

## Permainan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Logika Matematika Pada Anak Usia Dini

Atta Fatimatuz Zahro<sup>1</sup>, Riska Aisyah<sup>2</sup>, Nurul Khotimah<sup>3</sup>, Imanuel Puling<sup>4</sup>,  
Universitas Negeri Surabaya<sup>1234</sup>

Email: [atta.22007@mhs.unesa.ac.id](mailto:atta.22007@mhs.unesa.ac.id) Email: [rizka.22002@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizka.22002@mhs.unesa.ac.id), :  
[nurulkhotimah@unesa.ac.id](mailto:nurulkhotimah@unesa.ac.id), Email: [imanuel.22071@mhs.unesa.ac.id](mailto:imanuel.22071@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui kemampuan logika matematika pada siswa kelompok A di RA Tri Bhakti, Desa Claket. (2) Untuk mengetahui penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika pada siswa kelompok A di RA Tri Bhakti, Desa Claket. (3) Untuk mengetahui peningkatan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika siswa kelompok A di RA Tri Bhakti, Desa Claket setelah menggunakan permainan kartu angka. subjek penelitian ini adalah 10 anak kelompok A RA Tri Bhakti Desa Claket. Menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan analisis dengan teknik deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan: (1) Media dan strategi kartu angka efektif digunakan dalam pembelajaran RA Tri Bhakti usia 4-5 tahun, (2) Penggunaan kartu angka harus dibuat yang menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar. (3) Dalam permainan kartu angka siswa dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok bisa memainkan kartu angka yang sudah didapatkan, sehingga setiap anak mendapatkan kesempatan belajar yang sama.

**Kata kunci:** *Logika Matematika, Bermain Kartu Angka, Anak Usia Dini*

### PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa peka bagi anak, pada usia ini anak berkembang secara optimal, karena masa ini merupakan basis pertama bagi perkembangan kemampuan fisik, kognitif, linguistik, sosial-emosional dan nilai-nilai agama moral. Usia ini sering disebut sebagai usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan di segala bidang berkembang dengan pesat dan hanya terjadi sekali seumur hidup, tidak kembali lagi ketika anak-anak sudah dewasa nanti. (Fitri: 1) Memahami lambang bilangan berkaitan dengan kecerdasan kognitif, yaitu Kemampuan *logis-matematis* dan kemampuan kognitif anak yang dipengaruhi oleh perkembangan kemampuan berpikir simbolik dan pemahaman lambang bilangan (Permendiknas, 2014). Stimulasi kecerdasan *logis-matematis* meningkatkan perkembangan kognitif, terutama kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, berpikir, mengingat, menalar, memahami, membuat

konsep, klasifikasi, memecahkan masalah, dan berkonsentrasi. Logika Matematika Menurut Armstrong (2002), kecerdasan *logis-matematis* didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan bernalar dengan benar. Perkembangan anak usia dini dapat berlangsung dalam berbagai cara, antara lain kegiatan bermain, proyek, bercerita, teka-teki, tanya jawab, observasi, mencocokkan, memasangkan, menyanyi dan latihan.

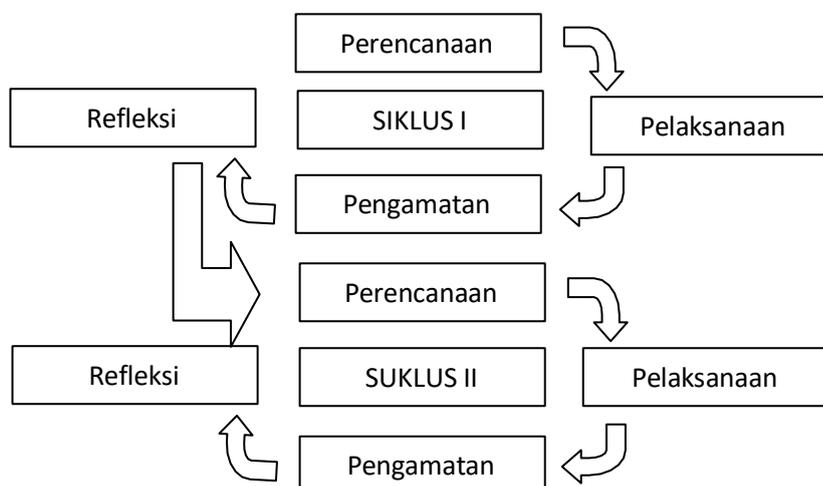
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan kepala sekolah yaitu ibu Azzamanilatur Rohmah, S.Pd, Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka belum optimal, rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum optimal seperti yang diharapkan, yang menjadi penyebabnya adalah rendahnya tingkat minat dan semangat belajar anak yang dianggap kurang menarik ketika guru menyampaikan menggunakan LKA, menggunakan kapur tulis dan menuliskannya di papan tulis, pembelajaran monoton sehingga mengurangi semangat anak dalam belajar. Kemampuan mengenal angka memerlukan pengembangan aspek kognitif pada tingkat pencapaian perkembangan anak. Apabila hal tersebut tidak tercapai, maka tugas pendidik adalah membantu dan mendorong anak secara memadai, agar kelak dapat berkontribusi untuk berprestasi dan mengembangkan seluruh kecerdasannya. (Ujud, dkk: 4) Angka 1 sampai 10 sebagai lambang banyaknya benda yang akan disajikan dapat dibentuk dengan cara permainan. Melalui bermain, anak merasa kebutuhannya terpenuhi selama belajar dan bermain di lingkungan anak. (Reski, dkk: 28) Menurut Susanto, Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Meliputi memahami lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai sepuluh (anak tidak dianjurkan untuk menulis). Masalahnya adalah kemampuan rendahnya mengenali simbol angka pada anak usia dini itu selalu menjadi topik hangat, sering dibicarakan antara guru, orang tua dan masyarakat.

Aspek perkembangan kognitif bidang berpikir simbolik seperti apa

yang seharusnya pada anak usia 4-5 tahun, diharapkan mampu menghitung banyak benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan huruf. (Agnes: 182) Kemampuan anak yang kurang dalam mengenali simbol angka akan mengganggu kemampuan mereka untuk berkembang di bidang perkembangan lainnya, seperti perkembangan kognitif, fisik, motorik dan seni. Oleh karena itu, penulis melihat perlunya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media dan strategi yang lebih beragam, agar kemampuan anak dalam mengembangkan logika matematika dengan menggunakan media dapat merangsang minat anak untuk belajar, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi pada dunia pendidikan dimana pemberi informasinya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran. (Ajeng: 4) Hal ini sesuai dengan pernyataan Hanafi & Sujarwo (2015) bahwa sarana yang berbentuk kongkrit mempengaruhi proses berpikir anak terutama dalam hal kemampuan kreatif dari pada konsep yang abstrak. Salah satu media yang dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan adalah kartu angka.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas *classroom action research* (CAR) atau dikenal dengan sebutan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk menemukan rumus yang bisa digunakan untuk pembelajaran matematika di RA Tri Bhakti. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Penelitian tindakan kelas model Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2009)

### **Pra Siklus**

Dalam melakukan pra-siklus ini, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Peneliti melihat sejauh mana kemampuan logika matematika anak dalam mengenal lambang bilangan dan simbol bilangan.

### **Siklus 1**

#### **Perencanaan.**

Menyusun skenario pelaksanaan untuk siklus 1 dari 4 kegiatan, Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), Menyiapkan Lembar Observasi siswa dan Menyiapkan Lembar Wawancara

#### **Pelaksanaan Tindakan.**

Kegiatan pembelajaran kartu angka direncanakan sebagai berikut: Membiarkan anak untuk belajar konsep bilangan dengan menggunakan benda dari angka 1-10 sebagaimana yang sudah diketahuinya, mengurutkan lambang bilangan dari yang terkecil ke terbesar, menghubungkan, memasang lambang bilangan dengan benda dengan mengenal konsep matematika sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan jumlah benda, serta menyebutkan dan menulis angka yang terdapat di kartu yang telah diberikan.

#### **Observasi.**

Penelitian mencatat semua proses yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan.

**Refleksi.** Untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara, pada siklus ini akan ditemukan kelebihan dan kekurangan. Hasil dari refleksi tersebut akan menjadi acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

### **Siklus II**

Mengevaluasi tindakan siklus I, kemudian dilakukan tindakan siklus II. Peneliti mengamati proses penerapan permainan kartu angka untuk mengembangkan logika matematika anak di RA Tri Bhakti. Tahap siklus II

meliputi perencanaan, identifikasi masalah yang ada di siklus I, pembuatan rencana perbaikan pembelajaran harian (rpph) dan menyusun lembar observasi siswa.

### **Pelaksanaan Tindakan.**

Tindakan yang dilakukan pada fase ini terdiri dari pengembangan rencana tindakan II melalui penerapan langkah-langkah untuk lebih meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses penerapan permainan kartu angka dalam pengembangan logika matematika untuk anak RA Tri Bhakti. Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengaju pada individu dan lembar observasi siswa.

### **Observasi.**

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan dan ketidaksesuaian antara skenario.

### **Refleksi.**

Melakukan evaluasi proses pelaksanaan permainan kartu angka pada pengembangan logika matematika di RA Tri Bhakti. Selanjutnya dilakukan analisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari siswa. Peneliti kemudian melakukan observasi dan mencatat langsung terhadap kegiatan permainan kartu angka tersebut. Dalam wawancara peneliti selalu mengulang dan menegaskan setiap jawaban dari informasi untuk menyesuaikan jawaban dari pertanyaan tentang penggunaan permainan kartu angka untuk meningkatkan logika matematika di RA Tri Bhakti. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang lengkap, misalnya dokumen tentang latar belakang dan kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan logika matematika

### Analisis Data

Hasil penelitian dianalisis secara kualitatif yang disesuaikan dengan tabel skala capaian perkembangan anak dalam permainan kartu angka.

Tabel. 1 skala capaian perkembangan anak dalam permainan kartu angka

Kriteria	Nilai skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	25	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	50	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	100	76%-100%

Selanjutnya untuk menentukan presentase menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Metode penelitian pada artikel ini berisi tentang jenis penelitian; rancangan (desain) penelitian; subyek-obyek atau populasi-sampel; instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran subjek penelitian

Subjek dari penelitian adalah siswa-siswi kelompok A yang berusia 4-5 tahun di RA Tri Bhakti yang berjumlah 10 orang.

### Data Pra Siklus

Pertama pada kegiatan pra siklus peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada 10 siswa. Observasi ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan (Isabella, dkk: 64) sehingga diperoleh data pada tabel 2.

Tabel. 2 hasil analisis data pra siklus meningkatkan logika matematika melalui permainan kartu angka.

N O	Nama	Jenis Kelamin	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan lambang bilangan	Menulis lambang bilangan	Mencocokkan lambang bilangan	Mengurutkan lambang bilangan		
1.	Adel	P	25	25	25	25	100	25
2.	Anju	P	75	25	25	25	150	37,5
3.	Azmy	P	50	50	50	50	200	50
4.	Bellva	P	75	50	50	75	250	62,5
5.	Fuady	L	75	50	50	75	250	62,5
6.	Halwa	L	75	50	50	50	225	56,25
7.	Nazril	L	75	75	50	50	250	62,5
8.	Rima	P	50	25	50	50	175	43,75
9.	Sabrina	P	25	25	25	25	100	25
10.	Zen	L	50	25	50	50	175	43,75
	JUMLAH%		57,5%	40%	42,5%	47,5%		46,87 %

### Data siklus I

Hasil penelitian siklus I setelah pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartuangka untuk meningkatkan kemampuan logika matematika anak dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan disebutkan pada tabel 3

Tabel. 3 hasil analisis data siklus I meningkatkan logika matematika melalui permainan kartu angka

N O	Nama	Jenis Kelamin	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan lambang bilangan	Menulis lambang bilangan	Mencocokkan lambang bilangan	Mengurutkan lambang bilangan		
1.	Adel	P	50	50	50	25	175	43,75
2.	Anju	P	75	75	75	50	275	68,75
3.	Azmy	P	75	50	50	50	225	56,25
4.	Bellva	P	100	75	75	75	325	81,25
5.	Fuady	L	100	75	50	75	300	75
6.	Halwa	L	75	50	75	50	250	62,5
7.	Nazril	L	100	75	75	50	300	75
8.	Rima	P	75	50	50	50	225	56,25
9.	Sabrina	P	50	50	25	25	150	37,5
10.	Zen	L	75	50	50	50	225	56,25

JUMLAH%	77,5%	60%	57,5%	50%		61,25%
---------	-------	-----	-------	-----	--	--------

## Data siklus II

Hasil presentase dari data siklus I menunjukkan bahwa keberhasilan siswa ditindaklanjuti pada siklus II. Hasil tindak lanjut siklus II pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 hasil analisis data siklus II meningkatkan logika matematika melalui permainan kartu angka

NO	Nama	Jenis Kelamin	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan lambang bilangan	Menulis lambang bilangan	Mencocokkan lambang bilangan	Mengurutkan lambang bilangan		
1.	Adel	P	75	50	75	50	250	62,5
2.	Anju	P	100	100	75	75	350	87,5
3.	Azmy	P	100	100	75	75	350	87,5
4.	Bellva	P	100	100	100	100	400	100
5.	Fuady	L	100	100	100	75	375	93,75
6.	Halwa	L	100	75	75	75	325	81,25
7.	Nazril	L	100	100	100	100	400	100
8.	Rima	P	75	50	75	75	275	68,75
9.	Sabrina	P	75	50	50	50	225	56,25
10.	Zen	L	100	100	75	75	350	87,5
JUMLAH%			92,5%	82,5%	77,5%	77,5%		82,5%

## Pembahasan

### Pra siklus

Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil observasi yaitu  $P = \frac{575}{10} = 57,5\%$ , dalam kegiatan menulis lambang bilangan  $P = \frac{400}{10} = 40\%$ , kegiatan mencocok lambang bilangan  $P = \frac{425}{10} = 42,5\%$ , dan dalam kegiatan mengurutkan lambang bilangan  $P = \frac{475}{10} = 47,5\%$

Pada pra siklus kegiatan dalam meningkatkan kemampuan logika matematika melalui kartu angka ternyata belum maksimal, data menunjukkan pencapaian perkembangan matematika siswa baru mencapai 46,87%, ada beberapa siswa yang mulai berkembang dan belum berkembang. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dan dilanjutkan pada siklus I.

### **Siklus I**

Berdasarkan tabel 3 diketahui hasil observasi siklus I setelah diukur tingkat kemajuan dan keberhasilan siswa melalui data yang didapatkan dan dianalisis, dengan memperhatikan siswa yang kemampuan logis-matematis kurang.

Hasil penelitian setelah penerapan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika siswa dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan  $P = \frac{775}{10} = 77,5\%$ , kegiatan menulis

lambang bilangan  $P = \frac{600}{10} = 60\%$ , kegiatan mencocokkan lambang

bilangan  $P = \frac{575}{10} = 57,5\%$ , dan kegiatan mengurutkan lambang bilangan

$P = \frac{500}{10} = 50\%$

Data pada siklus pertama dalam meningkatkan kemampuan logika matematika menggunakan kartu angka ternyata belum maksimal, masih ada yang belum berkembang. Hal ini karena kartu angka yang digunakan kurang menarik (gambar, warna, variasi permainan yang kurang).

### **Siklus II**

Berdasarkan tabel diatas data menunjukkan bahwa sudah 82,5% anak yang mengikuti pembelajaran dengan mencapai nilai BSH pada siklus 3 dan siklus 3 tidak diperlukan lagi karena model pembelajaran yang dirancang sudah menunjukkan pencapaian yang baik dengan mencapai standar minimal.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka untuk meningkatkan kemampuan logika matematika siswa dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan  $P = \frac{925}{10} = 92,5\%$ , dalam kegiatan menulis lambang bilangan  $P = \frac{825}{10} = 82,5\%$ , mencocokkan lambang bilangan  $P = \frac{775}{10} = 77,5\%$ , dan dalam kegiatan mengurutkan lambang bilangan  $P = \frac{775}{10} = 77,5\%$ .

Dengan perbaikan pada kartu angka yang sebelumnya hanya satu macam gambar dan tidak berwarna pada siklus I yang kemudian diterapkan pada siklus II dengan menggunakan kartu angka yang lebih menarik, berbagai macam gambar, warna sesuai angka dan variasi permainan kartu angka yang sebelumnya hanya satu kelompok pada siklus I, di siklus II siswa dibagi menjadi tiga kelompok sehingga masing-masing kelompok bisa memainkan kartu angka yang sudah didapatkan, permainan tersebut membuat anak lebih tertarik sehingga meningkatkan perhatian dan keaktifan dalam bermain sambil belajar sehingga memberikan hasil yang cukup bagus terhadap kemampuan menyebut, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10.

Sejalan dengan hasil penelitian Veryawan dan Masliyah (2020) menerangkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengurutkan lambang bilangan dengan kartu angka, menggolongkan lambang bilangan dengan kartu angka dan menghubungkan gambar sesuai kartu angka. Hasiana dan Wirastania (2017) menerangkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal bilangan menggunakan media kartu angka pada anak dimana dengan menggunakan kartu angka dapat membuat anak lebih tertarik sehingga meningkatkan perhatian dan keaktifan dalam bermain sambil belajar. Citra (2016). Juga mengungkapkan terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan menggunakan metode bermain media kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada siswa kelompok A (4-5 tahun) di RA Tri Bhakti, Desa Claket, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto. Dengan permainan kartu angka yang menarik, terutama dengan berbagai macam gambar, warna, dan variasi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada siswa kelompok A (4-5 tahun) di RA Tri Bhakti, Desa Claket, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto. Lebih jelasnya kemampuan kognitif anak dalam menyebut, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10 sebelum tindakan dengan presentase 46,87%, kemudian pada siklus I 61,25%, dan pada siklus II 82,5% setelah melakukan perbaikan sehinggapermainan kartu angka cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di RA Tri Bhakti khususnya usia 4-5 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Dhear Nur Cahyani. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka: Kajian Pustaka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksa*. Vol. 8 No. 3. 2020.
- Ajeng Rizki Safira. *Media Pembelajaran Anak Usai Dini*. (Gresik: Caramedia Communication. 2020)
- Armstrong, T. *7 Kids Of Smart*. (Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama. 2002)
- Citra Ayu. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Taqifa Bangkinang. *Jurnal Paud Tambusai*. Vol 2 No. 2. 2016.
- Fitri Ayu Fatmawati. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. (Caramedia. 2020)
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2 No. 2. 2015. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Isabella Hasiana, Aniek Wirastania. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kannak-Kanak Kelompok A. *Jurnal Wahana*. Vol 69 No. 2. 2017.

Pendekatan *Realistik Matematik Education (Rme)* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 14.11.3 Sadangwetan, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen". *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*. Vol. 3 No. 1. 2021.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Reski Wahyuni Dan Sukmawati. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di Tk Mentari Bulogading Kabupaten Gowa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6 No. 1. 2020.

Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Aksara. 2009)

Ujud Supriaji, Soliyah. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Pendekatan Realistik Matematik (RME) Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 14.11.3 Sadangwetan Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen. *Jurnal Kridatama*. Vol. 3 no. 1. 2021.

Veryawan, Masliyah Hasibuan. Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paudia*. Vol. 9 No 2. 2020.