

## Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka Di Taman Kanak-Kanak Restu Bunda

Lingga Febriani<sup>1)</sup>, Nenny Mahyuddin<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang

Email : [linggafebriani05@gmail.com](mailto:linggafebriani05@gmail.com)  
[neny\\_mahyuddin@yahoo.com](mailto:neny_mahyuddin@yahoo.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok B di TK Restu Bunda; 2) untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok B di TK Restu Bunda; dan 3) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok B di TK Restu Bunda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan berburu angka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 14 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: 1) kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok B di TK Restu dengan persentase 62%. 2) kemampuan mengenal konsep bilangan setelah diterapkan permainan berburu angka pada anak usia dini kelompok B di TK Restu Bunda memperoleh persentase 1%. 3) terdapat perbedaan persentase kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini kelompok B di TK Restu Bunda setelah diterapkan permainan berburu angka. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan berburu angka ini dapat menambah wawasan anak dalam mengenal konsep bilangan, pendidik dapat menerapkan permainan berburu angka dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi awal oleh peneliti yang meneliti hal yang sama.

**Kata Kunci:** Mengenal Konsep Bilangan, Permainan Berburu Angka

### Abstract

This study aims to: 1) determine the description of the ability to recognize number concepts before the implementation of the number hunt game in early childhood group B at Restu Bunda Kindergarten; 2) determine the description of the ability to recognize number concepts after the implementation of the number hunt game in early childhood group B at Restu Bunda Kindergarten; and 3) determine whether there is a difference in the average ability to recognize number concepts before and after the implementation of the number hunt game in early childhood group B at Restu Bunda Kindergarten. This study aims to improve the concept of numbers in early childhood through a number hunt game. This study uses a research method (PTK) which is carried out in two cycles, with 14 research subjects. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The results of the study show: 1) the ability to recognize the concept of numbers before the application of the number hunt game in early childhood group B at Restu Kindergarten with a percentage of 62%. 2) the ability to recognize the concept of numbers after the application of the number hunt game in early childhood group B at Restu Bunda Kindergarten obtained a percentage of 1%. 3) there is a difference in the percentage of the ability to recognize the concept of numbers in early childhood group B at Restu Bunda Kindergarten after the application of the number hunt game. Based on the results of the study, it can be concluded that this number hunting game can increase children's insight in recognizing the concept of numbers, educators can apply the number hunting game in learning activities and can be used as an initial reference source by researchers who are researching the same thing.

**Keywords:** Ability to Recognize Number Concepts, Number Hunting Game

## PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa keemasan (golden age). Pada masa tersebut anak mengalami perkembangan sangat pesat yang berlangsung dari usia 0-6 tahun. Oleh karena itu, memberikan perhatian kepada anak merupakan sebuah keharusan bagi setiap orangtua. Salah satu bentuk

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

perhatian yang diberikan kepada anak berupa pendidikan baik langsung dari orangtua sendiri atau melalui lembaga pendidikan. Menurut Nurfitriana (2018:106) Pendidikan berasal dari kata “didik” yang diberi awalan “pen” dan akhiran “kan”, yang mengandung arti “perbuatan”. Istilah Pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pendidikan ialah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, Taopik Rahman (2017:119) Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Permendikbud No.137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan Pendidikan yang ditujukan pada anak untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh pendidik yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan adalah aspek kognitif. Salah satu aspek kognitif yang dapat dikembangkan pada anak usia dini yaitu pengenalan konsep bilangan 0-10.

Pada aspek perkembangan kognitif, pencapaian dan hasil belajar yang diharapkan yaitu anak mampu berpikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah, dan mampu menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Siti Aisyah Mu'min (2013), Perkembangan aspek kognitif adalah perkembangan kemampuan anak yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan mengetahui sesuatu. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka Di Taman Kanak-Kanak Restu Bunda Kota Sawahlunto. Konsep bilangan merupakan pengembangan dari aspek kognitif, konsep berarti suatu rancangan banyaknya benda, lambang bilangan dan sebagainya. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung. Jadi konsep bilangan adalah persepsi tepat tentang lambang bilangan atas konsep konkrit. Melalui kemampuan mengenal konsep bilangan dapat membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan diri dan membantu anak dalam bergaul di lingkungan sekitarnya. Pengenalan konsep bilangan juga merupakan dasar terhadap pengembangan kemampuan matematika anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Pemberian stimulasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu belajar sambil bermain.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain merupakan salah satu upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat. Bermain terbagi menjadi dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain di mana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak, sedangkan bermain pasif adalah kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Melalui permainan anak dapat memperoleh banyak pengetahuan, menambah wawasan dan pemahaman yang lebih banyak dan mendalam. Permainan dapat mengembangkan aspek kognitif anak, permainan dapat dipadukan dengan beberapa permainan yang disebut permainan kolaboratif. Permainan kolaboratif ini merupakan salah satu metode pembelajaran dengan pemberian tugas kepada anak secara berkelompok agar anak mampu bekerja sama dengan tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ragam permainan anak terdiri dari permainan dengan angka, bermain melalui gerak dan lagu serta permainan kreatif. Salah satu permainan dengan angka yang dapat membantu anak dalam aspek perkembangan kognitifnya adalah permainan berburu angka.

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Menurut Kunandar (2008:45) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan PTK adalah untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Sedangkan Arikunto (2008:3) menyatakan bahwa: penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan dalam kelas yang diharapkan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Restu Bunda Kota Sawahlunto. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di Taman Kanak-Kanak Restu Bunda Tahun Ajaran 2025/2026. Jumlah peserta didik seluruhnya adalah 14 Orang yang terdiri dari 10 perempuan dan 4 orang laki-laki. Penelitian dimulai dari awal bulan November 2025 sampai dengan awal Desember 2025. Pada kondisi awal sebelumnya penelitian dilakukan, kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Taman Kanak-Kanak Restu Bunda masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi peneliti dengan menggunakan lembar observasi peneliti dengan menggunakan lembar observasi, diperoleh keterangan bahwa kondisi awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Restu Bunda yang menunjukkan bahwa 10 dari 14 anak kemampuan mengenali konsep bilangan belum optimal atau rendah. Hal ini terjadi karena peneliti sebagai guru menggunakan kegiatan dan permainan yang kurang menarik dalam kegiatan mengenal konsep bilangan tersebut.

Hasil analisis siklus I pertemuan 3 terlihat adanya peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui permainan berburu angka namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%. Peningkatan hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga selalu meningkat berdasarkan aspek yang diteliti antara lain kemampuan konsep bilangan anak, dilihat dari aspek satu yaitu anak mampu membilang bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 6 orang dengan persentase 43%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 5 orang dengan persentase 36%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%. Untuk aspek dua yaitu anak mampu menunjuk angka, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 7 orang dengan persentase 50%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 4 orang dengan persentase 29%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%.

Untuk aspek tiga yaitu anak mampu menyebut jumlah bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 6 orang dengan persentase 43%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 5 orang dengan persentase 36%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%. Untuk aspek empat yaitu anak mampu menulis lambing bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 4 orang dengan persentase 29%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 5 orang dengan persentase 36%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 5 orang dengan persentase 35%. Untuk aspek lima yaitu anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan jumlah bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 6 orang dengan persentase 43%, sedangkan yang mendapat nilai 2 (mulai mampu)

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

sebanyak 5 orang dengan persentase 36%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%. Diketahui rata-rata pada siklus I pertemuan 3 tersebut yaitu anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) adalah 40%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) adalah 35%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) adalah 25%. Dari hasil rata-rata pada siklus I pertemuan 3 dapat disimpulkan bahwa siklus I masih dalam kriteria penilaian yang rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Hasil analisis siklus II pertemuan 3 terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan berburu angka dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%. Peningkatan hasil observasi pada siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga selalu meningkat berdasarkan aspek yang diteliti antara lain kemampuan konsep bilangan anak, dilihat dari aspek satu yaitu anak mampu membilang angka, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sudah tidak ada, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 2 orang dengan persentase 14%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 12 orang dengan persentase 86%. Untuk aspek dua yaitu anak mampu menunjuk angka, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sudah tidak ada, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 11 orang dengan persentase 79%. Untuk aspek tiga yaitu anak mampu menyebutkan jumlah bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sudah tidak ada, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 3 orang dengan persentase 21%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 11 orang dengan persentase 79%.

Untuk aspek empat yaitu anak mampu menulis lambang bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sudah tidak ada, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 2 orang dengan persentase 14%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 12 orang dengan persentase 86%. Untuk aspek lima yaitu anak mampu menghubungkan jumlah gambar dan lambing bilangan, anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) sebanyak 1 orang dengan persentase 7%, sedangkan yang mendapat nilai 2 (mulai mampu) sebanyak 2 orang dengan persentase 14%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) sebanyak 11 orang dengan persentase 79%. Diketahui rata-rata pada siklus II pertemuan 3 tersebut yaitu anak yang memperoleh nilai 1 (belum mampu) adalah 1%, sedangkan yang memperoleh nilai 2 (mulai mampu) adalah 17%, dan yang memperoleh nilai 3 (mampu) adalah 82%. Dari hasil rata-rata pada siklus II pertemuan 3 ini telah terjadi peningkatan pada setiap aspek kemampuan mengenal konsep bilangan anak (indikator). Dapat disimpulkan bahwa siklus II sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai pada kegiatan permainan berburu angka, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik itu catatan positif maupun catatan negatif dengan diterapkannya kegiatan pembelajaran melalui permainan berburu angka. Catatan positifnya adalah kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan berburu angka meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun catatan negative yang belum tercapai pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga dengan demikian terjadi peningkatan yang lebih baik pada siklus II.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan berburu angka semakin membaik dan meningkat pada siklus II dibandingkan kondisi awal dan siklus 1. Pengamatan pada siklus I masih ada anak yang mendapai nilai 1 (belum mampu) dengan persentase 40%, hal ini dikarenakan oleh masih adanya anak yang terjatuh dan tidak seimbang saat bermain permainan berburu angka. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai 3 (mampu) dengan persentase 25%. Karena persentase hasil belajar anak masih belum mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%, maka pembelajaran dilanjutkan kesiklus II. Pada siklus II kemampuan hasil belajar sudah maksimum dan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai 3 (mampu) pada pertemuan

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

ketiga yang terdapat pada kemampuan konsep bilangan anak dari hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana pada siklus II pada pertemuan ketiga hasil belajar anak meningkat menjadi 82%. Hal ini dikarenakan melalui permainan berburu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak TK Restu Bunda” dapat disimpulkan bahwa: 1) Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini untuk anak usia 4-6 Tahun. 2) Peningkatan Kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan berburu angka di Taman Kanak-kanak Restu Bunda Kota Sawahlunto pada kelompok B dimana melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. 3) Melalui permainan berburu angka dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat pada peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amin, M., Rahayu, E., Guswanti, N. 2022. Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Ar- Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 26-36.
- Engla Devitawati. 2017. Efektivitas Media Kincir Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir Selatan. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 Nomor 1.
- Fitriyanti. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Dengan Media Gambar Asosiatif Di Kelompok B TK Budi Rahayu. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira. 2024. Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di Tk Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, Vo. 8, No.12
- Hazmi, D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>
- Jarwani. 2022. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Volume 1, No. 1.
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- La-sule, S., Wondal, R., Mahmud, N. 2021. Pemanfaatan Media Pohon Angka untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1), 24–34.
- Marfuah, F. & H. H. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Pohon Angka Di Kelompok B TK Pelangi Aisyiyah Jumantoro. *Jurnal AUDI*, 2(1), 8.
- Maula, I., Saripudin, A., & Jazariyah, J. (2021). Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 283. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12421>
- Nor Hidayah, Riayatul Fauziyah, Widya Afifah Khoirotunnisya, Zulfatul Alawiyah, Rista Sundari. 2022. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung untuk meningkatkan Kognitif Anak. Vol 2 Nomor 2.
- Nurfitriana, “Pendidikans Anak Usia Dini dalam Al-qur’an”, *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol.1 No.2, 2018, h. 106.

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

- Nurinta, D. S., Yasniawarti, Muftie, Z. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhlatul Athfal*,1(1), 67-68.
- Shaleh, Muhammad A. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*. Yogyakarta: K-Media.
- Siti Aisyah Mu'amin, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no.1, (2013), h. 90.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Taopik Rahman,Dkk, "Peningkatan Kemampuan anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard", *Jurnal PAUD Agapedia* 1, no.1,( 2017), h. 119
- Suwardi, Daryanto (2017). *Manajemen Peserta Didik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Utoyo, Setiyo. 2017. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Ideas Publishing ISBN : 978-602-6635-57-0
- UU (Undang-undang)