



Strategi Bermain *Stick* Angka sebagai Stimulasi Pengenalan Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Anti Isnaningsih¹, Turini²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama
e-mail : antiisnainingsih@gmail.com¹, hazimahabiyahfa14@gmail.com²

Abstrak

Media pembelajaran yang tidak tepat dapat memberikan permasalahan dalam pengembangan aspek perkembangan anak, salah satunya pengenalan angka atau lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan media bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang melewati tahapan pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Yang selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media bermain *stick* angka yakni meningkat 25% pada siklus I dan meningkat 50% pada siklus II.

Kata Kunci: *Mengenal Angka, Anak Usia Dini, Stick Angka*

Abstract

Inappropriate learning media can provide problems in developing aspects of child development, one of which is the introduction of numbers or number symbols. This study aims to analyze and describe the media for playing number sticks in improving the ability to recognize numbers or number symbols for children aged 4-5 years. The type of research used is classroom action research which passes through the stages of implementation, observation, and reflection. Collecting data using interviews and observation. Which is then analyzed using a quantitative descriptive approach. The results showed that there was an increase in the ability to recognize numbers through playing number stick media, which increased 25% in the first cycle and increased 50% in the second cycle.

Keywords: *Recognize Numbers, Early Childhood, Stick Numbers*

PENDAHULUAN

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006). Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun

menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Pada kenyataannya dilapangan metode pengenalan angka dilakukan secara konvensional yaitu menghitung secara lisan tanpa bantuan alat media. Sebanyak 40% Anak mengalami kesulitan dan mempunyai beban apabila diminta menghitung dengan benar dan tepat (Romlah, 2018). Hal senada juga terjadi dalam pengamatan (Sumardi, 2017) bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan 1-20 belum optimal, selain pembelajaran hanya disampaikan secara lisan, pembelajaran disampaikan dengan metode penugasan. Sama halnya hasil observasi peneliti di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam pengenalan angka masih rendah, dari 25 anak terdapat 7 anak (28%) belum mengenal angka dengan baik atau dalam kategori belum berkembang. Hal ini disebabkan masih terbatas dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagian besar kegiatan mengenal angka masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif).

Mengenalkan konsep lambang bilangan kepada anak Taman Kanak-kanak (TK) hendaknya melalui cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangannya (Devi, 2020). Agar anak tidak bosan dan memahami makna dari simbol angka atau lambang bilangan, guru mempunyai peranan sangat besar dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Sehingga kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan.

(Gandana, 2017) dalam penelitiannya memaparkan bahwa media balok *Cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK At-Toyyibah Kabupaten Tasikmalaya. (Fitri, 2020) juga memaparkan hasil penelitiannya tentang peningkatan kemampuan mengenal angka menggunakan media *number sense multisensori* pada anak, peningkatan kemampuan disebabkan anak tertarik untuk bermain menggunakan kartu dan kepingan hitung yang bersifat multisensori. (Rahman, T., & Fuadatun, 2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan. Anak lebih tertarik karena belajar dengan bermain sembari mengenal angka dan meningkatkan perhatian.

Dalam penelitian diatas telah dijelaskan beberapa media yang dapat meningkatkan atau menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan maupun mengenal angka, seperti media balok *Cuisenaire*, *number sense multisensory*, dan *flash card*. Dalam hal ini belum membahas terkait stimulasi pengenalan angka menggunakan stick angka yang dilakukan melalui

permainan. Sehingga peneliti anak membahas lebih dalam terkait stimulasi pengenalan angka melalui media bermain *stick* angka.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas (Sugiono, 2011). Subjek dalam penelitian ini adalah 22 anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen dengan 12 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pra Tindakan

Pemilihan media bermain *stick* angka berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi bahwa sebagian anak masih belum bias membilang dengan benar. Berikut ini adalah hasil observasi kemampuan mengenal angka sebelum tindakan diaplikasikan.

Tabel 1. Kemampuan Mengenal Angka Pra Tindakan

No	Kriteria Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang	15	65.5%
2	Mulai Berkembang	6	25%
3	Berkembang Sesuai harapan	3	12.5%
4	Berkembang Sangat Baik	0	0%
	Jumlah	24	100%

Pembelajaran dalam rangka mengenalkan angka kepada anak didik di TK TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen sudah baik, hanya saja terdapat beberapa permasalahan berdasarkan hasil observasi diantaranya, pertama guru belum melibatkan anak didik agar berperan serta dalam pembelajaran, seperti guru hanya banyak bercerita dan memberikan tugas kepada anak didik, sehingga banyak anak didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kedua, guru belum terlihat menggunakan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan pengenalan angka anak didik. Hal ini terlihat dari cara mengajar guru yang hanya mengandalkan media buku cetak saja, anak didik disuruh melihat atau menyimak apa yang ada di buku, sehingga banyak terlihat anak didik yang merasa bosan, bermain sendiri dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak didik, maka peneliti menggunakan media *stick* angka yang digunakan dalam bentuk permainan.

Siklus I

Tahap Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai teman sejawat (kolaborator).
2. Menyusun RPPH dengan tema Rekreasi.
3. Mempersiapkan media/alat peraga untuk kegiatan pembelajaran berupa stick untuk *ice cream* bertuliskan angka 0-10.
4. Mempersiapkan instrumen yang digunakan untuk penelitian.
5. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan setiap kegiatan (HP atau kamera digital)

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan 1 siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 31 Agustus 2020 dengan tema Rekreasi dengan subtema Kendaraan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini sama sekali tidak mengganggu jadwal kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen karena telah disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di TK tersebut dan sesuai dengan RPPH yang telah ditetapkan

Tahap Observasi Siklus I

Selama pelaksanaan kegiatan melipat kertas, peneliti mengamati jalannya penggunaan media stik angka yang dilakukan anak didik untuk memastikan tindakan-tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan perencanaan awal. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. Pengamatan selama proses pembelajaran terdiri dari kecepatan dan kerapian anak didik dalam melipat kertas, keaktifan anak didik dalam mengenal angka atau lambang bilangan serta keterlibatan anak didik dalam pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dalam pengembangan kemampuan mengenal angka anak didik. Untuk hasil pengamatan atau observasi kemampuan mengenal angka anak didik pada siklus I dapat dilihat pada table.2 di bawah ini

Tabel 2. Perkembangan mengenal Angka Siklus I

Kriteria Perkembangan	Pra Tindakan		Siklus I	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Berkembang Sangat Baik	3	65.5%	9	37.75%
Berkembang Sesuai Harapan	6	25%	6	25%
Mulai Berkembang	15	12.5%	9	37.5%
Belum Berkembang	0	0%	0	0%
Jumlah	24	100%	24	100%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada pra tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak belum berkembang dengan baik. Dari sebanyak 24 anak didik di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen hanya 9 (37,50%) anak didik yang telah memenuhi indikator kemampuan

mengenal angka telah berkembang sangat baik. Sebanyak 6 (25,00%) anak didik dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 9 (37,50%) anak didik masih dalam kategori mulai berkembang. Hasil tersebut di atas telah mengalami kenaikan dan peningkatan. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk lebih meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen melalui penggunaan media *stick* angka. Untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian kembali pada siklus II.

Tahap Refleksi Siklus I

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain *stick* angka dan untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I.

Beberapa kendala yang perlu dicari solusi dan perlu adanya peningkatan pada Siklus berikutnya yaitu:

1. Anak yang tidak masuk kelas, ada yang karena sakit dan izin.
2. Kurang kerjasama antara guru, peneliti, dan anak dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kondusif, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa anak berbicara dengan temannya, bermain sendiri dengan mainan yang dibawa, makan di dalam kelas, dan ada anak yang suka mengganggu teman.

Dari beberapa kendala di atas, maka peneliti dan guru berdiskusi mencari solusi agar kegiatan pembelajaran pada Siklus berikutnya dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain *stick* angka. Solusi dari beberapa kendala tersebut yaitu:

1. Guru dan peneliti memberikan penjelasan, perhatian, serta memotivasi anak yang tidak masuk sekolah agar mereka mau berangkat ke sekolah dan semakin tumbuh rasa percaya dirinya.
2. Perlu adanya peningkatan kerja sama, saling menghormati antara guru, peneliti, dan anak. Guru dan peneliti merencanakan kegiatan yang lebih menarik dari siklus sebelumnya agar anak semakin antusias dan terjadi peningkatan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang diperoleh pada Siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Pra Tindakan penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan, ada peningkatan antara pada tahap Pra Tindakan dan

sesudah dilakukan tindakan. Tetapi, peneliti akan mengoptimalkan peningkatan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka sampai indikator keberhasilan yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka untuk Siklus II.

Tahap Observasi Siklus II

Pada penelitian tindakan Siklus II selama proses pembelajaran mengenal angka atau lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka, guru dan peneliti mengamati jalannya kegiatan, mencatat tindakan yang telah dilakukan baik tindakan yang sesuai dengan perencanaan maupun yang mengalami perubahan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka dari Siklus awal sampai Siklus akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai rencana.

Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dikatakan bahwa anak merasa antusias, senang, dan dapat bekerjasama. Hal itu terlihat saat proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka pada Siklus II anak menjadi lebih bersemangat, senang, dan lebih berkompetisi, meskipun kegiatan tersebut bukanlah sebuah kompetisi. Sebab kegiatan pada Siklus II dilakukan secara bersama-sama. Sehingga, semua anak berlomba-lomba untuk menyelesaikan kegiatan tersebut dengan cepat dan tepat. Anak menjadi lebih senang karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka, tidak hanya menggunakan LKA maupun buku tulis.

Penelitian tindakan Siklus II Pertemuan Pertama, anak merasa senang dan berlomba-lomba agar dapat menyelesaikan kegiatan tersebut dengan cepat dan tepat. Kemudian anak dapat menggunting LKA menjadi stick angka sederhana. Pada Pertemuan Kedua dan Pertemuan Ketiga anak semakin antusias, bersemangat, dan berkompetisi saat melakukan kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya secara bersama-sama, serta pada saat kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dengan urut secara bersama-sama. Pada saat mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka dalam penelitian tindakan Siklus II, suasana kelas menjadi lebih kondusif, anak menjadi lebih tenang, tidak ada anak yang makan ketika pembelajaran berlangsung, dan bahkan anak yang sering mengganggu teman pada penelitian tindakan Siklus II menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Untuk hasil pengamatan atau observasi kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan anak didik pada siklus II dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Perkembangan mengenal Angka Siklus II

Kriteria Perkembangan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Berkembang Sangat Baik	9	37.5%	21	87.5
Berkembang Sesuai Harapan	6	25%	3	12.5%
Mulai Berkembang	9	37.5%	9	37.5%
Belum Berkembang	0	0%	0	0%
Jumlah	24	100%	24	100%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada pra tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak belum berkembang dengan baik. Dari sebanyak 24 anak didik di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen hanya 21 (87,50%) anak didik yang telah memenuhi indikator kemampuan mengenal angka telah berkembang sangat baik. Sebanyak 3 (12,50%) anak didik dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 0 (0%) anak didik dalam kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Hasil tersebut di atas telah mengalami kenaikan dan peningkatan yang sangat signifikan.

Refleksi Tahap Akhir

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama Siklus II. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan ini dipengaruhi oleh pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka. Sebab, dengan bermain stick angka pembelajaran mengenal lambang bilangan menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Pada Siklus II pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain stick angka sudah melibatkan semua anak. Sehingga, anak menjadi lebih bersemangat, lebih antusias, dan muncul kompetisi diantara mereka.
2. Suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga, hampir semua anak menjadi lebih fokus ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan anak didik Kelompok Usia 4-5 tahun TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Pembahasan

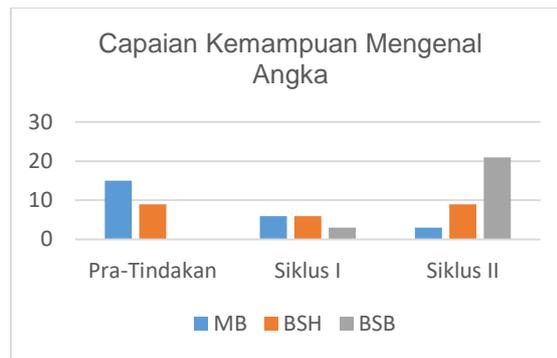
Kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya (Mutiah, 2012). Berdasarkan hasil observasi pada tahap Pra Tindakan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan pada anak Kelompok usia 4-5 tahun TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen, masih rendah. Sebab kegiatan pembelajaran mengenal angka atau lambang bilangan

sebagian besar menggunakan LKA, buku tulis, dan papan tulis. Masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung membuat anak menjadi bosan dan kurang fokus ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Bertumpu pada hal tersebut, kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan pada anak masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan tambahan media yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *stick* angka.

Stick angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal angka atau lambang bilangan 1-10 (Ma'rifah, 2014). *Stick* angka yang bertuliskan angka 1-10, mempunyai variasi gambar, dan berwarna-warni dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan.

Dalam hal ini pembelajaran pengenalan lambing bilangan dibantu menggunakan media berupa *stick* angka untuk mempermudah menalar anak. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2007) bahwa alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia (Sujiono, 2009). Kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan pada anak kelompok usia 4-5 tahun TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen setelah menggunakan media pembelajaran berupa *stick* angka terdapat perubahan yakni sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti, yaitu pada indikator pertama anak sudah dapat menulis angka atau lambang bilangan 1-10, pada indikator kedua anak sudah dapat menunjuk angka atau lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan pada indikator ketiga anak sudah dapat menghubungkan angka atau lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Hal ini sesuai dengan pendapat (Muslimah, 2015) bahwa alat permainan edukatif (APE) berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak, dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka atau lambing bilangan. Berikut ini adalah grafik Perbandingan Pratindakan dengan Siklus I dan Siklus II.



Hasil penelitian ini terbukti sesuai dengan yang dinyatakan pada pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak Tahun 2010, bahwa standar Tingkat Pencapaian Perkembangan untuk anak Kelompok usia 4-5 tahun TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen dalam konsep mengenal angka atau lambang bilangan, seharusnya anak sudah mampu untuk menunjuk angka atau lambang bilangan 1-10, meniru angka atau lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/memasangkan angka atau lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Permendiknas, 2009) (Pendidikan et al., 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi 14.24.09 Donorojo Sempor Kebumen dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran berupa *stick* angka. Kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan diantaranya adalah menunjuk angka atau lambang bilangan 1-10, meniru angka atau lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/memasangkan angka atau lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permula Di Taman Kanak-kanak*. Depdiknas.
- Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Provesi Guru*, 2(3), 258–268.
- Permendiknas, (2009).
- Fitri, K. R. (2020). Media Number Sense Untuk Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini Dengan Multisensori. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 5(2), 55–64. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/7417>
- Gandana, G. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK AT-TOYYIBAH. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92–105.
- Ma'rifah. (2014). Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan

- Permainan Stick Angka Di Kelompok A Tk Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik. *Pengembangan Profesional Keguruan*.
- Muslimah. (2015). *Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Bermain stick angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu*. Universitas negeri Yogyakarta.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2018). No Title. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1–17.
- Romlah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Sumardi. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(1), 190–201. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9359.%0A>