

## PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (KARTU ARITMATIKA DIGITAL) DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA DINI

Rizky Laeliatul Falah<sup>1</sup>, Indah Wahyuni<sup>2</sup>  
[rizkylayla028@gmail.com](mailto:rizkylayla028@gmail.com)<sup>1</sup>, [indahwahyuni@uinkhas.ac.id](mailto:indahwahyuni@uinkhas.ac.id)<sup>2</sup>  
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### ABSTRACT

*The aim of this research is to provide a detailed description of the application of APE (digital arithmetic cards) in the process of teaching numeracy to children aged 5 to 6 years. The research methodology used is descriptive qualitative. Data collection methods used include observation, interviews and documentation. The data analysis process includes three main steps: data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. The findings of this research focus on the numerical abilities of children aged 5-6 years which were assessed through the use of digital arithmetic games adapted to their individual learning styles. Facilitate children's cognitive growth and foster the development of diverse intellectual capacities, especially in the field of mathematics. This includes improving children's numeracy skills in areas such as matching, ordering and comparing, thereby encouraging the optimal development of their numerical abilities based on their age.*

**Keywords:** Learning to count, APE (digital arithmetic card), Early Childhood.

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran rinci tentang penerapan APE (kartu aritmatika digital) dalam proses pengajaran berhitung pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data meliputi tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Temuan penelitian ini berfokus pada kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun yang dinilai melalui penggunaan permainan aritmatika digital yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing. Memfasilitasi pertumbuhan kognitif anak dan menumbuhkan pengembangan kapasitas intelektual yang beragam, khususnya di bidang matematika. Hal ini termasuk meningkatkan keterampilan berhitung anak di berbagai bidang seperti mencocokkan, mengurutkan, dan membandingkan, sehingga mendorong perkembangan kemampuan numerik mereka secara optimal berdasarkan usia mereka.

**Kata Kunci:** Belajar berhitung, APE (kartu digital aritmatika), Anak Usia Dini.

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang disengaja oleh orang tua atau pendidik untuk memberikan rangsangan kepada anak usia lahir sampai dengan enam tahun.

Tujuannya untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sekaligus menanamkan nilai-nilai kognitif, bahasa, motorik fisik, sosial emosional, dan keagamaan, serta kemampuan seni (Tari Febrizalti, 2020). Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa anak-anak mencapai potensi penuh mereka dan siap untuk pendidikan masa depan. Anak-anak berada pada masa kritis yang dikenal dengan masa emas, yaitu masa terbaik untuk berkembang secara menyeluruh. Salah satu aspek penting dari perkembangan tersebut adalah pertumbuhan kognitif yang meliputi perolehan konsep matematika (Idzni Azhima, 2021).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2012, Pendidikan Anak Usia Dini adalah proses pemberian rangsangan pendidikan

kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sekaligus mempersiapkan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Susanto mendefinisikan kemampuan berhitung awal sebagai kapasitas bawaan anak untuk mengembangkan keterampilan matematika. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh lingkungan terdekat anak dan berlanjut pada tahap pemahaman angka, meliputi penjumlahan, perbandingan, dan pengurangan (Tadzkirah Ira Zulkifli, 2020). Taty Fauzi (2022) mendefinisikan keterampilan berhitung awal sebagai kemampuan dasar dalam matematika yang meliputi verbalisasi angka, pengenalan angka, melakukan perhitungan, dan manipulasi angka. Keterampilan berhitung anak menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan matematika esensial seperti berhitung, mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan melalui benda, meniru lambang bilangan, dan membuat representasi bilangan dengan lambang (Nor Hidayah, 2022).

Angka merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu penting untuk mulai mengajarkan anak berhitung sejak usia dini dengan menggunakan media yang sesuai dengan usianya. Hal ini akan lebih mempersiapkan mereka untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi di masa depan (Indah Wahyuni, 2022). Pemahaman konsep numerik merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak usia dini. Kemampuan kognitif penting dalam matematika, khususnya kemampuan mengidentifikasi simbol angka mulai dari 1 sampai 10 pada anak usia dini. Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena memberikan landasan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan matematikanya dan mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, ini membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan konsep matematika di berbagai lingkungan rumah. Berhitung merupakan prinsip dasar dalam berbagai disiplin ilmu yang berlaku dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Matematika merupakan komponen penting dalam pendidikan dasar anak dan terlihat jelas dalam aktivitas sehari-hari. Misalnya saja jika Anda ingin membeli sesuatu untuk kebutuhan sehari-hari, hal ini akan membantu Anda memahami konsep berhitung dan mengidentifikasi angka, sehingga Anda dapat menentukan nilai mata uang (Ines Lestari Simamora, 2022).

Untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak-anak melalui pendidikan, penting untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang ditargetkan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka di setiap tahap perjalanan pendidikan mereka. Pembelajaran dengan tujuan tersebut memerlukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan relevan serta dapat diterapkan pada bidang tertentu (Mariatul Kiptiyah 2023). Berhitung merupakan keterampilan dasar yang diajarkan pada pendidikan anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A yang berusia kurang lebih 5-6 tahun pada tingkat sekolah dasar. Berhitung merupakan keterampilan penting bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Lebih penting lagi bila kegiatan berhitung dilakukan dengan menggunakan media atau permainan yang beragam dan menarik sehingga dapat menggugah minat siswa dalam belajar berhitung (Elisa Malapata, 2019).

Media pembelajaran merupakan suatu metode penyampaian materi pendidikan yang menitikberatkan pada prinsip-prinsip belajar anak, khususnya penggabungan permainan sebagai sarana belajar dan pembelajaran sebagai sarana bermain. Media dapat memiliki berbagai bentuk, termasuk alat permainan, materi sumber terbuka, majalah, dan lainnya (Misrawati, 2022). Mendefinisikan bahan ajar sebagai sumber belajar yang dirancang secara sistematis yang memberikan informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan secara langsung selama proses belajar mengajar.

Ada kebutuhan akan media yang dapat digunakan anak kecil untuk memfasilitasi aktivitas bermainnya, sehingga mereka dapat belajar membaca dan berhitung dengan gembira tanpa tekanan dari luar. Djamarah menegaskan, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan memungkinkan anak melakukan kegiatan belajar lebih lama dan menyenangkan. Menurut Zaman, media sangat penting untuk berkomunikasi dan mendidik penerima atau siswa secara efektif. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif, penting untuk memasukkan media sebagai alat dalam pendidikan anak. Media aritmatika kartu digital merupakan salah satu pilihan yang cocok untuk anak-anak. Kartu aritmatika digital dapat membantu anak-anak belajar mengeja dan memperluas kosa kata mereka. Kartu-kartu ini menampilkan gambar berbagai subjek, termasuk binatang dan buah-buahan (Nurul Alfiyah, 2023).

Susanto mendefinisikan aritmatika kartu digital sebagai permainan edukatif yang menggunakan kartu yang berisi gambar dan angka. Permainan ini dirancang khusus untuk meningkatkan daya ingat, kemandirian, dan kemampuan numerik. Media kartu aritmatika digital memiliki beberapa keunggulan antara lain pengelolaan otak yang efisien, peningkatan pengetahuan dan pemahaman, mobilitas tinggi, serta kemampuan untuk dimainkan dan dibawa kemana saja. Penggunaan media kartu hitung digital diharapkan dapat meningkatkan minat anak dalam memahami rumus dan menumbuhkan rasa senang sehingga penulisan soal menjadi lebih mudah. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar anak usia dini pada bidang matematika tingkat lanjut (Muslimin, 2021).

Penggunaan media kartu aritmatika digital memberikan dampak positif terhadap proses kognitif pengenalan, sehingga anak dapat lebih memahami konsep bilangan dan lebih cepat memahaminya selama proses pembelajaran. Susanto menjelaskan bahwa penggunaan kartu aritmatika digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, menumbuhkan pemahaman yang kuat tentang konsep berhitung dan memungkinkan mereka mencapai potensi maksimalnya. Hal ini penting karena perkembangan anak harus konsisten dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Ratnawati meyakini penggunaan media aritmatika kartu digital dapat membantu anak lebih cepat mengenal angka, meningkatkan minat memahami konsep angka, serta menstimulasi kecerdasan dan daya ingatnya. Penggunaan media kartu aritmatika digital tidak hanya membantu anak lebih cepat mengenal angka, tetapi juga

mendorong mereka mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan kognitifnya (Puspita Ingrida, 2014).

TK Mewah Al-Ishlah Jenggawah merupakan bagian dari Yayasan Pondok Pesantren Al-Ishlah Jenggawah. Tujuan yayasan ini adalah untuk mengembangkan anak-anak menjadi individu yang berpengetahuan, inovatif, dan bertaqwa. Telah didirikan lembaga pendidikan anak usia dini di Jalan Mataram 07 Rt. 18, Rw. 02. Krajan Jenggawah bisa dikatakan sukses karena mendapat kepercayaan dari masyarakat sekitar Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Hal ini terlihat dari bagaimana para pendidik dengan cermat menciptakan sumber daya pengajaran yang imajinatif dan menawan, menumbuhkan peningkatan antusiasme belajar pada anak-anak dan memfasilitasi kemampuan mereka untuk terlibat secara efektif dengan instruksi guru. Mengingat banyaknya tantangan dan persaingan yang ada di lembaga pendidikan sejenis, fenomena ini patut untuk diperhatikan (Ratu Kemala, 2023). Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam, kami menawarkan pendidikan komprehensif dengan manfaat tersendiri dalam hal pengembangan, fasilitas, dan lingkungan belajar yang kondusif. TK Al-Ishlah Mewah memberikan keunggulan tersendiri: setiap guru mempunyai akses terhadap media yang meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah kartu hitung digital yang efektif meningkatkan keterampilan berhitung anak (Istifadah, 2020).

## **METODOLOGI**

Metodologi penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Bogdan & Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penelitian yang alami dan tidak dimanipulasi yang selaras dengan kondisi objektif di lapangan. Fokus utama dari penelitian jenis ini adalah mengumpulkan data kualitatif. Menurut Bogman dan Taylor dalam Sumaryanto, penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan metodologis yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari individu dan perilaku yang dapat diamati (Istifadah, 2020). Metode penelitian ini dipilih untuk mengetahui dan menganalisis secara menyeluruh perkembangan kemampuan berhitung anak di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah. Studi ini berfokus pada penggunaan alat permainan edukatif, khususnya kartu aritmatika digital, untuk menilai dampak gaya belajar yang berbeda. Data yang dikumpulkan akan dijelaskan berdasarkan observasi kehidupan nyata dan penelitian lapangan, untuk memastikan keakuratan dan keandalan.

Proses penelitian dilakukan oleh peneliti di TK. Partisipan yang dipilih untuk penelitian ini adalah individu yang terafiliasi dan ahli dalam tugas penyelenggaraan pendidikan di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah. Peneliti memperoleh data dari berbagai sumber antara lain guru A1, kepala kurikulum, dan kepala TK Plus Al-Ishlah Jenggawah. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi sistematis, wawancara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara, dan dokumentasi berupa pengambilan foto kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak. Kegiatan ini berfokus pada gaya belajar yang berbeda dan memanfaatkan alat permainan edukatif, khususnya kartu digital aritmatika. Pengumpulan data dilakukan di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah.

## **HASIL DAN PEMAHASAN**

Penelitian dilakukan pada hari Jumat tanggal 17 November 2023 (Shirley, 2023). Biasanya, guru di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah memasukkan berbagai pembelajaran, termasuk mengajarkan konsep berhitung kepada anak kecil. Konsep berhitung anak dikembangkan melalui penggunaan alat permainan edukatif (Suci Wulandari, 2018), khususnya kartu digital aritmatika, untuk meningkatkan keterampilan berhitungnya (Nur Qomariyah Nawafilah, 2020). Media permainan aritmatika kartu digital sangat bermanfaat untuk mengenal angka dan berhitung. Selain meningkatkan keterampilan berhitung dan memahami kardinalitas, penggunaan media pembelajaran aritmatika kartu digital menawarkan berbagai keuntungan lainnya (Siti Nurhatijah, 2022).

Hal ini mencakup kemudahan dan efektivitas biaya dalam pembuatan media, menjadikannya media yang mudah diakses (Kasriah Dahlan, 2022). Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pengajaran perhitungan matematis kepada anak-anak, tetapi juga mengenalkan mereka pada berbagai binatang dan bunyi-bunyian yang sesuai (Nabila, 2023). Selain itu, ini membantu anak-anak mengidentifikasi warna melalui gambar binatang. Selain itu, hal ini memberikan kesempatan yang luas bagi guru untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus siswanya (Nancy Prita Eviyanti, 2022). Selain itu, penyajian media pembelajaran aritmatika kartu digital sangat menarik bagi anak-anak sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi belajar (Komang Ayu Febiola, 2020).

### **Perencanaan Pembelajaran Berhitung Menggunakan APE**

Guru harus melaksanakan perencanaan pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah mendasar sebelum melaksanakan pembelajaran (Beata Palmin, 2021). Guru mengawasi proses penyusunan rencana pembelajaran kurikulum mandiri dengan membuat peta konsep pada setiap awal semester. Setelah peta konsep dibuat, guru akan memastikan hasil pembelajaran (CP) dan tujuan (TP). pembelajaran) Setiap minggunya dibuat RPP sesuai dengan mata pelajaran dan topik anak agar pembelajaran dapat berlangsung. Temuan wawancara dan observasi yang dilakukan di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah pada hari Jumat tanggal 17 November 2023 menunjukkan bahwa guru di sini mengikuti pedoman yang tertuang dalam kurikulum mandiri sekolah ketika merencanakan pembelajaran (Nurlaela, 2020). Hal ini terlihat dari cara sekolah menggunakan Peta Konsep baik pada semester pertama maupun semester kedua, yang digunakan untuk mengelompokkan mata pelajaran ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan program yang dirancang guru untuk setiap tahun ajaran.

Telah menyelesaikan peta konsep sesuai dengan program semester yang dibuat guru yang dilaksanakan setiap tahun di kelas. Setiap hari, guru menggunakan peta konsep sebagai dasar untuk menyusun rencana pembelajaran. Media dan lembar kerja siswa disiapkan untuk pembelajaran setiap minggu dengan menggunakan modul pengajaran yang sudah jadi. Selain itu instruktur juga mengatur hal-hal menyenangkan untuk dilakukan saat kelas sedang tidak ada sesi (Siti Nurhatijah, 2022). Sumber belajar, peta konsep, bahan ajar, contoh tugas yang diselesaikan, rencana kegiatan, penilaian, dan informasi umum (hasil belajar, tujuan, dan indikator keberhasilan) semuanya merupakan bagian dari tampilan modul pengajaran (Nurul Hidayati, 2023).

Tim peneliti mengamati dan mewawancarai para pendidik dan menemukan bahwa rencana pembelajaran mereka telah selaras dengan prosedur dan ketentuan yang ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran mandiri. Rencana ini mempunyai berbagai bentuk, termasuk peta konsep, modul terbuka, dan kartu aritmatika digital untuk persiapan guru. Di TK Plus Al-Ishlah peneliti melakukan observasi dan wawancara seputar tema binatang. Anak-anak ditanya tentang hewan darat, hewan di udara, dan pusat kesiapsiagaan.

## Implementasi Pembelajaran Berhitung Menggunakan APE

Pengajaran mengikuti Modul Pengajaran yang dirancang guru, yang terdiri dari tugas pendahuluan, utama, dan penutup. Pada pembukaan yang berlangsung mulai pukul 08.15 hingga 08.30 WIB, guru mengajak siswa untuk melihat perkembangannya, kemudian mengajak mereka menyanyikan lagu yang sesuai dengan tema hari itu dan membicarakannya. Kemudian, pada pukul 08.30 hingga 09:30 WIB, kita turun ke inti operasi. Dalam kegiatan sentral ini, instruktur memberikan gambaran kepada siswa tentang topik yang sedang dibahas, memecahnya menjadi topik-topik yang lebih kecil, kemudian memberikan pekerjaan rumah berdasarkan apa yang telah mereka pelajari dan langkah-langkah yang telah mereka ambil selama ini (Musti Pratama, 2023). diorganisir dan direncanakan terlebih dahulu. Setelah kegiatan utama selesai, anak-anak perlu menyantap bekal makan siang antara pukul 09.00 hingga 09.15 WIB. Kemudian, setelah makan siang, pukul 09.15 hingga 09.30 WIB, mereka bisa bersantai. Ikuti kelasnya pada pukul 09.30 hingga 10.00 WIB untuk kegiatan penutupan. Selama waktu ini, guru akan meninjau kembali apa yang dipelajari anak selama kegiatan utama. Mereka akan menggunakan pendekatan percakapan, mengajukan pertanyaan tentang tema yang dibahas hari ini. Secara khusus, mereka akan meninjau perasaan anak-anak setelah kegiatan dan menanyakan preferensi mereka mengenai kegiatan inti.

Peneliti menemukan bahwa guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah menggunakan berbagai strategi, antara lain metode percakapan, metode tanya jawab, dan metode penugasan, ketika mengajar berhitung melalui permainan edukatif (kartu hitung digital). Guru memperkenalkan topik pelajaran—tema binatang—dalam pendekatan percakapan ini. Kelas diperkenalkan dengan berbagai macam makhluk darat, udara, dan laut oleh instruktur. Selain itu, ini akan mengajari Anda cara yang benar dalam merawat hewan. Suara binatang apa saja yang sering didengar anak-anak? Hewan mana yang menimbulkan ancaman dan mana yang tidak? Apakah ada orang di kelasmu yang mempunyai hewan peliharaan? Guru menggunakan format tanya jawab untuk mencakup banyak hal. Selanjutnya guru menggunakan media aritmatika kartu digital bergambar binatang yang berbeda-beda yang dibuatnya dari kertas manila. Para siswa memainkan permainan yang dibuat oleh guru dengan menggunakan gambar-gambar ini, dan jumlah poin yang mereka peroleh tergantung pada berapa banyak hewan yang ada dalam permainan tersebut.



Gambar 1. Pengenalan media permainan kartu aritmatika digital

Berdasarkan gambar nomor 1 yaitu guru menjelaskan cara memainkan media alat permainan edukatif (arithmetic digital card). Sebelum ke tahap bermain guru juga menanyakan terlebih dahulu mengenai hewan apa saja yang terdapat pada gambar media permainan arithmetic digital card, anak di suruh menyebutkan angka yang ada pada media, membedakan besar kecilnya gambar binatang yang ada pada media permainan, serta menanyakan warna dan bentuk pada gambar alat permainan edukatif yang akan di mainkan. Lalu guru memperlihatkan media permainan arithmetic digital card secara urut

agar memudahkan anak ketika sudah memulai memainkan media permainan yang terdapat angka 1-10 dengan berbagai macam bentuk dan warna hewan. Pada permainan ini guru tidak langsung menunjukkan gambar hewan yang harus di hitung oleh anak, tetapi guru membebaskan anak untuk mengambil dan menghitung kartu hewan sesuai dengan hewan yang disukai.



Gambar 2. Memainkan media hitung permainan kartu digital dengan

### **metode kelompok**

Berdasarkan gambar nomor 2 yaitu anak terlebih dahulu untuk mengamati beberapa jumlah hewan dan bilangan, karena apabila anak sudah mengetahui mengenai hal tersebut maka anak akan lebih mudah dalam proses berhitung dengan jumlah terbanyak ataupun yang sedikit, dan dilanjut untuk mencocokkan bilangan dengan gambar hewan yang telah dihitung bersama-sama secara kelompok sesuai dengan jumlah yang ada pada permainan arithmetic digital card hewan tersebut. Dalam bermain menggunakan metode berkelompok ini tentunya tidak hanya menumbuhkan aspek kognitif dan bahasa saja, namun anak juga akan tumbuh rasa sosial emosional yang tinggi dimana anak saling tolong menolong, bisa mengontrol emosional anak, dan mampu menghargai orang lain.



Gambar 3. Hasil bermain media permainan hitung kartu digital dengan

### **metode kelompok**

Berdasarkan gambar nomor 3 yaitu anak menunjukkan hasil dari belajar berhitung menggunakan media alat permainan edukatif (arithmetic digital card) dengan metode berkelompok. Setelah bermain anak disuruh menunjukkan hasil media yang telah di mainkan, lalu anak akan menyebut hewan yang dipilih yang telah selesai dihitung. Anak juga mampu menyebut bilangan yang dicocokkan sesuai dengan jumlah gambar hewan yang dipilih. Selain itu dalam bermain media ini juga akan melatih fisik motorik halus anak dalam menempel kartu bilangan ke dalam kartu gambar hewan tersebut.



Gambar 4. Anak mengambil kartu hitung hewan digital yang ada gambarnya **dan mencari nomornya berdasarkan banyaknya gambar pada kartu hitung hewan digital tersebut.**

Berdasarkan gambar nomor 4 yaitu Setelah bermain menggunakan APE (arithmetic digital card) secara kelompok untuk memudahkan dan memahamkan cara bermain secara optimal, anak juga dilatih untuk mencoba bermain APE tersebut secara individu guna menumbuhkan rasa percaya diri pada anak dan melihat tingkat pemahaman anak dalam bermain. Guru juga tidak langsung membiarkan anak untuk mengerjakan secara sendiri mulai awal hingga akhir, tetapi dengan mengerjakan secara individu ini guru juga tetap memperhatikan cara bermain dan berhitung yang benar dan baik.



Gambar 5. Anak mencocokkan kartu hitung hewan digital dengan cara **menghitung terlebih dahulu gambar hewan, mencocokkan gambar dengan angka sesuai dengan jumlah gambar selanjutnya.**

Berdasarkan gambar nomor 5 yaitu menunjukkan hasil anak mencocokkan jumlah hewan dan bilangan secara individu. Guru juga bisa melihat perbedaan anak ketika proses mengerjakan media tersebut secara berkelompok dan secara individu, dari hasil yang telah dilakukan anak dalam proses mengerjakan permainan, anak tidak merasakan kesusahan dalam menghitung jumlah hewan yang ada pada kartu tersebut. Namun terkadang setelah anak menghitung berapa banyak hewan dalam gambar tersebut, beberapa anak masih kebingungan dengan bentuk angka yang akan dicocokkan dengan jumlah gambar yang telah selesai dihitung.





Gambar 6. Kartu digital aritmatika hewan yang telah dicocokkan dengan **penghitungan**

Berdasarkan gambar nomor 6 yaitu anak untuk menunjukkan hasil media yang telah di cocokkan sesuai dengan jumlah gambar hewan dan bilangannya, guru juga menanyakan kepada anak mengenai hal yang disukai dan yang tidak disukai dalam permainan (arithmetic digital card) tersebut. Selanjutnya dokumentasi yang menunjukkan telah selesainya penerapan alat permainan edukatif (arithmetic digital card) untuk menunjukkan hasil yang telah di kerjakan oleh anak kelompok A1.

#### **Evaluasi Pembelajaran Berhitung Menggunakan APE**

Dalam permainan kartu digital Aritmatika, siswa belajar berhitung dengan mengikuti langkah-langkah yang dilakukan guru untuk mengevaluasi kemajuannya. Jika guru ingin mengetahui kemajuan siswanya sehari-hari dalam tugas yang diberikan, mereka perlu melakukan evaluasi ini. Guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah mengevaluasi kemajuan siswa dalam memahami konsep berhitung berdasarkan observasi peneliti dan wawancara mengenai penggunaan permainan Kartu Aritmatika Digital untuk mempelajari sistem bilangan (Rudi Ritonga, 2011). Guru memeriksa perhatian siswa saat menjelaskan berhitung dengan permainan kartu digital dan mengamati tindakan siswa saat memainkan permainan tersebut dengan permainan kartu digital yang disediakan sebagai sarana evaluasi kinerja siswa selama kegiatan pembelajaran.

Gambar hewan yang tak terhitung jumlahnya, masing-masing mewakili spesies berbeda, dan nilai numerik yang sesuai. Anak tersebut akan segera memasang kartu aritmatika digital dengan nomor terkait setelah dia menghitung jumlah gambar binatang di dalamnya. Seorang guru dapat mengawasi siswanya saat mereka memainkan permainan media kartu digital Aritmatika secara keseluruhan. Dengan terlibat aktif dengan media, guru dapat mengamati dan menilai kemajuan siswanya dalam berhitung dan mencocokkan angka. Kartu aritmatika digital digunakan untuk mengajarkan materi kepada siswa. Selain itu, instruktur menghitung jumlah siswa yang mengikuti permainan mencocokkan kartu digital Aritmatika dan mencatat siswa yang tidak mengikuti proses evaluasi (Nurlaela, 2020). Hal ini didasarkan pada penampilan aktual siswa selama kegiatan. Pertimbangkan jumlah siswa yang mampu bekerja secara mandiri dengan dukungan instruktur atau teman sebayanya.

Guru di Grup A1 tidak hanya melibatkan siswanya dalam pembelajaran saat berada di kelas, namun juga meminta siswa berlatih dan merekam diri mereka sendiri dalam mengerjakan tugas sehari-hari di rumah. Alasan sederhananya adalah anak-anak tidak akan dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari tentang berhitung di kelas ke dalam situasi kehidupan nyata kecuali mereka memiliki kesempatan untuk berlatih di rumah (Sonia Noor Febrianty, 2014). Misalnya, seorang guru dapat berbagi dengan orang tua

bagaimana anak-anak mereka belajar berhitung dan bermain di sekolah. Kemudian guru dapat menyarankan suatu kegiatan dimana anak memberi makan hewan kemudian menghitung jumlah hewan yang diberi makan (Hasnawati Paputungan, 2023). Orang tua bahkan dapat meminta anak mereka untuk membantu mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan. bumbu dapur yang akan digunakan dalam proses memasak, lalu mintalah anak menghitung jumlah setiap bumbu.

Guru dapat mengukur kemajuan siswanya dalam berhitung dari video. Catatan anekdot dan daftar periksa juga digunakan dalam penilaian guru. Secara khusus, guru setiap hari melihat atau mengamati anak sejak anak tiba di sekolah hingga anak pulang, memberikan informasi tentang perkembangan anak. Sehingga pendidik dapat memantau perkembangan setiap siswanya

### **Diskusi.**

Seseorang yang mengalami perkembangan fisik, mental, dan sosial yang cepat dikatakan berada pada masa anak usia dini. Menurut Batuwaël, kreativitas anak lahir dari imajinasinya sepanjang tahun-tahun pembentukan masa kanak-kanak, ketika kepribadiannya mengalami proses perkembangan dasar dan pesat yang mempersiapkannya memasuki masa dewasa. Ciri-ciri kepribadian dan tonggak perkembangan terwujud secara berbeda pada anak-anak dari berbagai usia. Menurut (Tasia Febrisia 2023), penerapannya harus mempertimbangkan sifat dan fase perkembangan anak yang sesuai dengan usianya.

Ketika orang berpikir secara langsung, terjadi operasi mental tertentu di dalam otak dan sumsum tulang belakang (Nurkamelia Mukhtar AH, 2018). Ini disebut bakat kognitif. Sejalan dengan pematangan komponen fisik dan neurologis sistem saraf pusat, kapasitas kognitif ini berkembang seiring berjalannya waktu. Bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Alasannya, dalam pikiran anak-anak, segala sesuatu terjadi dalam konteks permainan. Anak-anak belajar secara tidak langsung melalui bermain. Anak-anak belajar melalui bermain, yang tidak hanya membuat aktivitas menjadi lebih menyenangkan tetapi juga menggabungkan proses logistik dan bantuan dalam konfigurasi perangkat, interaksi, dan koneksi (Wiwi Uswatiyah, 2022). Sebagai representasi nilai suatu bilangan, berhitung membekali anak dengan konsep abstrak yang diukur dalam satuan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memberikan media yang menarik kepada anak saat memperkenalkan berhitung agar pembelajaran dapat tertransfer dengan baik; tanpa contoh yang jelas atau praktek langsung, anak akan kesulitan memahaminya (Khoirotul ula, 2023) di dalam kelas.

Guru dapat mengukur kemajuan siswanya dalam berhitung dari video. Catatan anekdot dan daftar periksa juga digunakan dalam penilaian guru. Secara khusus, guru setiap hari melihat atau mengamati anak sejak anak tiba di sekolah hingga anak pulang, memberikan informasi tentang perkembangan anak. Sehingga pendidik dapat memantau perkembangan setiap siswanya.

Penggunaan media dalam pendidikan anak usia dini mempunyai banyak manfaat, seperti menarik perhatian dan minat belajar anak, membuat materi menjadi permanen dan sulit dilupakan, serta membuat mereka tidak bosan saat belajar (Eca Gesang Mentari, 2021). Hal ini juga membantu mengurangi penggunaan bahasa lisan di kelas. Alasan dibalik hal ini adalah ketika generasi muda terlibat dalam kegiatan belajar, mereka mendapatkan pengalaman kehidupan nyata. Sesuai dengan prinsip belajar anak yang menyatakan bahwa anak belajar paling baik bila diberikan contoh nyata sebelum beralih ke gagasan yang lebih abstrak (Abdul Salam, 2022). Selain itu, dengan langkah-langkah permainan yang terdefinisi dengan baik, permainan ini dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, penalaran, dan keterampilan belajar berkelanjutan—yang semuanya penting dalam dunia pendidikan modern. Penggabungan instruksi dan

bimbingan instruktur ke dalam permainan dapat mendorong pembelajaran anak-anak dan memberikan hasil yang positif; khususnya, ini sangat bermanfaat dari sudut pandang bahasa untuk anak kecil. Oleh karena itu, jika dilihat dari sudut pandang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, permainan media mempunyai banyak makna. Anak-anak dapat belajar menyeimbangkan berbagai keterampilan sosial budaya melalui bermain, yang diartikan sebagai terlibat dalam aktivitas dalam konteks kelompok sambil bersenang-senang (Hani Putri, 2024).

Media permainan digital dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah khususnya dalam bidang berhitung (M. Riyan Rinaldi, 2023). Misalnya, ketika diminta menentukan jumlah total hewan, anak-anak akan menghitung dengan cermat benda-benda di layar hingga mendapatkan jawaban yang benar. Tindakan anak-anak ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa belajar melalui media digital memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan keterampilan motorik halus anak, mendorong mereka berpikir logis, dan membantu mereka menjadi ahli matematika yang lebih baik (Nila Mayang Sari, 2020).

Untuk kegiatan membaca dini, anak dapat memanfaatkan media kartu aritmatika digital karena membantu mereka memvisualisasikan kata dan visual sehingga membantu pemahaman mereka sendiri tentang angka. Jika anak muda kesulitan memahami teks di samping atau di bawah gambar, mereka dapat melihat visual untuk membantu mereka mempelajari subjeknya, dan jika mereka masih kesulitan memahami gambar, mereka dapat membaca teks untuk membantu mereka. Pembelajaran, menurut pendekatan Brunner, harus menawarkan kepada anak-anak beberapa cara untuk memecahkan masalah sehingga mereka dapat belajar sendiri. kartu tanda pengenalan elektronik Anak dapat belajar berhitung secara mandiri dan langsung mendapatkan feedback dengan menggunakan media berhitung (Yusuf Maronta, 2023).

Siswa mungkin lebih memperhatikan benda atau hal yang asing namun relevan melalui media. Agar siswa memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dunia dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, menjadikan ingatan mereka lebih konkrit dan menetakannya, dan mempermudah orang lain untuk menyerap apa yang telah mereka pelajari (Eka Nurmala Annisa Rachman, 2020). Guru dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu alat bantu visual yang disajikan dalam bentuk karya fisik dan teknis, untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dan jelas untuk dipahami. Sementara itu, anak-anak dapat mengasah kemampuan berhitungnya dengan kartu digital Aritmatika, sebuah permainan yang menyenangkan dan mendidik (Cut Nilawati, 2022). Menurut temuan Nurrahmadani, banyak sekali manfaat penggunaan kartu aritmatika digital sebagai alat pengajaran. Salah satunya adalah membantu meruntuhkan model mental teori bilangan yang masih kaku dan berpusat pada anak. 2) Anak-anak memahami dasar-dasar klasifikasi gambar dimensional—yaitu cara mengidentifikasi gambar berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran—ketika mereka dapat mengenali gambar berdasarkan bentuk dan warna. 3) meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan melatih sel otaknya dalam mengenali simbol angka dalam visual video game (Nelda Arkas, 2023).

Tujuan pendidikan matematika adalah membantu siswa menjadi lebih mahir dalam penalaran numerik dan pemecahan masalah melalui penggunaan materi pembelajaran yang tepat (Fiska Fara, 2020). Menurut (Azlin Atika Putri 2023), media pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria: pertama, harus dikonstruksi dari bahan yang tersedia; kedua, harus terjangkau; dan ketiga, pendidik harus mampu memanfaatkan media secara kreatif.

Untuk kegiatan membaca awal, anak dapat menggunakan kartu aritmatika digital karena membantunya memvisualisasikan kata dan visual, sehingga membantu

pemahamannya sendiri terhadap angka. Jika remaja kesulitan memahami teks di samping atau di bawah gambar, mereka dapat melihat visual untuk membantu mereka mempelajari subjeknya, dan jika mereka masih kesulitan memahami gambar, mereka dapat membaca teks untuk membantu mereka. Pembelajaran, menurut pendekatan Brunner, harus menawarkan kepada anak-anak suatu cara untuk memecahkan masalah sehingga mereka dapat belajar sendiri. kartu identitas elektronik. Anak dapat belajar berhitung secara mandiri dan langsung mendapatkan feedback dengan menggunakan media berhitung (Yusuf Maronta, 2023).

## **KESIMPULAN**

Pembahasan sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa Kelompok A1 TK Plus Al-Ishlah Jenggawah mahir berhitung; Secara khusus, mereka dapat menyebutkan angka secara berurutan dan menggunakan permainan kartu digital Aritmatika untuk mencocokkan angka dengan gambar binatang. Mayoritas siswa dapat memainkan media permainan tersebut, namun tetap memerlukan bimbingan dari instruktur ketika melakukan kesalahan, seperti pada saat memainkan permainan kartu digital Aritmatika dan mencocokkan kartu dengan nilai yang salah. Anak-anak prasekolah kelompok A1 menggunakan alat permainan instruksional Kartu digital aritmatika untuk berlatih berhitung melalui tiga fase: pendahuluan, jalan tengah, dan refleksi akhir. Baik pengajaran di kelas tradisional maupun bentuk pembelajaran "berbasis permainan" yang lebih modern terjadi di lingkungan ini. Melalui kombinasi aktivitas rumahan dan media kartu digital Aritmatika, anak dapat semakin meningkatkan kemampuan indra bilangannya, termasuk berhitung, mengurangi, dan menjumlahkan, melalui permainan edukatif kelompok kartu digital Aritmatika kelompok A1.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138.
- Alawiyah, Z., Hidayah, N., Fauziah, R., Khoirotunnisya, W. A., & Sundari, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 122-129.
- Alfiyah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1425-1434.
- Andriyani, A., & Mentari, E. G. (2021). PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH GUNUNG TERANG LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 64-80.
- Annisa, E. N., Supriyati, Y., & Nurani, Y. (2020). Peningkatan pemahaman berhitung dan kardinalitas melalui penggunaan media rangkasbitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 665-675.
- Arkas, N., & Rakimahwati, R. (2023). Bermain Pohon Angka Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Konsep Bilangan pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2650-2658.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016.
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu

- Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 9-18.
- Dini, P. I. A. U., & Siddiq, K. H. A. (2022). Learning Space Management Nurul Islam Nature School (SANI) Jember to Cultivate Children's Spirituality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4640-4652.
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (2020). Kajian penerapan permainan bowling berbahan bekas pada kemampuan berhitung permulaan anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 72-81.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238-248.
- Febrisia, T., & Hadiyanto, H. (2023). Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4741-4751.
- Febrizalti, T., & Saridewi, S. (2020). Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1840-1848.
- Fitriawan, F., Krisnawati, N., Eviyanti, N. P., & Ulfa, R. A. (2022). Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Menggunakan Alat Permainan Edukatif Apron Hitung. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(02), 111-122.
- Hidayati, N., Handayani, S., & Khotimah, N. (2023). Penerapan Media Seluncuran Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 844-855.
- Inggriada, P., & Christiana, E. (2014). Penggunaan media flashcard terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. *Universitas Negeri Surabaya*, 3, 2-3
- Istifadah, I. (2020). Desain Ruang Pembelajaran Outdoor Bagi Kelompok Belajar (KB) PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 173-188.
- Kemala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 8-13.
- Kiptiyah, M., Zulkarnain, A. I., Muzakki, M., & Aghnaita, A. (2023). Calistung Ability Children Aged 5-6 Years Through Picture Card Media. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDES)*, 4(1), 19-24.
- Laela, N. (2020). Penggunaan Media Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 116-132.
- Magta, M., Shirley, S., & Wahyuni, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Pohon Hitung Di TK Pelangi Kasih. *Sentra Cendekia*, 4(2), 50-65.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142-1161.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan ajar matematika berbasis model pembelajaran tematik terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Muslimin, M., Tendri, M., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13-21.
- Nabila, N., & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9641-9647.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran*,

- Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat, 3(01), 37-46.
- Nilawati, C., & Iqbal, M. (2022). Penggunaan media flash card angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di tk aisyiyah bustanul athfal ladong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 7(2).
- Noor, S., & Widayati, S. (2014). Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK ARISSKA. *PAUD Teratai*.
- Nurhatijah, S., Hariyanto, H., & Martiningsih, T. W. (2022). Pengembangan alat permainan edukatif perosotan aritmatika (petik) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 8-12.
- Palmin, B., Ndeot, F., & Anwar, M. R. (2021). Pelatihan Membuat Alat Permainan Edukatif Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Randang Tana- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 50-59.
- Paputungan, H. (2023). Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal di TK Katolik St. Theresia Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 784-792.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pratama, M., & Munafiah, N. (2023). Berhitung Menggunakan Media Pohon Angka Anak Usia 5–6 Tahun Di Taman Kanak–Kanak Insan Mandiri Sidodadi. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 40-49.
- Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7181-7190.
- Putri, H., & Harfiani, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 191-202.
- Rifmasari, Y., Zein, R., & Anggraini, V. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2777-2784.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 61-66.
- Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. (2019). Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2025-2036.
- Salam, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Di Kelompok B Tk Alkhairaat Palupi. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 5(2), 40-45.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipon's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Simamora, I. L., & Tangkin, W. P. (2022). Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 85-97.
- Ula, K., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. (2023). Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3955-3962.
- Wahyuni, I. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840-5849.
- Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). Media stamp game untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak slow learner di sekolah dasar. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 131-148.
- Yaie, F. I. J. Y., Fauzi, T., & Andriani, D. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(01), 8-16.

Zulkifli, T. I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di TK Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Tunas Cendekia*, 3(01), 113-121.