

## **PENGARUH MEDIA CARD TABLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Silvi Putri Anggraini**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
e-mail: [silvianggraini16010684097@mhs.unesa.ac.id](mailto:silvianggraini16010684097@mhs.unesa.ac.id)

**Mas'udah**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
e-mail: [masudah@unesa.ac.id](mailto:masudah@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep bilangan, berdasarkan hasil observasi awal kemampuan mengenal konsep bilangan kurang maksimal, hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur. Studi literatur ini menghasilkan pembahasan mengenai pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui hasil kajian pustaka yang dikuatkan dengan beberapa jurnal ilmiah. Pembahasan menggunakan studi literatur dengan menguraikan, merangkum, menuangkan gagasan dari beberapa sumber pustaka baik berupa teori, temuan dan bahan penelitian yang relevan, menghasilkan pembahasan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dapat distimulasi dengan media *card table*. Media *card table* ini dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kognitif terutama mengenal konsep bilangan 1-10 dengan cara bermain menggunakan media sesuai tahapan. Implikasi pada penelitian ini adalah dengan penggunaan media *card table* sebagai sarana media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan konsep bilangan melalui membilang dengan menunjuk kartu 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan memasangkan jumlah kartu dengan lambang bilangan.

**Kata Kunci:** konsep bilangan, media *card table*

### **Abstract**

*One area of cognitive development is to recognize the concept of numbers, based on the results of initial observations the ability to recognize the concept of numbers is not optimal, this is due to the lack of learning media. The purpose of this study was to determine the effect of the card table media on the ability to recognize the concept of numbers 1-10 in children aged 4-5 years. The method used in this research is the literature study method. This literature study results in a discussion of the influence of the media card table on the ability to recognize the concepts of numbers 1-10 through the results of a literature study that is corroborated by several scientific journals. The study uses literature studies by outlining, summarizing, pouring ideas from several literature sources in the form of theories, findings and relevant research materials, resulting in a discussion that the ability to recognize the concepts of numbers 1-10 can be stimulated with the media card table. This media table card can improve and develop cognitive abilities, especially knowing the concepts of numbers 1-10 by playing using the media according to stages. The implication in this study is that the use of a card table media as a means of learning media can develop the ability of the concept of numbers through numerating by pointing cards 1-10, sorting numbers 1-10, and pairing the number of cards with symbol numbers.*

**Keywords :** concept of numbers, card table media

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya anak usia dini merupakan tahapan awal dalam proses pembelajaran untuk menciptakan generasi berkualitas. Anak usia dini yaitu individu yang baru lahir hingga berusia 6 tahun. Habibi (2018) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak dengan rentan usia 0-6 tahun. Beberapa orang menyatakan pemberian stimulasi sejak dini akan menjadikan mereka seperti apa ketika sudah dewasa, baik dari segi fisik, mental, maupun kecerdasan. Sama halnya dengan Hasibuan (2018), mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan secara cepat untuk kehidupan selanjutnya, sehingga pemberian rangsangan diberikan secara maksimal bagi anak. Enam tahun pertama adalah masa paling berharga bagi seorang anak, karena pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek berkembang sangat cepat. Pada usia ini anak harus diberikan rangsangan maksimal untuk kelangsungan fundamentalnya sebagai bekal di masa mendatang.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh pada segala aspek. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 bahwa PAUD merupakan bentuk pembinaan yang dikhususkan kepada anak 0-6 tahun dalam bentuk pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani sehingga anak siap belajar untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan tersebut merupakan fasilitas bagi anak demi berlangsungnya tumbuh dan berkembang 6 aspek perkembangannya sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan anak.

Pemberian rangsangan pendidikan guna membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani sehingga anak siap belajar untuk memasuki pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang matang. Terdapat enam Aspek perkembangan dasar yang dimiliki oleh anak usia dini yang meliputi aspek nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional dan seni. Hasibuan (2018), menyatakan bahwa melalui pendidikan diharapkan anak mampu menjadi cerdas dan bertaqwa karena pemberian stimulasi

yang tepat. Karena masa ini anak mampu menyerap segala informasi atau pembelajaran dengan cepat. Sehingga anak terus dibekali dengan kegiatan atau pembelajaran positif agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Aspek yang perlu dikembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Pudjianti & Masykouri (dalam Khadijah, 2016), menyatakan bahwa kognitif diartikan sebagai kemampuan belajar dan berfikir untuk mempelajari ketrampilan baru, ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal sederhana. Kemudian Susanto (2014), kognitif adalah suatu proses berfikir dengan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian. Pengertian kognitif dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir untuk mempertimbangkan atau menyelesaikan suatu masalah dengan ide-ide atau ketrampilan tersendiri bagi seorang anak. Proses berpikirnya otak untuk mengetahui dan memahami, mencari sebab akibat. Jika pikiran anak berkembang dengan cepat dan baik maka kemampuan kognitif anak berkembang.

Pemberian stimulasi harus sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dan usia anak. Sesuai Permendikbud Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada rentang usia 4-5 tahun melalui lingkup perkembangan kognitif, ada 3 yaitu; belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Capaian yang harus diperoleh anak salah satunya adalah berfikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Kemudian Mulyasa (2014), mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif pada usia 4-5 tahun dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk dan warna, ukuran dan pola; serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pembelajaran mengenal konsep bilangan menjadikan anak sebagai kerangka dasar pembelajaran matematika untuk proses pendidikan selanjutnya.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang ditandai dengan minat atau ide belajar pada anak. Gracia (dalam

Fitri, 2017), menyatakan bahwa masa peka kognitif anak dimulai dengan rentan usia 10 bulan sampai 7 tahun. Selanjutnya Fikriyati (2013), mengungkapkan bahwa tahapan kemampuan kognitif pada usia 2 sampai 5 tahun yaitu anak mampu menggunakan simbol, anak mampu bermain khayal, dan anak mampu bermain mengelompokkan. Pemahaman anak tentang konsep bilangan tersebut terus diasah mulai sedini mungkin. Pada tahap ini anak mulai menggunakan simbol-simbol dan berfikir melalui benda konkret. Perkembangan otak anak pada masa ini berkembang sangat cepat maka dari itu aspek perkembangan anak akan berkembang dengan optimal apabila diberikan secara bertahap dan berulang.

Pada perkembangan tersebut, salah satu capaian yang harus di capai anak usia 4-5 tahun adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Kemampuan mengenal konsep bilangan ini adalah pembelajaran paling dasar dalam berfikir simbolik. Salah satu pentingnya memberikan pemahaman konsep bilangan sejak dini sesuai dengan penelitian dari Ratnasari dan Fitri, (2018), bahwa anak usia 4-5 tahun dengan lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai bekal di masa mendatang dengan pembelajaran melalui media. Tidak hanya itu kemampuan memahami konsep bilangan akan selalu digunakan untuk kehidupan sehari-hari anak misalnya menentukan waktu, tanggal, usia, mengukur tinggi badan atau berat badan anak. Serta perlunya memahami konsep bilangan sejak dini sebagai bekal di jenjang selanjutnya dengan tingkat pencapaian yang lebih sulit. Maka dari itu anak harus terbiasa belajar matematika dasar, salah satunya mengenal konsep bilangan sejak dini dengan cara yang menyenangkan.

IGAK (dalam Sunarmi, 2017), mengungkapkan bilangan adalah suatu konsep yang berhubungan dengan bilangan yang meliputi urutan, bilangan, dan jumlah. Kemudian Triharso (2014), konsep bilangan adalah konsep matematika yang paling penting dipelajari dengan mengembangkan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan anak terhadap bilangan mulai berkembang maka mereka akan tertarik dengan matematika. Senada dengan Gessel Amatruda (dalam Susanto. 2014), bahwa anak usia 4-5 tahun adalah tahap belajar matematika sederhana misalnya, menyebutkan, menghitung,

mengurutkan bialnagan (meskipun masih salah urutannya). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika sederhana berupa berhitung, membilang, dan mengurutkan sebagai dasar pembelajaran untuk anak usia dini.

Tahapan kemampuan mengenal konsep bilangan menurut Bruner (dalam Balkis, 2019), ada 3 tahapan berpikir kognitif, yang pertama tahapan enaktif (anak belajar langsung dengan benda konkret), yang kedua tahapan (anak belajar melalui gambar dari benda sesungguhnya), yang ke tiga tahapan simbolik (anak belajar melalui simbol-simbol). Sama halnya Jean Piaget (dalam Susanto, 2014), menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun merupakan tahap pra operasional dengan melalui 3 tahapan matematika antara lain tahap konsep atau pengertian (belajar melalui benda-benda konkret), tahap transisi atau peralihan (masa peralihan dari konkret ke lambang) dan tahap lambang (menulis tanpa paksaan dan menguasai bentuk lambang bilangan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tahapan belajar dengan benda konkret, kemudian melalui gambar lalu simbol.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Islam Terpadu Nada Ashobah Surabaya kelompok A yang terbagi menjadi 2 kelas dengan jumlah 17 anak tiap kelas. Pada kenyataannya permasalahan kognitif yang terjadi pada anak usia 4-5 saat dilakukan observasi di TK Islam Terpadu Nada Ashobah Surabaya kelompok A ditemukan bahwa anak belum memahami konsep bilangan 1-10. Ketika anak mengerjakan LKA yang telah dibagikan guru, anak cenderung mengerjakan asal-asalan tanpa tahu konsep bilangan. Anak mampu membilang 1-10 tetapi ketika anak mengerjakan LKA dengan memasangkan antara jumlah gambar dengan lambang bilangan anak merasa kesulitan. Anak merasa bingung setelah menghitung jumlah gambar dan memasangkan lambang bilangan. Hal ini terbukti ketika guru mengajak anak menghitung 1-10 secara bersama-sama anak bisa melakukan dengan benar dan lancar, tetapi ketika anak mulai mengerjakan LKA anak merasa kesulitan dan melihat jawaban kepada teman lain untuk di contoh.

Tentunya hal ini akan menghambat kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep 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 memasang jumlah bilangan dengan lambang bilangan beberapa anak cenderung bingung dan keliru dalam memasang. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mampu memahami konsep bilangan 1-10.

Penggunaan LKA secara terus menerus membuat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan cara mengerjakan LKA, anak merasa tidak tertarik dan cenderung ramai dengan sesama teman. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini tentunya menjadi hal dasar yang harus dikuasai semua anak. Selain itu media yang digunakan harus menarik minat anak untuk belajar. Susanto, (2014), kemampuan kognitif diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat dan jangan sampai merusak pola perkembangan anak. Sehingga perlu adanya inovasi pada media pembelajaran atau cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan anak. Karena anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal, terutama dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

Faktor terpenting untuk mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilihat dari berbagai sisi. Adapun faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya menurut Khadijah (2016), yang menyatakan ada 2 faktor, yang pertama faktor heriditas yaitu sifat-sifat yang menentukan kerja intelegtualnya sejak dalam kandungan, kemudian yang ke dua faktor lingkungan yaitu meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Sedangkan, Susanto (2014), mengatakan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain faktor heriditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, dan faktor bakat minat. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak faktor yang mampu mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Maka perlu memberikan stimulasi yang tepat dari berbagai faktor untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif setiap anak.

Berdasarkan permasalahan di atas ditemukan bahwa terjadi ketidaksesuaian capaian yang harus diraih anak dengan kondisi yang sesungguhnya.

Sehingga peneliti berusaha mencari solusi yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Kemudian peneliti menemukan solusi dari permasalahan diatas salah satunya penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah media *card table*. Maka perlunya dilakukan penelitian pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 untuk anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media Card Table terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 usia 4-5 tahun. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam peningkatan kemampuan kognitif terutama mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* (dalam Fadillah, 2017), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Hal ini diperkuat dengan Yusuf Hadi (dalam Fadillah, 2017), juga menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai sumber belajar untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat menstimulasi pikiran dan membangkitkan proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah pemahaman anak dalam memahami sesuatu. Peran media untuk perkembangan anak bukan sekedar pemberian media melalui materi yang akan disampaikan, tetapi lebih untuk memenuhi hak anak dalam pembelajaran melalui media. Adanya media pembelajaran menjadikan suatu bekal pemahaman pada anak agar mereka dapat mengetahui dan mengeksplor lebih dalam untuk kebutuhannya.

Manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam penyampaian informasi sehingga anak-anak mudah dalam belajar dan menjadikan suasana belajar menyenangkan. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2013), mengungkapkan bahwa 4 manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran yang menarik perhatian anak menumbuhkan motivasi belajar, pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami anak untuk mencapai tujuan belajar, metode yang digunakan bervariasi sehingga anak tidak bosan, anak lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sependapat dengan itu Kemp

dan Dayton (dalam Fadillah, 2017), menyatakan bahwa ada banyak manfaat media pembelajaran diantaranya: proses pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, kualitas belajar anak dapat ditingkatkan, proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sikap positif anak dapat lebih ditingkatkan. Media mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media proses penyampaian informasi lebih mudah dipahami anak, dan membuat anak aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran terwujud dengan maksimal.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri, dkk. (2018) menyatakan bahwa memperkenalkan konsep angka sangat penting menggunakan media, karena anak usia dini masih pada tahap pemikiran konkret. Dengan menggunakan media, pembelajaran abstrak bisa melalui hal-hal konkret sehingga pembelajaran yang rumit dapat disederhanakan. Keberhasilan pembelajaran konsep bilangan karena proses pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media konkret.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur atau kajian sumber pustaka. Studi literatur yaitu suatu penelitian berisi teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah penelitian. Selain itu, penelitian dengan studi literatur adalah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya, akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian. Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari jurnal-jurnal ilmiah yang telah dipublikasikan. Metode pembahasan menggunakan studi literatur dengan menguraikan, merangkum, menuangkan gagasan dari beberapa sumber pustaka baik berupa teori, temuan dan bahan penelitian yang relevan. Adapun masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Data yang diperoleh pada penelitian studi literatur ini menggunakan jenis data sekunder.

Data sekunder adalah data pendukung yang bersumber dari literatur maupun referensi-referensi yang terpercaya. Dalam penelitian ini, data sekunder yang dimaksud adalah jurnal-jurnal ilmiah yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan artikel ini. Kemudian data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literatur dengan pembahasan pengaruh media *card table* untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan 17 jurnal nasional sebagai sumber kajian pustaka dan sumber ilmiah. Semua jurnal diperoleh dari pencarian melalui *google scholar*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting, karena dengan adanya pendidikan anak dapat distimulasi, dibimbing, diasuh melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilan anak. Hasibuan (2018), menyatakan bahwa melalui pendidikan diharapkan anak mampu menjadi cerdas dan bertaqwa karena pemberian stimulasi yang tepat. Suasana dalam dunia pendidikan harus dibuat aman, nyaman dan menyenangkan. Pendidikan anak usia dini adalah proses bermain sambil belajar dengan mengemukakan konsep-konsep pada setiap materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan anak, karena guru hanya berfungsi sebagai pendamping dan pembelajaran berpusat pada anak. Pemberian stimulasi ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Sehingga pertumbuhan dan semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan optimal.

Pemberian stimulasi dilakukan berdasarkan 6 aspek perkembangan. Ada 6 aspek perkembangan dasar anak usia dini antara lain, aspek nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni kreatifitas. Semua aspek perkembangan anak usia dini penting untuk dikembangkan, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif pada dasarnya berkaitan dengan pemahaman seseorang terhadap pengetahuan yang dimiliki. Yusuf (dalam Khadijah, 2016), mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah,

berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan Sujiono (2014), kognisi adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Diperjelas dengan Gracia, (dalam Fitri, 2017), masa peka terhadap kognitif anak adalah mulai rentan usia 10 bulan sampai 7 tahun. Gagne (dalam Indrijati Herdina, 2017), menyatakan bahwa strategi kognitif merupakan ketrampilan dalam memilih serta mengarahkan proses internal ketika belajar dan berpikir. Sadiman (dalam Fadillah, 2017), menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perhatian, minat anak, sehingga terjadilah proses pembelajaran.

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Malkus, Feldman, dan Gardner (dalam Sujiono, 2010), perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan dan menghargai maksud dalam menggunakan beberapa sistem simbol dalam bentuk pengaturan. Sistem simbol tersebut meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, dan angka-angka. Teori Behavioris memiliki segi pandangan bahwa anak tumbuh dengan mengumpulkan informasi yang semakin banyak dari hari ke hari. Interaksi anak-anak dengan lingkungan mampu membangun pengetahuan. Sujiono, (2010), perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat dan untuk mencari solusi terhadap suatu masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan proses berpikirnya otak untuk mengetahui dan memahami, menilai suatu kejadian berdasarkan kemampuan individu. Sehubungan dengan penelitian Fitri (2017) bahwa proses kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan perkembangan setiap anak. Perkembangan kognitif sangat berkaitan dengan proses berpikir. Jika kemampuan berpikir anak berkembang dengan cepat dan baik maka kemampuan kognitif anak berkembang. Hal ini membuktikan bahwa

anak usia dini merupakan masa paling peka terhadap proses pembelajaran kognitif. Oleh sebab itu, anak perlu dilatih dan diberi stimulasi agar perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal dengan cara bermain.

Kemampuan kognitif yang dimiliki anak dapat dikembangkan sesuai dengan tahap usianya. Dimana pemberian stimulasi disesuaikan dengan standart tingkat pencapaian perkembangan anak dan usianya. Sesuai Permendikbud Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada rentang usia 4-5 tahun melalui 3 lingkup perkembangan kognitif yaitu:

- a. Belajar dan pemecahan masalah
  - 1) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).
  - 2) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)
  - 3) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb).
  - 4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
  - 5) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah.
  - 6) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.
  - 7) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.
  - 8) Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).
- b. Berfikir logis
  - 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
  - 2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.
  - 3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
  - 4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
  - 5) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriiasi ukuran atau warna.
- c. Berfikir simbolik
  - 1) Membilang banyak benda 1-10
  - 2) Mengenal konsep bilangan
  - 3) Mengenal lambang bilangan
  - 4) Mengenal lambang huruf.

Hal tersebut menunjukkan capaian yang harus diperoleh anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah berfikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Kemampuan mengenal konsep bilangan ini adalah pembelajaran paling dasar dalam berfikir simbolik.

Jean Piaget (dalam Susanto, 2014), menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun merupakan tahap pra operasional dengan melalui 3 tahapan matematika antara lain tahap konsep atau pengertian (belajar melalui benda-benda konkret), tahap transisi atau peralihan (masa peralihan dari konkret ke lambang) dan tahap lambang (menulis tanpa paksaan dan menguasai bentuk lambang bilangan). Pemahaman konsep merupakan pembelajaran dengan menggunakan benda konkret. Pembelajaran secara konkret bertujuan untuk mengenalkan kepada anak sebagai awal pembelajaran yang mampu merangsang pikiran anak.

Hal ini senada dengan Tahapan kemampuan mengenal konsep bilangan menurut Bruner (dalam Balkis dan Rakhmawati, 2019), ada 3 tahapan berpikir kognitif, yang pertama tahapan enaktif (anak belajar langsung dengan benda konkret), yang kedua tahapan (anak belajar melalui gambar dari benda sesungguhnya), yang ke tiga tahapan simbolik (anak belajar melalui simbol-simbol). Maka dapat disimpulkan bahwa setiap anak harus melewati semua tahapan, tetapi dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pembelajaran konsep bilangan yang dilakukan secara bertahap dimana pada masa ini anak harus bisa belajar melalui benda konkret, kemudian belajar melalui gambar dan yang terakhir belajar melalui simbol-simbol atau lambang bilangan.

Tujuan mengenal konsep bilangan pada anak yaitu sebagai dasar pembelajaran matematika melalui benda disekitar lingkungan sesuai tahapan usia. Pengamatan melalui benda konkret disekitar anak mampu memberikan pemahaman konsep bilangan karena anak berinteraksi secara langsung. Hasil penelitian Ratnasari dan Fitri (2018), menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun dengan lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai bekal di masa mendatang. Perlunya memahami

konsep bilangan sejak dini sebagai bekal di jenjang pendidikan selanjutnya dengan tingkat pencapaian yang lebih sulit.

Rumini (dalam Rahman, dkk, 2017), menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan sering dikaitkan dengan menghubungkan benda dengan lambang bilangan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan sangat penting untuk anak. Konsep bilangan perlu diajarkan sejak dini sebagai pemahaman konsep bilangan pada pembelajaran matematika paling dasar.

Perlunya proses belajar dengan kondisi yang menyenangkan karena dunia anak adalah bermain seraya belajar. Hasan (dalam Hasiana dan Wirastania, 2017), pembelajaran angka diperlukan dengan proses berjalan secara perlahan tanpa adanya paksaan, dilakukan dengan suasana menyenangkan saat bermain. Sama halnya dengan Hurlocak (dalam Susanto, 2014), menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan dan pemahaman bilangan permulaan ini, pengalaman yang dialami anak akan mempengaruhi konsep bilangan anak. Oleh karena itu memahami konsep bilangan pada anak harus dilalui dengan pemberian pengalaman yang menyenangkan, sehingga pemahaman anak tentang konsep lebih cepat berkembang.

Hatch (2005), anak yang mengembangkan konsep bilangan adalah anak yang belajar menghitung banyak jumlah benda dalam suatu kumpulan, namun mereka tidak mengetahui bilangan terakhir yang dikatakan dari jumlah keseluruhan benda yang telah dihitung. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konsep bilangan sangat berkaitan dengan kegiatan berhitung. Tahap berhitung anak pada usia TK masih pada tahap berhitung permulaan. Susanto (2014), mengungkapkan tahap berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dengan berhitung menggunakan benda-benda dari lingkungan terdekatnya dan dengan situasi permainan yang menyenangkan dengan tujuan anak mampu belajar mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan hasil dari observasi awal dan beberapa jurnal yang telah dikaji atau

disimpulkan, diperoleh suatu analisis beberapa masalah yang sering ditemukan di lapangan adalah kemampuan anak terhadap kemampuan konsep bilangan 1-10 belum maksimal. Penelitian oleh Wulandari dan Fitri (2019), menyatakan bahwa anak masih membutuhkan bantuan guru dan teman untuk pembelajaran konsep bilangan, dan kesulitan anak dalam membedakan angka 6 dan 9. Penelitian Ingrida dan Cristiana (2014) kemudian penelitian Fahmi dan Widayati (2015), menjelaskan bahwa permasalahan yang terjadi adalah banyaknya anak yang belum mampu memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut ditemukan bahwa anak mampu membilang tetapi tidak bisa memasangkan dengan lambang bilangan, anak belum mengenal lambang bilangan, anak belum bisa mengurutkan bilangan, anak belum mampu melengkapi urutan, anak belum mampu membandingkan konsep banyak, sedikit dan sama.

Tidak hanya itu penggunaan LKA yang terlalu sering membuat anak cepat bosan dan tidak memiliki motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Carolin dan Hasibuan, (2014), proses pembelajaran terlalu monoton dan membuat anak bosan. Proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru tidak pada anak. Anak merasa kurang antusias dalam pembelajaran karena informasi yang disampaikan bersifat abstrak. Model pembelajaran yang dipilih juga kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran serta Alat Peraga Edukatif sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini dapat dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini memiliki arti yang sangat penting karena dalam bermain mampu merangsang semua aspek perkembangannya. Anak dapat aktif ketika bermain bermain dan menghasilkan suatu pengalaman atau pembelajaran tanpa adanya paksaan. Dengan bermain mampu meningkatkan perkembangan kognitif, karena anak bermain secara langsung dan berinteraksi dengan benda-benda di sekelilingnya. Selain itu, dengan bermain anak menerima pengalaman baru. Carton dan Allen (dalam Sujiono. 2010), bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya,

oleh karenanya bermain sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dan mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Bermain dengan menggunakan benda konkret dalam pembelajaran membuat anak merasa senang dan lebih mudah memahami konsep bilangan 1-10.

Kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dikembangkan dengan mudah apabila anak merasa senang dalam pembelajaran. Dengan bermain perasaan anak senang, maka proses pembelajaran lebih cepat dipahami anak. Bermain merupakan kebutuhan alamiah yang dimiliki setiap anak. Karena bermain adalah prioritas utama dalam proses pembelajaran pada anak. Fadillah, (2017), bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Kemudian Piaget (dalam Fadillah, 2017), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang. Melalui bermain anak dapat belajar mengenal konsep bilangan dengan mudah.

Astuti (2016) berhasil melakukan penelitian dengan kegiatan bermain kemampuan mengenal konsep bilangan anak berkembang optimal. Permainan kartu angka sangat membantu anak dalam memanfaatkan potensi kedua belah otaknya. Adanya interaksi kedua belah otaknya memicu peningkatan konsentrasi, kreatifitas, dan pemahaman sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Pemberian stimulasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan ini dapat dilakukan dan dikembangkan melalui berbagai macam cara seperti media pembelajaran. Pemberian berupa fasilitas seperti media pembelajaran dan alat permainan edukatif mampu dijadikan sebagai sarana penunjang untuk meningkatkan kemampuan anak. Tentunya fasilitas yang disediakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Salah satu hal yang sering digunakan guna meningkatkan aspek perkembangan anak dengan melalui media pembelajaran. Menurut Latuheru (dalam Arsyad, 2014) bahwa media adalah sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pendapat, ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima. Kemudian Russel, dkk (dalam



Kristanto, 2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sama halnya dengan Gagne dan Reiser (dalam Kristanto, 2016), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik dapat digunakan dalam proses penyampaian dan memberikan informasi berupa isi materi dalam pembelajaran.

Briggs (dalam Fadillah, 2017), juga menegaskan media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyalurkan pesan atau isi materi pembelajaran. Senada dengan Schram (dalam Fadillah, 2017), media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sarana dalam proses penyampaian informasi atau pengetahuan baru yang di dalamnya terdapat pesan dan bahan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran untuk anak.

Media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam Fadillah (2017), mengungkapkan diantaranya media audio (dengan cara mendengar, misalnya: radio, tape recorder), media visual (dengan cara melihat, misalnya gambar, foto, lukisan, puzzle), media audiovisual (dengan cara mendengar dan melihat, misalnya: tv, hp, laptop). Kemudian Leshin Pollock dan Reigeluth (dalam Arsyad, 2014), mengklasifikasikan menjadi 5 macam yaitu: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran), media berbasis cetak, media berbasis audio, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media dapat diklasifikasikan berbagai macam. Macam-macam media tersebut disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan dan tujuan pembelajaran masing-masing, dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan tentunya menumbuhkan minat belajar anak. Namun juga harus diperhatikan dalam pemilihan media yang aman, mudah digunakan, dan sesuai tujuan belajar untuk anak usia dini.

Pemanfaatan media yang tepat dan menyenangkan bagi anak dilakukan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain sebagai perantara penyampaian pesan, media memiliki banyak manfaat dalam upaya pencapaian

tujuan. Menurut Asnawir dan Basyirudin U. (dalam Fadillah, 2017), media memiliki banyak di antaranya: a) media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak, b) media dapat mengatasi ruang kelas, c) media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungan, d) media menjadikan keseragaman pengamatan, e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis, f) media dapat membangkitkan keinginan minat, g) media dapat membangkitkan motivasi belajar f) media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang kongkret hingga ke abstrak. Manfaat Media digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dan bermain di sekolah dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran anak, karena dengan adanya media yang menarik guru dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pemilihan media dalam pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan disampaikan pada anak-anak. Guru harus cermat dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sujiono (2014), media yang baik adalah media yang secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran serta praktis dan mudah digunakan. Berikut beberapa syarat pemilihan media dan sumber belajar yang baik, adalah: a) menarik dan menyenangkan baik dari segi warna maupun bentuk, b) tumpul (tidak tajam) bentuknya, c) ukuran disesuaikan anak, d) tidak membahayakan anak, e) dapat dimanipulasi.

Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian Rahayu dan Kristanto (2016) yang berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media. Media yang baik adalah media yang menarik dari segi bentuk, warna dan tahan lama serta menjadikan anak aktif dalam proses bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Selain itu media dirancang secara efektif dalam hal penyimpanan media. Penyimpanan media dirancang untuk memudahkan anak mampu menyimpan media tersebut agar media tidak mudah rusak.

Guru dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media, dan mengemas pembelajaran dalam kegiatan bermain yang menarik. Media yang menarik memudahkan anak dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar untuk membangkitkan minat belajar anak. Relevan dengan penelitian Jayanti, dkk. (2013) pada proses pembelajaran konsep bilangan kehadiran media sangatlah penting, selain sebagai perantara dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal antara guru dan anak, tetapi anak dituntut aktif dalam pembelajaran berlangsung. Pembelajaran konsep bilangan dibuat dengan kegiatan bermain melalui contoh atau benda-benda yang nyata atau konkret agar anak mudah memahami. Perlunya media konkret dalam pembelajaran karena anak pada usia 4-5 tahun belum bisa berpikir abstrak. Penelitian tersebut berhasil menciptakan media kartu edukasi dengan ukuran disesuaikan telapak tangan anak. Dengan media tersebut mampu membangun pemahaman anak secara nyata tentang konsep bilangan melalui pengamatan dan praktik langsung.

Noviyanti dan Hasibuan (2018) pembelajaran menggunakan media dalam mengenal konsep bilangan, anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Anak dapat aktif menghitung dengan benda konkret, anak mampu mengurutkan bilangan, dan memasukkan benda konkret ke dalam kantong melalui media celemek angka. Media ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A.

Ratnasari dan Fitri (2018) bahwa media pembelajaran mampu memberikan informasi. Informasi berupa kemampuan kognitif terutama mengenal konsep bilangan. Pembelajaran konsep bilangan melalui media pembelajaran jenis visual untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran konsep bilangan. Media picture clamp dibuat berdasarkan kriteria media pembelajaran anak usia dini yang aman, tidak tajam, dan sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran konsep bilangan yang dikembangkan melalui media jenis visual ini mampu menstimulasi dengan baik karena menggunakan indera penglihatan untuk proses pengetahuan.

Rahman, dkk. (2017) penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* yang disajikan dalam kegiatan bermain dengan gambar-gambar menarik yang disajikan mampu menarik minat anak. Sehingga anak mampu melatih ingatannya terhadap kejadian yang pernah dialami dan pemahaman konsep bilangan lebih meningkat.

Dalam dunia pendidikan penggunaan alat permainan edukatif digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif ini sangat berpengaruh dalam menstimulasi aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang penting dikembangkan adalah kognitif. Dengan menggunakan alat permainan edukatif proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak. Menurut Fadillah (2017), alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat untuk proses perkembangan setiap anak. Kemudian Mayke (dalam Fadillah, 2017: 56), alat permainan adalah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan edukatif dirancang secara khusus untuk membantu perkembangan anak.

Khasanah dan Juniarti (2015) berhasil melakukan penelitian dengan media APE kubus kubus angka sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran konsep bilangan. Pembelajaran melalui APE dapat membangkitkan minat anak. Karena kegiatan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan fokus dan penuh konsentrasi dalam menggunakan alat permainan.

Pemilihan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai, akan sangat membantu terhadap aspek perkembangan terutama pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Karena bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak, maka pembelajaran akan lebih mudah dicerna, dipahami dan diterima anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Materi yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran adalah materi yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan standart tingkat pencapaian perkembangan anak. Untuk memudahkan anak memahami konsep

bilangan perlu dilakukan secara bertahap dengan proses yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak terpaksa dalam proses belajar mengenal konsep bilangan. menurut Sujiono (2014), pengembangan kemampuan kognitif dalam kegiatan pembelajaran matematika sederhana antara lain: a) membilang 1-10, b) menyebutkan angka 1-10, c) mengenal konsep dan simbol angka 1-10, d) menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, g) mengenal konsep sama dan tidak sama.

Berdasarkan hasil pembahasan dari kajian pustaka dan beberapa jurnal, maka peneliti menggunakan media *card table* sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Karena pembelajaran tidak luput dari media, dengan adanya media proses pembelajaran yang disampaikan akan lebih mengengang di dalam ingatan anak. Pada proses pembelajaran dengan mengutamakan bermain sambil belajar untuk menunjang suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga anak memahami konsep bilangan dengan mudah. Pentingnya pembelajaran mengal konsep bilangan ini guna kebutuhan di tahap selanjutnya dengan tingkat yang lebih sulit. Apabila tahap ini berjalan dengan maksimal maka pada tahap berikutnya anak mampu melewati dengan mudah pula.

Kamus Bahasa Indonesia (2008), kartu merupakan kertas tebal yang tidak terlalu besar berbentuk persegi panjang, untuk berbagai keperluan, bentuknya hampir sama seperti karcis. Kartu ini biasa di sebut dengan flashcard atau kartu bergambar yang berisi gambar, teks atau simbol yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Arsyad (dalam Damayanti, 2015), menyatakan bahwa kartu bergambar adalah kartu yang dicetak gambar sesuai dengan benda konkret. Kartu bergambar ini digunakan untuk menarik minat anak karena media ini penuh dengan gambar-gambar sesuai tujuan pembelajaran. Dengan adanya gambar-gambar anak dapat belajar dengan memahami sebuah gambar tersebut.

Penggunaan media kartu digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif terutama mengenal konsep bilangan 1-10, agar berkembang secara optimal. Susanto (2014), mengatakan bahwa kartu bergambar memiliki dampak positif dalam konsep bilangan dan memudahkan anak lebih cepat dalam memahaminya. Kemudian

Sadiman (2011), menjelaskan bahwa media kartu bergambar memiliki beberapa manfaat diantaranya, sifatnya konkret lebih realistik, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan penglihatan, dapat memperjelas sesuatu sehingga dapat memecah kesalah pahaman, harga terjangkau dan mudah didapat. Kartu bergambar mampu menstimulasi kecerdasan dan ingatan anak agar lebih cepat mengenal angka sehingga semakin kuat dalam memahami konsep bilangan.

Pemilihan media ini juga berdasarkan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Jenis media yang dipilih adalah media visual dengan memberikan kartu-kartu yang mampu menarik minat anak. Latif (2013), media visual merupakan salah satu media yang memberikan dampak pembelajaran yang optimal dan lebih menekankan pada indera penglihatan. Indera penglihatan membantu anak untuk memproses apa yang dilihat menjadi sebuah pengetahuan dan pengalaman baru. Anak mampu mengembangkan pengetahuan yang pernah ia lihat melalui media pembelajaran dalam bentuk visual.

Media visual berupa gambar lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran. Sadiman (2011), menyatakan bahwa kelebihan media kartu bergambar adalah sifatnya kongkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal semata; gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; dapat memperjelas suatu sehingga dapat memecah kesalah pahaman; harga terjangkau dan mudah didapat. Kelebihan kartu bergambar merupakan hal penting untuk menunjang proses penyaluran informasi dengan maksimal. Pemberian media kartu bergambar diharapkan anak memahami dan mudah menyerap pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui gambar-gambar menarik.

Hal ini diperkuat Susanto (2014), mengatakan bahwa kartu bergambar berdampak positif dalam proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan, memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya. Pelaksanaan proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan harus menggunakan media yang tepat. Media pembelajaran konsep bilangan harus dibuat menggunakan benda-benda yang nyata agar anak lebih mudah memahami, karena pada masa ini anak berada pada masa konkret. Hal ini bertujuan agar anak dapat memahami konsep secara benar

agar anak tidak hanya sekedar menghafal tetapi bereksplorasi dengan baik. Anak secara langsung dapat mengamati dan praktek secara langsung dalam proses pembelajaran konsep

Hal ini didukung oleh Inggrida, Puspita dan Christiana (2019), telah berhasil melakukan penelitian penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10. Penggunaan media *flashcard* berdampak positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media menghasilkan pengalaman bermakna dan kemampuan mengenal konsep bilangan lebih meningkat dari sebelumnya.

Hal itu diperkuat dari penelitian Hasiana dan Wirastania (2017) juga menggunakan media kartu angka. Dimana pembelajaran dengan menggunakan kartu angka berjalan lebih optimal daripada tidak menggunakan media kartu angka. Pemanfaatan kartu angka dalam pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Karena dengan adanya media anak menjadi tidak bosan dan sangat tertarik untuk belajar. Penggunaan media kartu angka efektif digunakan karena anak dapat lebih mudah mengingat angka.

Begitu pula penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari dan Hasibuan (2019), menunjukkan bahwa setiap pembelajaran yang menggunakan media kongkret dapat menstimulasi kemampuan kognitif dengan optimal. Karena anak berinteraksi secara langsung sehingga pemahaman terhadap konsep bilangan lebih mudah dikuasai.

Dalam konsep ini anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata atau konkret agar anak lebih mudah memahami dan tidak bingung dalam menangkap materi konsep bilangan. Hal ini bertujuan untuk merangsang anak untuk berpikir menggunakan media pembelajaran dengan benda yang nyata sebagai contoh materi pembelajaran. Terciptanya pengalaman melalui benda nyata diharapkan anak lebih mengerti maksud dari materi yang diajarkan oleh guru. Anak lebih mudah mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dan masuk ke memori jangka panjang.

Pada kegiatan ini diharapkan anak dapat berfikir melalui benda-benda konkret yang dilakukan secara langsung dalam proses bermain.

Anak usia dini dapat dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret. Oleh sebab itu, sebaiknya menggunakan media dan alat permainan yang nyata untuk memberikan pemahaman konsep dalam sebuah pembelajaran terhadap anak. Didukung oleh penelitian Fahmi dan Widayati (2015) penggunaan media clay mampu meningkatkan kemampuan konsep bilangan karena melalui media ini anak dapat bermain secara langsung menggunakan benda secara konkret.

*Card Table* atau Meja Kartu merupakan media pembelajaran jenis visual yang dapat digunakan melalui indera penglihatan dimana media ini berbentuk persegi panjang seperti meja lipat pada umumnya dan memiliki dua laci untuk meletakkan 3 jenis kartu dengan tujuan sebagai sarana pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Dimana kartu tersebut disimpan pada laci meja bagian samping kanan dan kiri, hal ini memudahkan anak setelah bermain anak dapat menyimpan kartu-kartu pada laci agar tidak rusak dan tersimpan dengan baik.

*Card Table* ini berukuran 50cmx40cm dengan tinggi 23cm. Meja ini dapat dibuka seperti laptop. Ketika meja dibuka di dalamnya terdapat kantong transparan. Kantong transparan tersebut digunakan sebagai tempat meletakkan kartu ketika proses bermain seraya belajar berlangsung. Media ini dibuat dengan memperhatikan pemilihan meja sebagai kerangka media, sesuai dengan Ching (dalam Utomo: 2017), meja memiliki permukaan yang datar dan digunakan untuk kegiatan sehari-hari misalnya sebagai alas belajar. Meja harus memiliki kekuatan sehingga media ini kuat dan tahan lama untuk pembelajaran. Pembuatan media berbahan dasar kayu yang ringan untuk memudahkan anak ketika menggunakan media. Tidak hanya itu media ini juga memperhatikan warna yang menarik, ukuran disesuaikan dengan ukuran anak agar mudah digunakan dan tidak berbahaya untuk anak.

Meja ini dilengkapi dengan kantong transparan untuk meletakkan kartu-kartu. Kantong transparan dengan pita warna cream digunakan untuk meletakkan kartu konkret, kantong dengan pita warna merah muda untuk kartu bergambar dan kantong transparan dengan pita warna merah untuk meletakkan kartu lambang bilangan. Kantong transparan di rancang sedemikian rupa

karena anak dapat bermain dengan memasukkan kartu ke dalam kantong sesuai aturan. Aktivitas ini mampu menstimulasi pikiran anak dari apa yang telah dipegang, dilihat, dan dirasakan anak

Ada 3 jenis kartu yang digunakan dalam pembelajaran ini antara lain: kartu konkret yang berjumlah 55 kartu, kartu bergambar bertema binatang, dan kartu lambang bilangan 1-10. Kartu bergambar merupakan jenis media visual yang mengandalkan pancra indera penglihatan. Gambar-gambar yang digunakan menggunakan tema binatang sehingga anak mampu memahami konsep bilangan melalui media gambar tersebut. Dibuktikan dengan Ratnawati (dalam Susanto, 2014), mengungkapkan bahwa *flascard* atau kartu bergambar mampu menstimulasi kecerdasan dan ingatan anak agar lebih cepat mengenal angka sehingga semakin kuat dalam memahami konsep bilangan. Gambar yang digunakan menggunakan tema binatang sehingga anak mampu memahami konsep bilangan melalui media gambar tersebut. Kartu-kartu tersebut berukuran 4cm x 10cm. Kartu ini di desain sedemikian rupa karena untuk memudahkan anak dalam bermain kartu, ukuran di sesuaikan dengan kebutuhan anak usia 4-5 tahun.

. Pembuatan media juga memperhatikan warna yang menarik, ukuran disesuaikan dengan anak ketika pembelajaran, mudah digunakan dan tidak berbahaya untuk anak sesuai halnya dengan Sujiono (2014), syarat pemilihan media yang baik, adalah: a) menarik dan menyenangkan baik dari segi warna maupun bentuk, b) tumpul (tidak tajam) bentuknya, c) ukuran disesuaikan anak, d) tidak membahayakan anak.

Tidak hanya itu media *card table* ini juga dilengkapi dengan buku pedoman memainkan, sehingga guru atau orang tua dapat mendampingi anak untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam penggunaan media dan pemberian kegiatan sesuai tahapan mengenal konsep bilangan 1-10. Buku pedoman cara memainkan ini dijadikan sebagai panduan kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan berulang agar anak mampu merespon materi dengan mudah dan benar. Isi yang terdapat buku pedoman memainkan *card table* antara lain: halaman sampul, tujuan *card Table*, manfaat *card Table*, cara memainkan *card Table*, materi kegiatan dan peraturan.

Pada media ini terdapat cara penggunaan atau cara memainkan yang mudah dilakukan untuk anak dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan media *card table* sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif halnya Jean Piaget (dalam Susanto, 2014), tahap konsep atau pengertian, tahap transisi atau peralihan, dan tahap lambang. Dalam pembelajaran ini tetap dilakukan pendampingan oleh guru, supaya anak dapat memahami konsep bilangan dengan benar. Berikut ini merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan media *card table*:

a. Tahap Konsep

Tahap konsep atau pengertian berarti belajar melalui benda-benda konkret. Benda konkret yang dimaksud adalah kartu dengan jumlah 55. Kegiatan ini dirancang guna meningkatkan konsentrasi mata, tangan dan ucapan. Hal ini dilakukan dengan cara membilang dengan menunjuk 1-10 menggunakan kartu konkret. Anak mampu menghitung kartu satu persatu 1-10.

b. Tahap Gambar

Tahap gambar merupakan masa peralihan dari konkret ke gambar. Gambar adalah perwujudan dari gambar asli atau konkret. Tahap ini dilakukan melalui gambar-gambar pada kartu bergambar bertema binatang dengan cara mengurutkan bilangan 1-10 dengan kartu-kartu bergambar. Kartu bergambar ini bertema binatang seperti: ayam, kambing, sapi, kucing, jerapah, dan gajah.

c. Tahap Lambang

Tahap lambang merupakan tahap terakhir setelah tahap konkret dan tahap gambar. Tahap lambang merupakan pembelajaran mengenai simbol-simbol lambang bilangan 1-10. Pengenalan simbol 1-10 ini menggunakan kartu lambang bilangan 1-10. Anak belajar simbol bilangan 1-10 menggunakan kartu. Kegiatan ini dilakukan dengan memasang jumlah kartu dengan kartu lambang bilangan 1-10. Kemudian memasang kartu bergambar sesuai dengan kartu lambang bilangan.

Implikasi pada penelitian ini adalah dengan penggunaan media *card table* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan konsep bilangan melalui membilang dengan

menunjuk kartu 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan memasang jumlah kartu dengan lambang bilangan. Selain itu, media ini dapat menambah wawasan mengenai macam-macam binatang melalui kartu bergambar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil dari beberapa jurnal yang telah dikaji atau disimpulkan, diperoleh suatu analisis bahwa kognitif merupakan proses berpikirnya otak untuk mengetahui dan memahami, menilai suatu kejadian berdasarkan kemampuan individu. Kemampuan kognitif yang dimiliki anak dapat dikembangkan sesuai dengan tahap usianya. Capaian yang harus diperoleh anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah berfikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Kemampuan mengenal konsep bilangan ini adalah pembelajaran paling dasar dalam berfikir simbolik. Tujuan mengenal konsep bilangan pada anak yaitu agar dapat memahami simbol-simbol yang ada disekitar lingkungan terutama lambang bilangan.

Konsep bilangan perlu diajarkan sejak dini sebagai pemahaman konsep bilangan pada pembelajaran matematika paling dasar. Konsep dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Pemahaman anak tentang konsep bilangan tersebut terus harus diasah mulai sedini mungkin. Serta diperlukannya proses belajar dengan kondisi yang menyenangkan karena dunia anak adalah bermain seraya belajar.

Penggunaan media *card table* disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak dengan tingkat pencapaian berfikir simbolik, khususnya kemampuan membilang angka 1-10 dengan menunjuk benda, kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda, dan kemampuan memasang jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10. Dalam hal ini anak akan lebih aktif dalam menggunakan media. Dimana guru mendampingi anak ketika bermain. Anak akan merasa senang dan nyaman dalam menggunakan

media. Adanya kartu bergambar membuat anak bereksplorasi membilang dengan menunjuk gambar-gambar pada kartu. Serta adanya kartu konkret yang berjumlah 55 buah, membuat anak menjadi konsentrasi dalam menghitung sehingga mudah memahami konsep bilangan.

Hal ini menjadikan anak tidak mudah bosan ketika bermain sambil belajar. Anak tidak monoton menghitung kartu saja, tetapi juga merangsang konsentrasi mata, tangan dan ucapan. Melalui proses pembelajaran yang berlangsung dengan benda konkret maka anak mendapatkan kemampuan mengenal konsep bilangan berupa pengalaman dan pengetahuan yang lebih bermakna. Karena tingginya motivasi belajar anak mampu membuktikan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar anak. Ketika proses menstimulasi selesai, media ini dapat ditutup kembali dan beralih fungsi menjadi meja lipat sebagai alas belajar anak. Jadi, selain dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif media *Card Table* ini dapat digunakan seperti meja lipat pada umumnya, sebagai alas untuk belajar sehari-hari. Media ini dapat digunakan berulang kali untuk jangka panjang karena bahan dasar yang digunakan awet dan tidak mudah rusak bila disimpan di tempat yang aman.

Jadi, media *card table* dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Dengan bermain menggunakan media *card table* mampu merangsang kecerdasan serta ingatan anak dan proses belajar pemahaman mengenal konsep bilangan akan lebih cepat dikuasai.

### Saran

Diharapkan dengan penulisan artikel ini, guru mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Serta perlunya menciptakan suasana yang menyenangkan untuk anak, agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami anak. Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk memunculkan ide baru yang lebih inovatif dalam penggunaan media kartu. Dan artikel ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Agar kemampuan kognitif terutama mengenal konsep bilangan dapat berkembang secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Jurnal PAUD Tambusai*. (Online). Vol 2, Nomor 1 <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/63>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Balkis R.R dan Rakhmawati N.I.S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal PAUD Teratai*. (Online), Vol 8, Nomor 2, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29636>, diunduh 5 April 2020.
- Carolin, Nike A dan Hasibuan Rachma. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Dharma Wanita Tunas Muda. Jurnal PAUD Teratai*. (Online). Vol 3, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/26421>, diakses pada 10 Juni 2020.
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Damayanti Yasinta N. 2015. "Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 TK PKK 47 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul". *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1*. (Online), Vol 4, Nomor 2, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/120>, diunduh 5 April 2020.
- Departemen Pendidikan Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Fadillah, Muhammad. 2017. *Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fahmi, Edharesta dan Widayati Sri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Clay Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan (1-10) Pada Anak Kelompok A. Jurnal PAUD Teratai*. (Online). Vol 4, Nomor 2, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11886>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Fitri, R. 2017. *Metakognitif pada Proses Belajar Anak dalam Kajian Neurosains. Jurnal Pendidikan*. (Online), Vol 2, Nomor 1, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/article/view/916>, diunduh 5 April 2020.
- Fitri, R. 2017. *Manajemen PAUD*. Surabaya: Unesa University Press.
- Fitri R, dkk. 2018. *Numeric Toys Media: Introducing Number Sense in Early Childhood with Movement and Multisensory Cards. Atlantis Press*. (Online). Vol. 3, <https://www.atlantispress.com/proceedings/icei-17/25892945>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.
- Habibi, Muazar. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hacth, J Amos. 2005. *Teaching in The New Kindergarten*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Hasibuan, Rachma. 2018. *Perancangan Pembelajaran PAUD*. Surabaya: Unesa University Press.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya: Kencana
- Inggriada, Puspita dan Cristiana, Elizabeth. 2014. *Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. Jurnal PAUD Teratai*. (Online). Vol 3, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7602>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Hasiana, Isabella dan Wirastania A. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A*. (Online), Vol 69, Nomor 2, <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn/article/download/1070/888>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Jayanti, Esthi Dwi dan Damajanti, K.D. 2013. *Pengaruh Permainan Kartu Edukasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak TK A (Usia 4-5*

- Tahun) Di TK Dharma Wanita Beringin Ds. Kweden Kembar Kec. Mojoanyar-Mojokerto Jurnal PAUD Teratai. (Online). Vol 2, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/4115>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publisng.
- Khasanah I. Dan Juniarti R. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media APE "Kubus Angka" Pada Kelompok A TK Tunas Rimba I Semarang Tahun 2013/2014*. (Online), Vol 4, Nomor 1, <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2797>, diakses pada tanggal 5 Juli 2020.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana
- Noviyanti, Sari Tri dan Hasibuan Rachma. *Pengaruh Media Celemek Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Kelompok A Di TK Tribuana Sooko Mojokerto. Jurnal PAUD Teratai*. (Online). Vol 4, Nomor 2, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/24521>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahayu, N. dan Kristanto A. 2016. *Pengembangan Media Kartu Fun Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK A*. Jurnal PAUD Teratai. (Online). Vol 5, Nomor 1, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/14209>, diakses pada tanggal 4 Juli 2020.
- Rahman Taopik, dkk. 2017. *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard*. Jurnal PAUD Agapedia. (Online), Vol 1, Nomor 1, <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7167>, diakses pada tanggal 10 Juni 2020.
- Ratnasari, A.D dan Fitri, R. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran sentra Bermedia Picture Clamp terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A Di TK Roudlotul Jannah Sidoarjo. Jurnal PAUD Teratai*. (Online), Vol 7, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/25816>, diakses pada tanggal 5 April 2020.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani S, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sunarmi dan Komalasari D. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Peran Pada Usia 4-5 Tahun, Jurnal PAUD Teratai*, (Online), Vol 6, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/20063>, diakses pada tanggal 5 April 2020.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Triharso Agung. 2014. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offs.
- Wulandari Diah dan Hasibuan Rachma . 2019. *Pengaruh Pembelajaran Sentra Bermedia Pompom Cards Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Al Anwar Sumberrejo Wonoayu Sidoarjo. Jurnal PAUD Teratai*. (Online), Vol 8, Nomor 3, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/30720>, diakses pada tanggal 06 Juni 2020.
- Wulandari N.A, Fitri R. 2019. *Pengaruh Media Match Me (Gantung Aku) Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Pola Pada Kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo. Jurnal PAUD Teratai* (Online), Vol 8, Nomor 2, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29454/26975>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.