serta terencana buat menciptakan atmosfer berlatih serta cara kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik dengan cara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai daya kebatinan keimanan, intelek, pengaturan diri, karakter, intelek, adab agung, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta Negeri. Ki Gasak Dewantara memaknakan pendidikan selaku energi usaha buat memajukan budi akhlak, benak dan badan anak, supaya bisa memajukan keutuhan hidup ialah hidup serta menghidupkan anak yang selaras dengan alam serta masyarakatnya.

Pendidikan berperan meningkatkan daya serta membuat karakter dan peradaban bangsa yang bergengsi pada bagan mencerdaskan kehidupan bangsa, bermaksud buat meningkatkan kemampuan partisipan ajar supaya jadi orang yang beragama serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Satu, bermoral agung, segar, berpendidikan, cakap, inovatif, serta bertanggung jawab. Hukum Nomor. 20 tahun 2003 artikel 1 bagian 14 menerangkan kalau Pendidikan anak umur dini merupakan sesuatu usaha pembinaan yang tertuju pada anak semenjak lahir hingga umur 6 tahun yang dicoba melewati pemberian rangsangan pendidikan buat menolong perkembangan serta kemajuan badan serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan pada merambah pendidikan lebih lanjut.

Merujuk dalam Hukum Nomor. 20 tahun 2003 diatas kalau berartinya pendidikan untuk anak umur dini. Dalam 3- 4 hingga 5- 6 tahun, yang diucap era kebesaran(*the golden age*) yang ialah era anak yang mulai liabel ataupun sensitive pada menyambut bermacam rangsangan. Dalam era ini anak mulai merambah era prasekolah yang ialah era kesiapan buat merambah pendidikan resmi yang sesungguhnya di sekolah bawah, era ini pula diisyarat dengan era liabel kepada seluruh eksitasi yang diperoleh melewati panca alat. Era liabel mempunyai maksud berarti untuk kemajuan tiap anak, era liabel dalam tiap-tiap anak berlainan, bersamaan dengan laju perkembangan serta kemajuan anak dengan cara perseorangan. Era liabel merupakan era terbentuknya kedewasaan fungsi raga serta kejiwaan yang sedia merespon eksitasi yang berhubungan dengan area. Era ini pula ialah era buat meningkatkan sosial emosional anak yakni kognitif, motorik, Bahasa, socialeemosional, agama serta seni.

Pendidikan Anak Umur Dini(PAUD) ialah pendidikan yang sangat elementer sebab kemajuan anak pada waktu berikutnya hendak amat di pastikan oleh bermacam eksitasi



berarti yang di bagikan semenjak umur dini. Dini kehidupan anak ialah era yang sangat pas pada membagikan desakan ataupun usaha pengembangan supaya anak bisa bertumbuh dengan cara maksimal.

Ada pula kemajuan anak umur dini mencakup 5 pandangan kemajuan. Pandangan kemajuan itu ialah kemajuan fisik- motorik, bahasa, kognitif, angka agama serta akhlak, dan sosial- emosional. Kelima pandangan kemajuan itu butuh distimulasi dengan pas supaya anak bisa berkembang serta bertumbuh dengan cara maksimal. Salah satu pandangan kemajuan yang butuh memperoleh rangsangan serta atensi spesial merupakan pandangan kemajuan kognitif.

Salah satu pandangan daya anak umur dini yang berarti buat dibesarkan merupakan daya kognitif. Daya kognitif bisa dimaksud selaku daya pada mengenali suatu yang maksudnya anak bisa mengenali watak, wujud, berlatih mengenai kemampuan- kemampuan terkini, mendapatkan banyak ingatan serta menaikkan banyak pengalaman berlatih mengenai suatu ataupun cerminan yang nyata. Bagi Khadijah(2020: 72) kalau“ Kemajuan kognitif yakni daya berlatih serta berasumsi dengan intelek yang sanggup menekuni keahlian serta rancangan terkini. Ahli menguasai apa yang lagi terjalin disekitarnya serta ahli memakai energi ingat serta membereskan soal- soal simpel”

Piaget berasumsi begitu juga badan raga kita mempunyai bentuk yang memampukan kita buat beradaptasi dengan bumi, struktur- struktur psikologis pula menolong kita menyesuaikan diri dengan bumi. Salah satu aktivitas kegiatan belajar mengajar yang di bagikan di Halaman Anak- anak pada meningkatkan pandangan kognitif ialah mengenalkan ikon angka melewati aktivitas main nilai. Anak ajar bisa dibilang memahami nilai bila anak ajar bisa membilang atau mengatakan angka 1 hingga 10 dan bisa menyusunkan angka itu. Mulyaningsih& Palangngan.(2020) kalau daya memahami ikon angka dalam anak amat berarti dibesarkan untuk mendapatkan kesiapan pada menjajaki kegiatan belajar mengajar di tingkatan yang lebih besar spesialnya pada kemampuan rancangan matematika. Mengenalkan ikon angka dalam anak umur dini haruslah dicocokkan dengan langkah kemajuan kognitif anak.

Memahami ikon angka ialah daya anak buat memahami simbol- simbol angka. Memahami ikon angka amat berarti buat dikembangkan sebab ialah bawah daya matematika dalam anak. Daya memahami ikon angka bagus semenjak umur dini, mempermudah anak pada menguasai operasi- operasi angka dalam tingkatan pendidikan berikutnya. Anak ajar dibilang memahami ikon angka bila anak tidak hanya menghafal ikon angka, hendak namun sudah memahami wujud serta arti dari ikon angka itu dengan bagus. Matematis dengan metode yang mengasyikkan serta tidak kompleks. Bukan supaya anak bisa kilat berhitung tetapi menguasai bahasa matematis serta penggunaannya buat berasumsi. Anak umur dini bukan cuma berlatih matematika selaku perencanaan buat menguasai rancangan matematika dalam tingkatan yang lebih besar tetapi perihal yang berarti merupakan matematika dipakai buat mengarahkan anak berasumsi masuk akal. Rancangan matematika berkaitan dengan ikon angka ataupun nilai.

Bersumber pada observasi pemantauan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Makassar Kecamatan Mamajang Golongan B3 riset menciptakan kasus dalam anak yang dikenal kalau daya memahami ikon angka anak mengarah sedang kecil, sebab metode kegiatan belajar mengajar sedang memakai metode menulis dipapan catat, memahami ikon angka sebagian anak ajar cuma hingga ingat serta anak ajar sedang kerap terbolak- balik pada mengatakan serta menyusunkan ikon angka 1 hingga 10. Kesusahan anak dalam dikala memahami ikon angka diakibatkan sebab minimnya pemakaian alat ataupun game pada cara kegiatan belajar



mengajar. Cara kegiatan belajar mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Makassar Kecamatan Mamajang kerap memakai pengutusan lembar kegiatan anak (LKA) alhasil anak ajar gampang jenuh pada aktivitas kegiatan belajar mengajar memahami ikon angka, serta kala guru menanya pada anak ajar memahami ikon angka reaksi anak ajar masih

banyak yang belum pas. Dalam dikala riset esoknya aku hendak memakai aktivitas main nilai berfoto biar anak ajar dapat memahami ikon angka, anak ajar dapat mengatakan tanpa mengingat serta tidak terbolak-balik pada memahami ikon angka tersebut.

Menurut Supriyadi (dalam Rohma, dkk 2021: 67) bahwa angka bergambar merupakan media yang memuat gambar dan simbol bilangan yang terbuat dari kertas origami dan karton bekas dan dapat membantu pendidik untuk bisa mengembangkan pengetahuan dasar anak, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran.

Berdasarkan pada uraian tersebut maka penulis melakukan jenis penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain angka bergambar pada anak kelompok B3 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar dengan jumlah 33 orang anak, terdiri dari 19 laki-laki dan 14 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama enam pertemuan dalam dua siklus bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses belajar dengan mengenalkan kartu angka melalui pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan melalui kegiatan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi dari terjadi peningkatan, pada observasi pra tindakan terlihat kemampuan anak didik masih rendah dalam mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka, anak didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang memotivasi dan memberikan dorongan anak didik dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal jalur Bajing Nomor. 35, Kelurahan Mamajang, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan . ya dRiset ini merupakan tipe riset aksi kategori yang dicoba di TK Aisyiyah Bustanul Athfal jalur Bajing Nomor. 35, Kelurahan Mamajang, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. TK Aisyiyah Bustanul Athfal ialah halaman anak-anak yang telah berakreditasi A, berdiri dalam tahun 1955.

Adapun hasil peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan berdasarkan



hasil observasi Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari data tabel rekapitulasi mengenai lambang bilangan melalui tabel berikut :

Tabel 1: Rekapitulasi data siklus I dan data siklus II

Siklus	Pencapaian Indikator Mengenal			Kriteria
	1	2	3	
Siklus I	27,60%	33,07%	44,27%	34,98% Mulai Berkembang
Siklus II	74,22%	88,28%	94,79%	83,24% Bekembang Sangat Baik

Dari informasi diatas, bisa diamati kalau dalam daur I, anak mendapatkan patokan Mulai Bertumbuh(MB) dengan pada umumnya persentase yang didapat ialah 34, 98 Persen. Sebaliknya dalam informasi daur II, anak mendapatkan patokan Bertumbuh Amat Bagus(BSB) dengan pada umumnya persentase yang didapat ialah 83, 24 Persen. Dari informasi yang didapat dari daur II ialah pada umumnya hasil pemantauan sebesar 83, 24 Persen, yang maksudnya sudah penuhi penanda kesuksesan yang sudah diresmikan.

Hasil pemantauan daur I dari 32 anak ajar, terdapat 1 anak ajar yang mendapatkan patokan Belum Bertumbuh(BB) dengan persentase 3, 12 Persen, terdapat 31 anak ajar yang mendapatkan patokan Mulai Bertumbuh(MB) dengan persentase 96, 87 Persen, serta tidak terdapat anak yang mendapatkan patokan Bertumbuh Cocok Impian(BSH) serta Bertumbuh Amat Bagus(BSB) dengan persentase ialah 0 Persen. Jadi dalam daur I daya memahami ikon angka mendapatkan angka pada umumnya 34, 98 Persen patokan Mulai Bekembang(MB). Sebaliknya hasil pemantauan daur II dari 32 anak ajar, tidak terdapat anak yang mendapatkan patokan Belum Bertumbuh(BB) serta Mulai Bertumbuh(MB) dengan persentase 0 Persen, terdapat 3 anak ajar yang mendapatkan patokan Bertumbuh Cocok Impian(BSH) dengan persentase 9, 37 Persen. Terdapat 29 anak ajar yang mendapatkan Patokan Bertumbuh Amat Bagus(BSB) dengan persentase 90, 62 Persen. Jadi dalam daur II kenaikan daya memahami ikon angka mendapatkan angka pada umumnya 83, 24 Persen patokan Bertumbuh Amat Bagus(BSB).

Bersumber pada hasil pemantauan dengan cara totalitas anak golongan B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar amat bersemangat serta terpikat pada main nilai berfoto. Perihal ini cocok dengan pendapat Raudilah, dkk.(2021: 3) kalau nilai berfoto merupakan nilai yang berisikan angka, gambar- gambar serta skala lukisan yang bisa dicocokkan. Ada pula kemajuan anak umur dini mencakup 5 pandangan kemajuan. Pandangan kemajuan itu ialah kemajuan fisik- motorik, bahasa, kognitif, angka agama serta akhlak, dan sosial- emosional. Kelima pandangan kemajuan itu butuh distimulasi dengan pas supaya anak bisa berkembang serta bertumbuh dengan cara maksimal. Salah satu pandangan kemajuan yang butuh memperoleh rangsangan serta attensi spesial merupakan pandangan kemajuan kognitif.



Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar, dilihat dari hasil analisis data, setiap pertemuan disiklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan persentase yang masih dikategorikan Mulai Berkembang (MB) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase yang dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan bermain angka bergambar menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar.

Daftar Rujukan

- Almaida. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin Di TK Sikamasaeng abupaten Gowa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Angraini W, Putri A.D. 2019. Penerapan Metode Bermain (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal of early childhood education and development Vol. 1, No.2*
- Annisa. 2020. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Kartu Kata Bergambar Pada Anak Usia Dini Kelompok B RA AISYIYAH Allu Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Aqil Zainal. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Ardini, p p. 2018. *Bermain dan permainan anak usia dini* (sebuah kajian teori dan praktik).<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/2495/Bermain-dan-Permainan-Anak-Usia-Dini-Sebuah-kajian-teori-dan-Praktek.pdf>: Adijie Media Nusantara
- Audina, R,Kris, S., & Izza, F. 2022. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Pampang Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol. 1, No. 3*
- Chamim, M., N., & Eka, C., M. 2020. Stimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Melalui Prisma. *Jurnal PAUD Teratai, Vol.09, No.02*
- Khadijah.,& Nurul, A. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Kencana: Jakarta.
- Khairani, M. 2022. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Wayang Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Jalan Mampang Prapatan XII Jakarta Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S.T. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal of Primay Education, Vol.1, No. 1*
- Mutmainnah. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A TK Bina Anaprasa Al-Mujahidin Kabupaten Barru*. Skripsi. UniversitasMuhammadiyah Makassar.
- Nadyawaty, D., Taopik., R., & Yusuf, M. 2020. Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pda Kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia, Vol.4, No.02*
- Nilam, S., & Fauziddin, M. 2017. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 TK Bina Kasih. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.1. No-1*
- Nisa', T. F., & Karim, M. B. 2017. *Think Different. Teori dan Praktik dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Surabaya: Pustaka Idea.



- Permendikbud 137. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Raudilah, Leny., M., & Kurnia, D. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal of Islamic Golden Age Education*. Vol. 2. No.1(<https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJGAE/>)
- Rohmah, S., Elawati.,& Alfian, S P. 2021. Stimulasi Kemampuan Brpikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar Di PAUD TP. Harapan Insansi Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Jendela Bunda Universitas MuhammadiyahCirebon*, Vol.9, No.1. (<https://ejournal.umc.ac.id/indekx.php/JJB/index>)
- Sujana, IWC. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39
- Sumardi, Taopik, R., & Iis S., G. 2017. Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, vol.1, No.2
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syofrianisda, suardi. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Tanjung Nurmiati, Marta Efastri. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekan baru, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.02, No.02
- Yuslinar. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Manipulative Di RA Pesantren Modern Daar Al-Ulum Kecamatan Kisaran Barat Kbupaten Ashan*. Skripsi. Online. Fakultas Agama. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara:Medan