



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 3 Nomor 1, Juni 2020
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/06/2020
 Reviewed : 28/06/2020
 Accepted : 29/06/2020
 Published : 30/06/2020

Elpa Maya Astuti¹
 Ria Novianti²
 Febrialismanto³

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
 KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ANIMALS
 MANIPULATIFE LOTTO PADA ANAK USIA 5-6
 TAHUN DI TK ALFARIZKY KIDS KABUPATEN
 KAMPAR**

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menjelaskan bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media *animals manipulatife lotto* pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang kecamatan Tambang kabupaten Kampar. Media ini dapat menarik minat anak untuk belajar, yang didukung oleh penerapan yang cukup baik oleh peneliti. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan tampak pada hasilnya yang signifikan yakni dari data awal 35,83% (mulai berkembang), mengalami peningkatan ke siklus I 46,25% (berkembang sesuai harapan). Peningkatan dari siklus I ke siklus II 67.08 (berkembang sesuai harapan). Perkembangan data awal ke siklus II meningkat sebesar 31,25% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Jadi, bila media *animals manipulatife lotto* diterapkan dengan baik kepada anak, maka akan ada peningkatan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang baik pula.

Kata Kunci: Konsep Angka, Anak

Abstract

This study uses a class action research (CAR) method that explains how to improve the ability to recognize the concept of numbers through animal manipulative lotto media in children aged 5-6 years in the long jungle rimbo of the mining districh of kampar regency. This media can attract children's interest to learn which is supported by a pretty good determination by researchers. The increase in the ability to recornize the concepr of numbers appears to be a significant result from the initial data of 35.83% (starting to develop), increased to cycle I 46.25% (progressed as expected). Improvement from cycle I to cycle II 67.08% (progressed as expected). The initial data development into cycle II increased by 31.25% indicating a significant increase. So, if animals manipulative lotto media is applied well to children, then there will be an increase in the ability to recognize the concept of a good number of children too.

Keywords: Concept of numbers, Children

^{1,2,3)} Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

¹⁾ Alamat email elpamaya23@gmail.com

²⁾ Alamat Email ria.novianti@lecturer.unri.ac.id

³⁾ Alamat Email febrialismanto@lecturer.unri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Yuliani, 2011).

Menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak dapat melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan bermain sambil belajar. Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun, 2005) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Aspek kognitif yang dapat distimulasikan kepada anak salah satunya adalah matematika. Piaget (Slamet, 2005) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Mengenalkan konsep bilangan merupakan salah satu cabang matematika yang penting untuk diajarkan kepada anak usia dini sebagai bekal untuk materi selanjutnya yang lebih kompleks. Bilangan merupakan bagian dari matematika yang telah menyatu dengan kehidupan manusia dan merupakan kebutuhan dasar manusia dari semua lapisan masyarakat dalam pergaulan hidup sehari-hari. Pengetahuan tentang bilangan perlu dikenalkan kepada anak sedini mungkin, dengan cara dan kaidah yang benar. Bilangan merupakan konsep yang menyatakan banyak (Wakiman, 2001). Dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 terdapat karakteristik kognitif anak TK kelompok A (4-5 tahun) tentang konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf untuk anak usia empat sampai kurang dari lima tahun. Karakteristik tersebut diantaranya: (1) mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) membilang banyak benda satu sampai dengan sepuluh, (3) mengenal konsep bilangan, (4) mengenal lambang bilangan, (5) mengenal lambang huruf.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang, dari jumlah kelas kelompok A yaitu 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, terdapat 15 anak yang belum mampu dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Anak masih sering keliru dalam menyebutkan konsep bilangan. Dalam kegiatan pembelajaran guru sudah memberikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan misalnya dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi anak belum mampu dalam mengenal konsep bilangan diantaranya: (1) anak kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang ada anak yang melamun pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu terdapat anak yang malas mengerjakan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru, jadi harus diberi motivasi terlebih dahulu oleh guru baru mau mengerjakan; (2) media yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak kurang optimal, media yang digunakan guru diantaranya dadu, kartu angka, benda kongkret, dan LKA.

Berdasarkan uraian mengenai kondisi yang ada di lapangan, maka diperlukan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak TK kelompok A yaitu melalui media *lotto*. Dengan media *lotto* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Peneliti memilih media *lotto* karena media *lotto* dirasa masih sangat jarang digunakan dalam kegiatan mengenal konsep bilangan, selain itu di TK tersebut juga belum menggunakan media *lotto*. Media *lotto* ini dilengkapi dengan gambar sehingga dapat menarik perhatian anak terhadap kegiatan pembelajaran ataupun dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan.

METODE

Tempat dan waktu penelitian Penelitian ini dilaksanakan di TK Alfarizky Kids dengan subjek penelitian anak usia dini 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dan dilaksanakan dalam 2 (dua)

siklus dan setiap siklus dilaksanakan 3 (tiga) kali pertemuan. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Pada hakikatnya PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, Suharsimi Arikunto, dkk, (2012) menyebutkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dengan landasan penilaian berdasarkan indikator dari aspek kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Indikator penilaian seperti berikut.

Aspek	Indikator Perkembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Berpikir	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10				
Simbolik	2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				
	3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI NO:137 Tahun 2014

Keterangan :

- BB : (belum berkembang), anak belum mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar sesuai indikator, skor 1 dengan persentase 1%-24%
- MB : (Mulai berkembang), anak mulai mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar sesuai indikator, skor 2 dengan persentase 25%-49%
- BSH : (Berkembang sesuai harapan), anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar sesuai indikator, skor 3 dengan persentase 50%-75%
- BSB : (Berkembang sangat baik), anak telah mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar sesuai indikator, skor 4 dengan persentase 76%-100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang ditemukan beberapa anak yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangannya masih rendah. Kemampuan menyebutkan lambang bilangan pada setiap anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan penelitian dibandingkan dengan setelah dilakukan tindakan penelitian dengan menggunakan media *animals manipulative lotto*. Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase dapat dilihat rendahnya kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan melalui kegiatan bermain *manipulative lotto* pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan. Hal ini dikarenakan kurangnya pengelolaan media sehingga pembelajaran menyebutkan bilangan dan lambang bilangan tidak menyenangkan bagi anak. Mulai dari hasil pengamatan guru terhadap kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan sebelum diberi tindakan terdapat nilai rata-rata 35.83% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

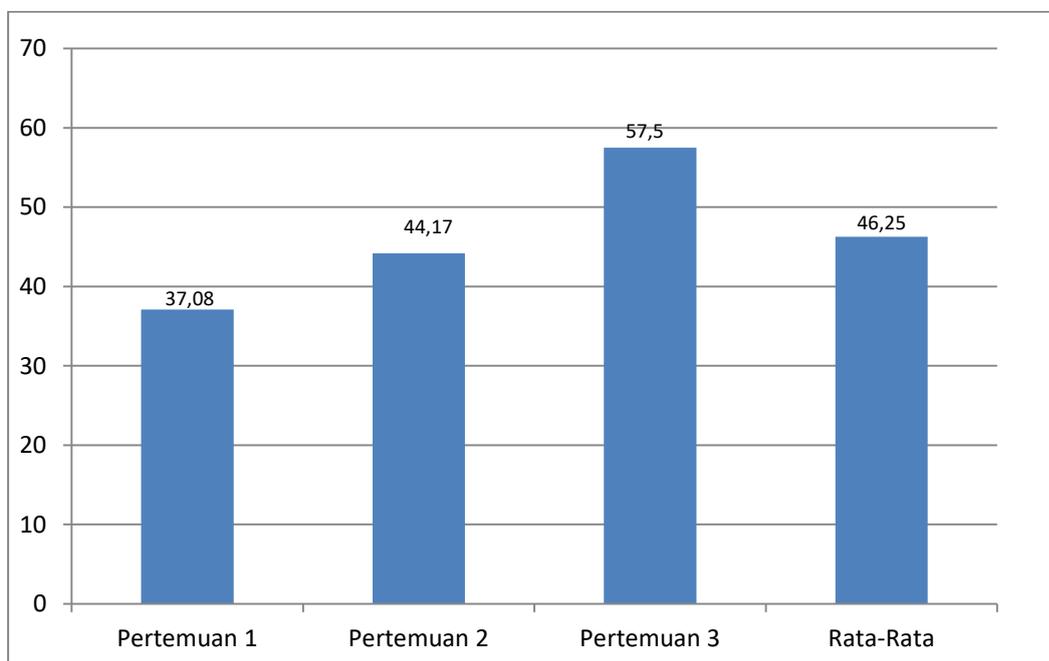
Tabel Rekapitulasi Kemampuan Mengenal konsep bilangan anak Siklus I

No	Indikator	Indikator	Indikator			Jumlah	Persentase	Kriteria
			Ptm 1	Ptm 2	Ptm 3			
1	Menyebutkan bilangan 1-10	lambang	42.50	48.75	60.00	151.25	50.42	MB
2	Menggunakan bilangan untuk menghitung	lambang untuk	37.50	43.75	57.50	138.75	46.25	MB
3	Mencocokkan dengan lambang bilangan	bilangan	31.25	40.00	55.00	126.25	42.08	MB
Jumlah			111.25	132.5	172.5	416.25	138.75	
Rata-rata			37.08	44.17	57.5	138.75	46.25	MB

Sumber : data olahan peneliti

Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil rekapitulasi kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan manipulatif lotto pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata nilai 37.08% pertemuan 2 dengan rata-rata nilai 44.17% dan pada pertemuan 3 memperoleh rata-rata 57.50% terdapat kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dengan kriteria mulai berkembang (MB).

Gambar Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Pada Siklus 1 Berdasarkan Skor Setiap Pertemuan



Tabel Data Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Siklus I		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Guru menjelaskan bentuk angka 1-10 yang sudah ditulis dilabel dan mnerangkan teknik permainan <i>manipulatife lotto</i>	1	2	2
2	Guru membagi kelompok anak untuk melakukan permainan <i>manipulatife lotto</i>	2	2	3
3	Guru memberi contoh teknik permainan <i>manipulatife lotto</i> dan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain <i>manipulatife lotto</i> ,kemudian disuruh mengambil gambar sesuai dengan tema pembelajaran	1	2	2
4	Guru mengoreksi kesalahan anak dalam pelaksanaan bermain <i>manipulatife lotto</i>	2	3	2
5	Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain <i>manipulatife lotto</i>	2	2	3
Jumlah		8	11	12
Persentase		53.33	73.33	80
Rata-rata			68.89	
Kriteria			Baik	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Dilihat dari tabel diatas pada pelaksanaan kegiatan permainan manipulatife lotto pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar siklus I pertemuan 1 aktivitas guru dengan persentase 53.30%. Pada pelaksanaan kegiatan permainan manipulatife lotto siklus I pertemuan 2 aktivitas guru dengan nilai persentase 73.33%. pada pelaksanaan kegiatan manipulatife lotto siklus I pertemuan 3 aktivitas guru dengan nilai persentase 80.00%. dengan nilai rata-rata 68,87 dengan kriteria baik.

Tabel Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Anak Siklus I

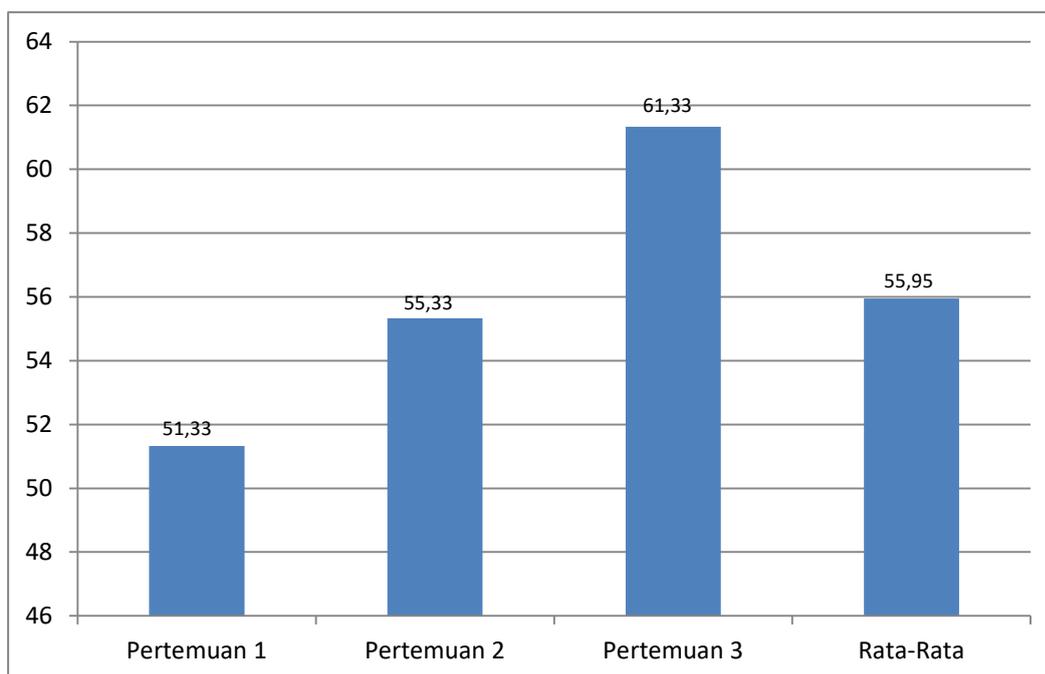
No	Indikator	Jumlah			Persentase	Kriteria	
		Ptm 1	Ptm 2	Ptm 3			
1	Anak menyebutkan angka dan menunjukkan bentuk angka 1-10	63.33	65.00	65.00	193.3	64.44	Cukup
2	Anak mengamati guru dalam menjelaskan teknik permainan <i>manipulatife lotto</i> sesuai dengan tema	45.00	50.00	55.00	150.00	50.00	Cukup
3	Anak bermain <i>manipulatife</i>	40.00	50.00	53.33	143.33	47.78	Cukup

<i>lotto</i> seperti yang dicontohkan guru							
4	Anak menghitung, mencocokkan lambang bilangan dengan	63.33	61.67	73.33	198.33	66.11	Cukup
5	Anak menceritakan perasaannya setelah bermain <i>manipulative lotto</i>	45.00	50.00	60.00	155.00	51.67	Cukup
Jumlah		256.66	276.67	306.67	839.99	280.00	
Rata-rata		51.33	55.33	61.33	168.00	55.95	
Kriteria				Cukup			

Sumber : data olahan peneliti

Berdasarkan tabel diatas rekapitulasi observasi aktivitas anak tentang kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan melalui kegiatan manipulative lotto siklus I pertemuan 1-3 pada kriterianya memiliki kriteria baik, dengan perolehan nilai persentase pada siklus I pertemuan 1 yaitu 60.20% sedangkan nilai persentase pada pertemuan 2 55.33% dan nilai persentase pertemuan 3 yaitu 61.33%. jadi secara keseluruhan perolehan persentase pada siklus I yaitu 55.95% dengan kriteria cukup.

Gambar Grafik Aktivitas Anak Siklus I Dari Masing-Masing Pertemuan



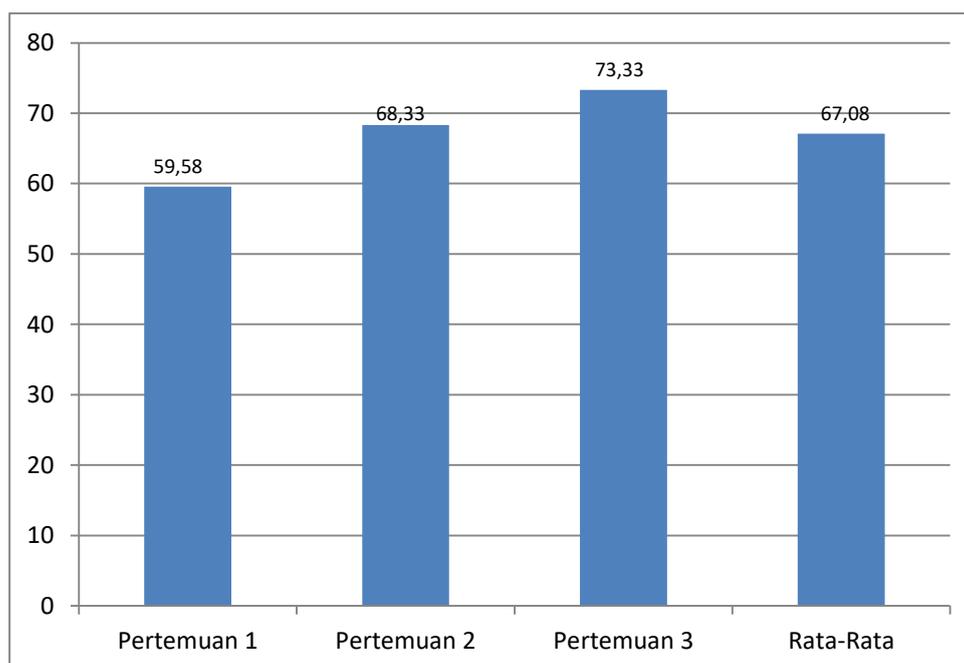
Tabel 1.4 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Siklus II

No	Indikator	Indikator			Jumlah	Persentase	Kriteria
		Ptm 1	Ptm 2	Ptm 3			
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	61.25	67.50	72.50	201.25	67.08	BSH
2	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	60.00	67.50	75.00	202.50	67.50	BSH
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	57.50	70.00	72.50	200.00	66.67	BSH
Jumlah		178.75	205.00	220.00	603.75	201.25	
Rata-rata		59.58	68.33	73.33	201.25	67.08	BSH

Sumber : data olahan peneliti

Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil rekapitulasi kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan manipulative lotto pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata nilai 59.58% pertemuan 2 dengan rata-rata nilai 68.33% dan pada pertemuan 3 memperoleh rata-rata 73.33% terdapat kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Gambar Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Siklus II Berdasarkan Skor Setiap Pertemuan.



Tabel Data Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus II		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Guru menjelaskan bentuk angka 1-10 yang sudah ditulis dilabel dan mnerangkan teknik permainan <i>manipulatife lotto</i>	2	2	3
2	Guru membagi kelompok anak untuk melakukan permainan <i>manipulatife lotto</i>	2	2	2
3	Guru memberi contoh teknik permainan <i>manipulatife lotto</i> dan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain <i>manipulatife lotto</i> , kemudian disuruh mengambil gambar sesuai dengan tema pembelajaran	2	2	2
4	Guru mengoreksi kesalahan anak dalam pelaksanaan bermain <i>manipulatife lotto</i>	2	3	3
5	Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain <i>manipulatife lotto</i>	2	3	3
Jumlah		10	12	13
Persentase		66.66	80.00	86.67
Rata-rata			77.77	
Kriteria			Baik	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Dilihat dari tabel diatas pada pelaksanaan kegiatan permainan *manipulatife lotto* pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar siklus I pertemuan 1 aktivitas guru dengan persentase 66.66%. pada pelaksanaan kegiatan permainan *manipulatife lotto* siklus I pertemuan 2 aktivitas guru dengan nilai persentase 80.00%. pada pelaksanaan kegiatan *manipulatife lotto* siklus I pertemuan 3 aktivitas guru dengan nilai persentase 80.00%. dengan nilai rata-rata 86.67% dengan kriteria baik.

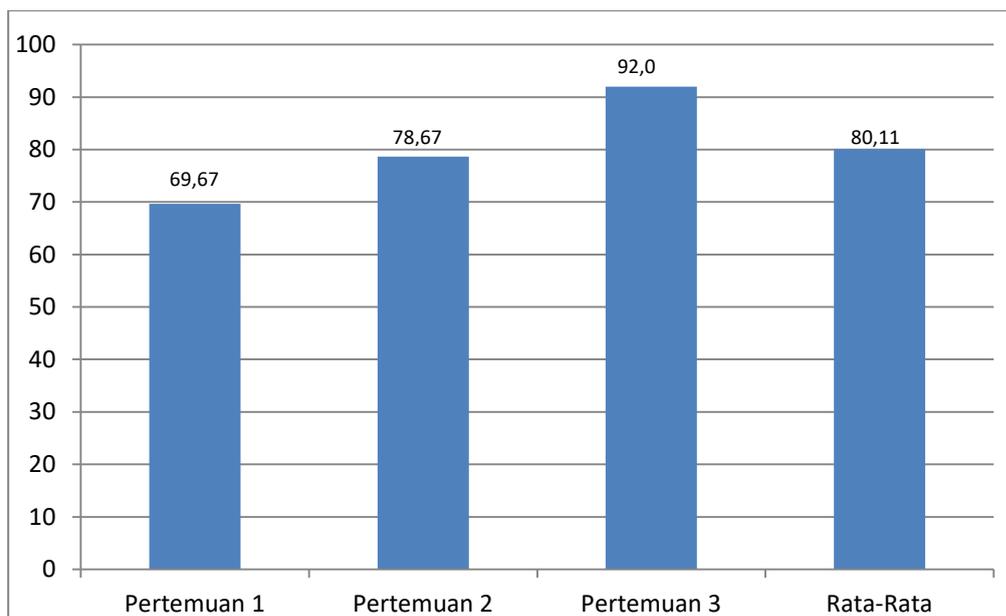
Tabel Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Anak Siklus II

No	Indikator	Jumlah			Jumlah	Persentase	Kriteria
		Ptm 1	Ptm 2	Ptm 3			
1	Anak menyebutkan angka dan menunjukkan bentuk angka 1-10	68.33	85	95	248.33	82.78	Baik
2	Anak mengamati guru dalam menjelaskan teknik permainan manipulatif lotto sesuai dengan tema	68.33	76.67	91.67	236.67	78.89	Baik
3	Anak bermain manipulatif lotto seperti yang dicontohkan guru	66.67	75	95	236.67	78.89	Baik
4	Anak menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	76.67	83.33	86.67	246.67	82.22	Baik
5	Anak menceritakan perasaannya setelah bermain manipulatif lotto	68.33	73.33	91.67	233.33	77.78	Baik
Jumlah		348.33	393,33	460.01	1201.67	400.56	
Rata-rata		69.67	78.67	92.00	240.33	80.11	
Kriteria						Baik	

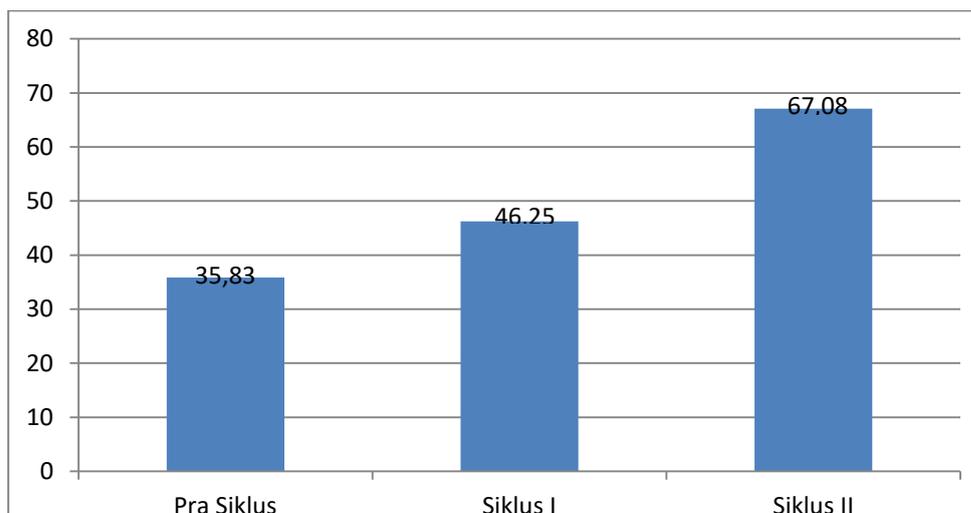
Sumber : data olahan peneliti

Berdasarkan tabel dapat dilihat rekapitulasi aktivitas anak tentang kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan melalui kegiatan manipulatif lotto pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan tambang Kabupaten Kampar siklus II pertemuan 1-3 pada umumnya memiliki kriteria baik, dengan perolehan nilai persentase pada siklus II pertemuan 1 yaitu 69.67% , pertemuan 2 yaitu 78.67%, pertemuan 3 yaitu 61.33%. jadi secara keseluruhan perolehan nilai persentase siklus II yaitu 92.00% dengan kriteria baik.

Gambar Grafik Aktivitas Anak Siklus II Dari Masing-Masing Pertemuan



Gambar Grafik Rata-Rata Peningkatan Terhadap Kemampuan Menyebutkan Bilangan Dan Lambang Bilangan Melalui Kegiatan *Manipulative Lotto*



Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%. Faktor tersebut diantaranya adalah terdapat seorang anak yang belum memiliki usia cukup untuk ditempatkan di TK Alfarizky kids. Menurut Yudha Kurniawan (2008) usia kronologis berkaitan erat dengan kematangan, apabila telah mencapai kematangan organ fisik maupun psikis akan mampu untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Namun apabila belum mencapai kematangan, organ fisik maupun psikis belum dapat berkembang secara optimal. Selain itu terdapat pula anak yang masih selalu ditunggu oleh orang tuanya.

Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan *manipulative lotto* dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak di TK Alfarizky Kids . permainan *manipulative lotto* dapat mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga dalam melaksanakan kegiatan anak akan senang hati tanpa adanya paksaan. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan melalui

permainan *manipulative lotto* dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak TK Alfarizki Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dari penelitian ini penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut : Sebelum dilakukan penelitian, Kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids mulai berkembang, sedangkan setelah dilakukan penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan menerapkan Permainan media *animals manipulative lotto* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan *animals manipulative lotto*, masing-masing teknik bermain dilakukan sesuai tema pembelajaran. Dapat diketahui besarnya peningkatan kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan melalui permainan *animals manipulative lotto* pada anak usia 5-6 tahun di TK Alfarizky Kids Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dengan peningkatan kemampuan menyebutkan bilangan dan lambang bilangan pada pra siklus ke siklus I adalah 29,08% Kemudian pada siklus I ke siklus II meningkat menjadi 45,04% dan pada Pra siklus ke siklus II meningkat menjadi 87.22% oleh karena itu menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan yang tinggi dibandingkan pada Pra siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.
- Febrialismanto,dkk (2020) . Pengaruh Permainan Media Manik-Manik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*
- Isjoni. 2010. Model Pembelajaran Anak Usia Dini, Bandung, Alfabeth.
- Ismatul Khasanah.2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media APE “Kubus Angka” Pada Kelompok A TK Tunas Rimba 1 Semarang Tahun 2013/2014. *Jurnal Educhild Pendidikan, Sosial Dan Budaya*.
- Ni Putu Laris, dkk. (2014). “Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di PAUD Santi Kumara”. *EJournal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, 2014, halaman 1-11. (Online)
- Ria Novianti. 2015. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Educhild: Pendidikan, Sosial Dan Budaya*.
- Ria Novianti. 2012. Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Pekanbaru: UR Press
- Novia Ariani, Ria Novianti. 2020. Pengaruh Permainan *Number Ball Race* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cendana Rumbai, Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. PAUD Lectura: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (02), 1-11
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Suroso. (2009). Penelitian Tindakan Kelas: Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Classroom Action Research. Yogyakarta: Pararaton.
- T. Wakiman. (2001). Alat Peraga Pendidikan Matematika I. Yogyakarta: UNY.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2011). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.