

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MENGGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA
KARTU ANGKA**

Aulia Agustina

PG PAUD Universitas Lambung Mangkurat

1810126220035@ulm.ac.id

Radiansyah

Universitas Lambung Mangkurat

radiansyah@ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, hal ini disebabkan dalam mengembangkan kemampuan menganal lambang bilangan anak kurang diberikan kegiatan yang menyenangkan atau pembelajaran monoton. Upaya pemecahan masalah ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media kartu angka. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah uuntuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan menganalisis hasil capaian perkembangan anak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Dalam setiap pertemuan guru akan menyusun perencanaan, melakukan pelaksanaan, pengamatan dan juga merefleksi. Adapun instrumen dari penelitian ini adalah rubrik dan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan dari kategori Baik pada pertemuan I menjadi Sangat Baik pada pertemuan III. Aktivitas anak secara klasikal juga mengalami peningkatan dari kategori Kurang Aktif pada pertemuan I menjadi Sangat Aktif pada pertemuan III. Dan hasil perkembangan anak secara klasikal meningkat dari pertemuan I Belum Berkembang (BB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan III.

Kata Kunci: Lambang bilangan, model *make a match*, media kartu angka.

Abstract

The problem in this study is the low cognitive ability of children in recognizing symbol numbers, this is because in developing the ability to display symbols of numbers children are not given fun activities or monotonous learning. This problem-solving effort is to use a *make a match* learning model and number card media. The purpose of conducting this study is to describe teacher activities, children's activities, and analyze the results of children's developmental achievements. This Class Action Research (PTK) was conducted as many as 3 meetings. In each meeting the teacher will plan, carry out the implementation, observe and also reflect. The instruments of this study are rubrics and observation sheets of teacher activities, children's activities and the results of cognitive development achievements in recognizing symbol numbers. The results of this study showed that teacher activity increased from the Good category at meeting I to Excellent at meeting III. Children's activity has also classically increased from the Less Active category at meeting I to Very Active at meeting III. And the child's developmental outcomes classically improved from meeting I Undeveloped (BB) to Very Well Developed (BSB) at meeting III.

Keywords: Number symbol, *make a match* model, number card media.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang Pendidikan pertama yang diberikan kepada anak. Pendidikan anak usia dini biasa diberikan kepada anak dari sejak lahir hingga usia enam tahun, sebagai bentuk pembinaan awal yang diberikan kepada anak. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan tujuan agar tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak dapat diberikan secara optimal dan sesuai dengan tahapan usia anak. Sehingga, dengan pelaksanaan Pendidikan anak usia dini, anak menjadi lebih mudah dalam menyesuaikan diri saat memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini dalam berbagai implementasi memiliki cukup banyak arti dan manfaat. Oleh karena itu, konsep Pendidikan yang dijalankan oleh kebanyakan orang pada masa kanak-kanak sebelum memasuki jenjang Pendidikan sekolah dasar merupakan hal yang sangat luar biasa, hal ini tentunya harus terus diperhatikan oleh semua pihak, khususnya pemerintah (Aminah & Radiansyah, 2021)

Pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan awal yang diberikan kepada anak sejak usia 0-6 tahun dengan cara memberikan stimulus agar membantu pengoptimalan tumbuh kembang jasmani dan rohani, yang bertujuan agar anak menjadi lebih siap dalam memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya. Ada enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dalam Pendidikan anak usia dini yang meliputi: perkembangan agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan Bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah perkembangan kognitif (Ariyanti, 2016)

perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan yang sangat

komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, beride dan kreatifitas. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan yang terjadi untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan, dengan mengandalkan kemampuan berfikir, bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, beride dan kreativitas, sehingga suatu permasalahan tersebut dapat terselesaikan (Bujuri, A, 2018).

Lingkup perkembangan kognitif bagi anak usia 4-5 tahun terbagi menjadi tiga bagian yaitu berpikir logis, belajar dan pemecahan masalah, dan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik untuk anak usia 4-5 tahun yaitu anak mampu untuk membilang banyaknya benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan (Ockti, 2018). Sesuai dengan permendikbud 137 tahun 2014 anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan yaitu anak dapat membilang 1-10, anak dapat mengetahui konsep bilangan, anak dapat mengenal lambing bilangan dan juga mengetahui lambing huruf.

Namun pada kenyataannya kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan masih rendah, hal ini disebabkan oleh anak yang kurang aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang kurang menarik, dan media yang kurang bervariasi. Mengenalkan lambang bilangan sejak dini tentunya perlu dilakukan, sebab dengan mengenalkan lambang bilangan dapat membantu anak dalam berhitung dengan benar sebagai bekal persiapan anak ke jenjang Pendidikan selanjutnya.

Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan agar kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal lambang bilangan

optimal adalah dengan cara memberikan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Media kartu angka merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenal lambang bilangan. Anak dapat belajar mengenal lambang bilangan lewat kartu yang diberi angka 1-10 dengan cara bermain. Kartu angka adalah kartu yang didalamnya berisi sejumlah gambar dan juga lambang bilangan yang mewakili jumlah gambar tersebut.

Kartu angka merupakan salah satu media pembelajaran yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah, dengan media kartu angka anak dapat meningkatkan perhatiannya terhadap suatu hal. (Nayazik et al., 2019). Melalui digunakannya media pembelajaran kartu angka tersebut diharapkan anak bisa mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh melalui pemberian rangsangan dari permainan kartu angka oleh guru.

Adapun model pembelajaran yang cocok untuk dikombinasikan dengan permainan kartu angka salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match*. Menurut (Wijanarko, 2017) *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan pembatasan waktu tertentu, dalam rangka mencari pasangan kartu yang didapat anak, dimana anak akan mendapatkan poin jika dapat mencocokkan kartu tersebut. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan melalui model pembelajaran mencari pasangan ini.

Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat anak aktif serta memunculkan kerja sama antarr anak melalui kegiatan mencari pasangan kartu, baik itu pertanyaan atau jawaban dari materi (Fitriana & Novitawati, 2021).

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak saat pelaksanaan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, dan juga untuk menganalisis hasil perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan model *make a match* dengan media kartu angka di TK Anggrek DWP UNLAM.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 3 pertemuan. Menurut (Suwendra, I, 2018) Penelitian kualitatif adalah penelusuran secara intensif menggunakan prosedur ilmiah untuk menghasilkan kesimpulan naratif berupa sebuah tulisan maupun lisan berdasarkan pada analisis data tertentu.

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah kegiatan menganalisis suatu fenomena yang dialami oleh peneliti dengan menggunakan metode, maka akan menemukan dan memahami sesuatu yang tersembunyi dibalik fenomena tersebut.

Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran oleh guru dengan menyelesaikan permasalahan-permasalahan melalui pengelolaan kelas agar anak dapat memahami materi dengan mudah dan baik (Pandiangan, A, P, n.d.).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Anggrek DWP Unlam Banjarmasin pada kelompok A tahun ajaran 2021/2022 semester genap dengan subjek penelitian 10 orang anak.

Faktor yang dipelajari berupa kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak. Jika aktivitas guru memiliki skor antara 26 - 32 dengan kriteria penilaian sangat baik. Aktivitas anak memperoleh skor 17-20 dengan kriteria sangat aktif dan

secara klasikal klasikal $\geq 81\%$. Dan jika mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Anggrek DWP UNLAM Kota Banjarmasin mengalami peningkatan pada factor aktivitas guru yang pada awalnya di pertemuan I mendapat skor 25 dengan kriteria baik akhirnya pada pertemuan III mendapatkan skor 28 dengan kriteria sangat baik. Begitupun pada aktivitas anak di pertemuan I mendapat kriteria kurang aktif, dan di pertemuan III meningkat mendapat kriteria sangat aktif. Dan untuk hasil perkembangan tentunya juga memiliki peningkatan pada setiap pertemuannya, jika pada pertemuan I mendapatkan kriteria belum berkembang, maka saat pertemuan III mengalami peningkatan mendapat kriteria berkembang sangat baik.

Pada bagian hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa pada pertemuan pertama guru mendapatkan persentase 78% dengan kriteria baik, pada pertemuan kedua dengan persentase 81% kriteria sangat baik, dan pada pertemuan ketiga 87% dengan kriteria sangat baik. Terjadinya peningkatan setiap pertemuan karena guru telah melakukan perbaikan atau refleksi pada setiap pertemuan. Berikut perbandingan aktivitas guru:

Tabel 1 Aktivitas Guru

Pertemuan	Persen(%)	Kriteria
1	78%	Baik
2	81%	Sangat Baik
3	87%	Sangat Baik

Pada pertemuan pertama secara keseluruhan pembelajaran yang dilaksanakan mencapai kriteria baik. Dimana masih ada beberapa komponen

yang belum dilaksanakan oleh guru secara keseluruhan, sehingga aktivitas guru masih ada yang mendapat skor rendah. Pada pertemuan kedua guru mendapatkan kriteria sangat baik karena guru telah melakukan refleksi dari pertemuan sebelumnya, sehingga guru dapat memperbaiki kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama. Pada pertemuan ketiga guru mendapatkan kriteria sangat baik pula karena pada pertemuan ini guru sudah banyak mendapatkan pembelajaran dari kesalahan di dua pertemuan sebelumnya, sehingga guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan aktivitas guru disetiap pertemuan yang dilakukan diantaranya merefleksikan kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya, yaitu dengan melakukan pengajian terhadap keberhasilan atau kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat diartikan juga sebagai perbaikan dari apa yang telah dilakukan sebelumnya untuk mencari kekurangan-kekurangan pada saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan Langkah-langkah kombinasi model *make a match* dengan media kartu angka dalam setiap kali pertemuan yang dilaksanakan.

Sebagai seorang guru yang Menyusun rancana pengajaran tentunya guru harus bisa menguasai bagaimana cara menyampaikan materi dengan baik, dan media apa yang akan digunakan saat pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus seorang ahli yang menguasai bidang studi masing-masing yang akan disampaikan kepada anak (Sumriah; Purwanti, 2022).

Aktivitas guru sangat berpengaruh terhadap aktivitas anak sehingga guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan terarah akan berdampak pada hasil kemampuan dan perkembangan anak yang optimal. Selain itu, dipengaruhi oleh cara guru yang sabar membantu anak

yang kesulitan, cara guru membantu anak memperoleh pemahaman baru, cara guru mengarahkan, cara guru menjelaskan dan cara guru memotivasi anak dengan memberikan perhatian.

Temuan ini memperkuat pendapat yang mengemukakan bahwa anak yang sangat aktif dapat ikut berperan menjadi pokok dalam pembahasan dikelas dan hal itu juga disebabkan oleh pembelajaran yang diberikan oleh guru yang inovatif dan berkualitas (Suriansyah & Aslamiah, 2011).

Hal ini juga didukung dengan beberapa hasil penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Thoybah (2020) menunjukkan bahwa aktivitas guru mendapatkan skor akhir maksimal 28 dengan persentase ketercapaian 100% mendapatkan kriteria sangat baik.

Pada bagian aktivitas anak di pertemuan pertama memperoleh persentase klasikal yaitu dengan persentase 30%, dalam hal ini berarti banyak anak yang tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini disebabkan pada pertemuan pertama ini banyak intruksi dari guru yang tidak diikuti anak, anak juga masih malu-malu dan kurang percaya diri. Pada pertemuan kedua anak telah memperoleh persentase klasikal yaitu dengan persentase klasikal 60%, dalam hal ini berarti sudah terjadi peningkatan antara pertemuan satu ke pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga anak telah memperoleh klasikal dengan persentase 90%, dalam hal ini berarti menunjukkan bahwa anak semakin mengalami peningkatan yang baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah di tentukan terlebih dahulu. Berikut perbandingan aktivitas anak.

Tabel 2 Aktivitas Anak

Pertemuan	Persen(%)	Kriteria
1	30%	Kurang Aktif
2	60%	Cukup Aktif

3	100%	Sangat Aktif
---	------	--------------

Pada pertemuan pertama aktivitas anak dilihat secara klasikal memperoleh kriteria kurang aktif, pada pertemuan kedua memperoleh kriteria aktif dan pada pertemuan ketiga anak memperoleh kriteria sangat aktif. Peningkatan aktivitas anak dalam pembelajaran ini terjadi karena dalam model pembelajaran *make a match* dengan media kartu angka tersebut tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi anak juga dituntut aktif dalam kegiatan bermain kartu angka.

Dengan adanya kombinasi tersebut maka anak dapat lebih tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran dan dapat memacu anak agar lebih aktif untuk berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kombinasi tersebut juga diharapkan dapat membuat anak memiliki peranan untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya.

Menurut Alamsyah et al., (2018) mengatakan bahwa aspek aktivitas siswa, merupakan sebuah pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa saat melaksanakan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah ditentukan pada lembar observasi.

PAUD merupakan salah satu pendidikan anak usia dini. Proses pembelajaran yang dilakukan harus memungkinkan seluruh potensi anak untuk dapat dikembangkan (Prapat, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Handaryani & Pudjawan (2021) menyatakan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I dengan persentase 63,25% kriteria sedang, menjadi 80,50% pada siklus II kriteria tinggi. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam menganal lambang bilangan anak kelompok A.

Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada anak dalam hal ketepatan dan kecepatan untuk menghubungkan antara gambar dan lambing bilangan, hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama hanya mencapai 35% dan mengalami peningkatan di pertemuan kedua menjadi 95% (Erny Purwasih, 2015)

Pada bagian hasil perkembangan kognitif anak dapat dilihat pada kegiatan yang dilakukan dalam penelitian Tindakan kelas selama pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 terhadap perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan kombinasi model *make a match* dengan media kartu angka sudah mencapai indicator keberhasilan, karena meningkatnya pada pertemuan 1 yaitu 20%, pada pertemuan 2 40%, dan pertemuan 3 90% dengan kategori berkembang sangat baik. Berikut ini perbandingan hasil perkembangan kognitif anak:

Tabel 3 Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Pertemuan	Persen(%)	Kriteria
1	20%	Belum Berkembang
2	40%	Mulai Berkembang
3	90%	Berkembang Sangat Baik

Hasil peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada pertemuan pertama mendapatkan kriteria kurang aktif, pada pertemuan kedua mendapatkan kriteria cukup aktif dan pada pertemuan ketiga mendapatkan kriteria sangat aktif.

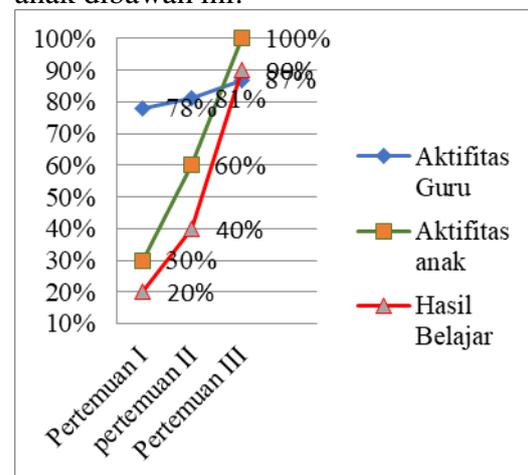
Meningkatnya perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan menunjukkan adanya ketepatan guru untuk memilih dan menetapkan penggunaan kombinasi model *make a match* dengan menggunakan media

kartu angka. Selama kegiatan guru memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada anak sehingga hasil perkembangan anak dapat berkembang lebih optimal.

hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar yang diperoleh anak. Belajar adalah proses untuk mendapatkan perubahan perilaku dari seseorang yang cenderung menetap. Guru biasanya menentukan tujuan pembelajaran didalam suatu kegiatan pembelajaran. Anak yang mencapai tujuan pembelajaran merupakan anak yang telah berhasil dalam belajarnya (Suwardi et al., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Nayazik et al., (2019) bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya pra Tindakan dengan persentase 35%, naumun peningkatan pada pertemuan 1 50% dan pada pertemuan II meningkat menjadi 80%.

Hal diatas dapat dibuktikan dari grafik hubungan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak dibawah ini:



Grafik 1 Kecenderungan Semua Aspek

Dilihat dari grafik kecenderungan diatas dapat disimpulkan bahwa ada korelasi peningkatan antara aktivitas guru pada tiap pertemuan yaitu 87%, aktivitas anak 100%, dan perkembangan anak 90%.

Hal ini dapat menunjukkan bahwa permasalahan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dapat diatasi melalui penggunaan kombinasi model *make a match* dengan media kartu angka. Berdasarkan data hasil pengamatan maka hipotesis yang berbunyi “Jika model pembelajaran *make a match* dengan media kartu angka ini digunakan saat pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Anggrek DWP UNLAM”, dinyatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan menggunakan kombinasi model *make a match* dengan media kartu angka pada kelompok A di TK Anggrek DWP UNLAM Kota Banjarmasin diketahui bahwa aktivitas guru telah dilaksanakan sesuai dengan Langkah-langkah model sehingga mendapatkan kriteria sangat baik. Aktivitas anak juga mengalami peningkatan dengan kriteria sangat aktif. Dan perkembangan kognitif anak juga terjadi peningkatan dengan kriteria berkembang sangat baik.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memilih kegiatan pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi dan media yang menarik minat anak dalam belajar. Bagi kepala sekolah penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan kepada guru sebagai upaya dalam memilih atau menggunakan model pembelajaran pada aspek kognitif. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan referensi dalam penelitian Tindakan yang berikutnya dan dapat dijadikan sebagai perbandingan Tindakan yang berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, S., Annisa, M., & Kusnadi, D. (2018). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V-B Sdn 045 Tarakan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 11–18. <https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.29>
- Aminah, M., & Radiansyah. (2021). Developing Cognitive Development of Children Using Combination of Rection Model of Group B1 At Islamic Bakti 1 Banjarmasin. *Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 1(2), 1–8.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Bujuri, A, D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, 9(1).
- Erny Purwasih. (2015). Implementttasi Model Make A Match Dalam Mengembanngkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok A TK Guyub Mentari Mataram. *Jea*, 1(1), 1689–1699.
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Meningkatkan

- Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 101.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15721>
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 160–171.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p160-171>
- Ockti, S. dkk. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3).
- Pandiangan, A, P, B. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Deepublish Publisher.
- Prapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. Edu Publisher.
- Sumriah; Purwanti, R. (2022). MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF ANAK MENGENAL BENDA BERDASARKAN FUNGSINYA MELALUI DEMAMAPAPA DI KELOMPOK B TK NEGERI BARAMBAI. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 31–40.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–13.
- Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 2(4), 297.
<https://doi.org/10.36722/sh.v2i4.177>
- Suwendra, I, W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra.
- Thoybah, R. (2020). Mengembangkan Aktivitas Motorik Dan Aspek Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Melalui Model DORAEMON (Demonstration, Make A Match Dengan Permainan Dakon) Pada Kelompok A1 TK Inklusi Cemara Banjarmasin Utara. In *Universitas Lambung Mangkurat*.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(1).