



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pengenalan Simbol Bilangan dan Membaca Melalui Media Kartu

Dhiya El Quds^{1✉}, Nadya Vegaputri Handiani², Yuna Aini Rahmah³, Edi⁴, Heri⁵, Qonita⁷, Wulan⁸

dhiyaelquds@gmail.com¹, nadyavegaputri@gmail.com², yunaaini5@gmail.com³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Kampus Tasikmalaya, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Adanya penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kognitif anak dalam belajar dengan menggunakan metode bermain. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan pertimbangan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi. Salah satu metode yang dapat membantu perkembangan kognitif adalah bermain. Saat bermain anak juga bisa sambil belajar dan mengenal hal-hal baru, anak bisa belajar dengan menggunakan metode bermain. Tujuannya agar anak tidak mudah bosan dan jenuh saat belajar. Pendidik atau orang tua dapat memberikan permainan yang memiliki nilai pembelajaran. Contohnya menggunakan media kartu, dengan menggunakan media kartu anak akan belajar berhitung dan mengenak huruf tanpa merasa bosan dan stres. Anak akan merasa senang dengan kartu yang telah disediakan oleh pendidik atau orang tua. Penelitian ini menggunakan studi literatur, dengan membaca dan meneliti dari berbagai jurnal-jurnal tentang perkembangan anak usia dini dengan menggunakan metode bermain.

Kata Kunci: *kognitif, anak usia dini, bermain.*

Abstract

The existence of this research aims to improve children's cognitive learning by using the play method. Cognitive development is a process of thinking, namely the ability to connect, assess and consider an event or events that occur. One method that can help cognitive development is playing. When playing, children can also learn and get to know new things, children can learn by using the playing method. The goal is that children are not easily bored and bored while studying. Educators or parents can provide games that have learning value. For example using card media, by using card media children will learn to count and recognize letters without feeling bored and stressed. Children will feel happy with the cards provided by educators or parents. This study uses literature studies, by reading and researching from various journals on early childhood development using the play method.

Keywords: *cognitive, early childhood, play.*

Copyright (c) 2022 Dhiya El Quds, Nadya Vegaputri Handiani, Yuna Aini Rahmah, Edi, Heri, Qonita, Wulan

✉ Corresponding author :

Email Address : dhiyaelquds@gmail.com (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Kampus Tasikmalaya)

Received 25 Desember 2022, Accepted 26 Desember 2022, Published 31 Desember 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda-beda. Media yang dapat digunakan dalam perkembangan kognitif anak harus menggunakan media atau metode yang tidak berbahaya bagi anak, harus menyenangkan tidak membuat bosan, serta mengandung pembelajaran yang bermakna bagi anak. Pendidik atau orang tua dapat menggunakan metode bermain sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau pembelajaran pada anak. Dengan menggunakan metode bermain dalam belajar anak tidak akan susah untuk diajak belajar. Hasil dari belajar menggunakan metode bermain akan didapat jika menggunakan media dan metode yang baik. (Karim, 2014)

Bermain bagi anak adalah aktifitas bekerja yang membuat anak senang, bermain juga bisa dijadikan salah satu metode untuk belajar bagi anak agar tidak mudah bosan dan jenuh saat belajar. Jadi bermain tidak hanya untuk mengisi waktu anak-anak tetapi dijadikan metode untuk belajar agar anak dapat tetap belajar walaupun sedang bermain. Anak memerlukan berbagai macam permainan untuk membantu tumbuh kembangnya, saat bermain anak dapat menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya. Bermain juga memiliki unsur penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosialnya. (Citra Ayu, 2015)

Menurut Zulkifli “permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggung jawab, dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri”. Tetapi pendidik atau orang tua dapat memberikan pembelajaran pada permainan yang dilakukan oleh anak, walaupun pembelajaran yang didapat anak hanya sedikit tetapi setidaknya anak tidak hanya sekedar bermain saja. Sedangkan Schwartzman mengemukakan bahwa “permainan bukan bekerja, permainan adalah pura-pura, permainan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh dan bukan suatu kegiatan yang produktif”. Seperti yang dikemukakan oleh Schwartzman bermain adalah suatu hal yang pura-pura, oleh karena itu anak-anak bisa diarahkan untuk berpura-pura, misalnya anak-anak diarahkan untuk berpura-pura berjualan, ada yang menjadi tukang penjual dan ada yang menjadi pembeli. Uang-uangan yang digunakannya bisa berupa kartu angka. Disana secara tidak langsung anak akan belajar menghitung, tanpa merasa stres dengan angka-angka perhitungan. Anak akan belajar menghitung dengan menggunakan metode bermain dengan media kartu angka. (Karim, 2014)

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori studi literatur, dan jenis kajiannya menggunakan tahapan ilmiah seperti halnya kajian lain untuk mempersiapkan penelitian ini. Dalam melakukan penelitian ini akan terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengedit bahan tulisan. Proses pendataan dilakukan dengan menyaring jurnal penelitian yang dipublikasikan

di internet menggunakan situs jurnal PAUD yang terakreditasi atau menggunakan ISSN, Research Gate, dan Google Scholar sebagai kata kunci peningkatan kognitif anak dalam belajar melalui metode bermain yang akan dikonstruksi. Setelah pengumpulan, kami membacanya dengan cermat setidaknya ringkasan terpilih yang relevansi poin-poin kunci dengan pernyataan penelitian. Abstrak jurnal kemudian dianalisis isinya sebagai metode analisa data. Kesimpulannya diambil dari hasil analisis dan dijadikan sebagai dasar untuk merumuskan masalah sebelum memasuki lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan nantinya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 sd 13 Desember 2022 melalui Research Gate, dan Google Scholar untuk mencari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

Sasaran Penelitian

Sasaran yang akan menjadi bahan penelitian ini berupa jurnal-jurnal berbahasa Indonesia. Jurnal yang dijadikan sasaran adalah jurnal yang terkait dengan membahas permasalahan yang akan dibahas, yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kartu. Jurnal tersebut didapatkan dari situs internet yaitu google scholar dan Research Gate.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu mencari referensi atau data terkait hal yang dibahas dalam penelitian ini. Prosedur pengumpulan data dengan studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi kemudian mengumpulkan jurnal-jurnal tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kartu. Kemudian dipilih, disajikan, dan dianalisis serta diolah supaya singkat dan sistematis.

Teknik Analisis Data

Teknik pengembangan instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan instrumen dokumentasi dengan menerapkan pendekatan analisis isi dengan subjek penelitian yang didominasi oleh jurnal-jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berpacu pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Pendidikan juga merupakan salah satu usaha manusia yang bertujuan untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan berarti sama dengan bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar anak menjadi dewasa. Artian dewasa disini

dimaksudkan agar anak bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, dan sosiologis.

Pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan oleh anak sebagai upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar anak mempunyai kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) hal ini terjadi sekali selama kehidupan manusia. Masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini dimulai dari sana agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. (Nonik et al., 2013)

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan yang baik. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, dengan didorong rasa ingin tahu yang besar. Piaget (Feldman, 2004). Piaget (Feldman, 2004) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensori-motor dengan rentang usia 0-2 tahun, fase pra-operasional (usia 2-7 tahun), fase operasional konkret (usia 7-12 tahun), dan fase operasi formal (12 tahun ke atas). Dalam fase praoperasional anak usia dini berada pada tahapan kemampuan berpikir dengan bentuk konkret. Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak akan menyebabkan anak mengalami kesulitan tidak hanya itu hal ini juga akan menghambat perkembangan kognitif selanjutnya. (Joubish, 2011) menyatakan karakteristik anak usia dini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya ialah anak sudah mulai belajar matematika sederhana, yakni menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan jumlah dari benda-benda. (citra ayu, 2015)

Kognitif anak akan cepat berkembang, termasuk melalui metode bermain yang diberikan pendidik atau orang tua. Pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan metode bermain. Dengan menggunakan metode bermain anak akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar. Pendidik atau orang tua dapat menyediakan media yang aman untuk anak bermain, bimbing dan arahkan anak saat bermain. Salah satu permainan yang dapat membantu perkembangan kognif anak adalah dengan menggunakan media kartu angka dan huruf.

Belajar Bilangan 1-20 Melalui Kartu Angka

Mengenali simbol angka dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu mengenalkan lambang bilangan sangat penting bagi anak karena dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. (Utami, 2019). Kartu dan angka atau media bergambar adalah suatu alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran, guna memudahkan anak dalam mengolah kemampuan otak. Serta dapat merangsang anak untuk melakukan pembelajaran di kelas. Kartu angka bisa digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif anak. Sebagian besar anak lebih berani mencoba untuk mengurutkan sebuah lambang bilangan dengan baik dan benar daripada berhitung biasa menggunakan

tulisan saja, dengan menggunakan media kartu angka anak akan menjadi pintar berhitung dan lebih terampil. Manfaat media kartu sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, yakni (1) anak dapat mengenal berbagai konsep bilangan dengan baik, (2) melalui media kartu angka, anak dapat bermain serta belajar hal tersebut akan menarik perhatian anak untuk belajar, (3) media kartu a angka dapat mempermudah anak dalam belajar menghitung jumlah kartu melalui media gambar. (Kragan et al., 2022).

Mengenal bilangan merupakan keterampilan anak untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran matematika, matematika menjadi salah satu pembelajaran yang dibutuhkan dan dikuasai oleh anak usia dini agar memudahkan anak pada pembelajaran matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebetulnya tidak menekankan pada perhitungan atau rumus yang rumit, melainkan hanya pengantar konsep bilangan saja. (Nurhayati, 2020). Mengenalkan konsep bilangan bermakna dan simbol bilangan sangat penting untuk dipahami oleh anak, ini merupakan langkah awal dari kemampuan memahami konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun dalam bidang pembelajaran matematika, khususnya pada anak usia dini masih banyak metode pelaksanaan yang tidak menggunakan media pembelajaran atau memadukannya dengan alat-alat yang menarik, serta merangsang anak untuk mengenal konsep bilangan, sehingga anak akan mudah bosan. Proses pembelajaran angka untuk anak harus menarik, menyenangkan dan tentunya tidak membuat anak stres dan merasa bosan.

Contohnya dalam pembelajaran mengenal bilangan 1-20 dikolaborasikan melalui permainan kartu angka, karena anak cenderung gampang bosan, sebagai pendidik harus berfikir untuk membuat pembelajaran agar peserta didik tidak stres dan tidak mudah bosan. Dengan menggunakan media kartu angka mungkin bisa dicoba untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan. Dalam permainan ini terdapat 20 kartu yang bertuliskan angka dari 1-20, anak dapat menyesuaikan bilangan yang ada pada kartu yang sudah disediakan dan menyesuaikan dengan jumlah objek yang telah disediakan juga. Pada saat anak benar dalam menyusunnya berilah anak suatu penghargaan atau apresiasi dengan sebuah pujian atau hadiah. Tetapi jika anak belum sesuai atau salah dalam menyusun berilah anak motivasi dan jangan memarahi anak, agar anak tidak merasa kecewa. Beri motivasi agar anak terus mencobanya dan anak ingin mencobanya lagi.

Pengenalan angka dan perkembangan kognitif anak saling berkaitan ketika anak menyebutkan angka, pikirannya akan bekerja untuk mengingat atau menghafalnya. Pertumbuhan kognitif pada anak-anak menempatkan fokus pada nilai-nilai inti yang mendasarinya perkembangan perilaku pada anak. Adapun pendapat lain bahwa mengenal lambang bilangan atau angka menjadi landasan bagi penguasaan konsep-konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Hal tersebut akan menjadi modal awal atau menjadi landasan bagi anak usia dini untuk mempelajari konsep-konsep penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan angka. Salah satu wujud pengenalan angka yaitu anak mampu mengenali waktu atau jam, tanggal, bulan, dan tahun semuanya dapat dikenali oleh anak-anak terhubung dengan angka. Jika seorang anak mahir dalam mengenali angka, mereka dapat secara akurat mengidentifikasi waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik.

Belajar Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf

Bahasa dipandang sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan lainnya. Perkembangan bahasa anak meskipun anak berasal dari latar belakang dan tahapan perkembangan yang berbeda, namun perkembangan bahasa pada anak bersifat sistematis dan mengikuti tahapan tertentu (Zubaidah, 2003: 13). Sejak usia dini, anak-anak memiliki kemampuan bahasa yang baik untuk mengekspresikan ide dan emosi serta terlibat dalam interaksi sosial dengan lingkungannya. Anak usia dini merupakan masa perkembangan dimana anak tumbuh dan berkembang cepat, baik secara fisik maupun kognitif. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial-emosional, kognitif, dan bahasa semuanya meningkat dengan sangat cepat. Kemampuan pengenalan huruf merupakan salah satu kemampuan linguistik yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh anak usia dini di TK sebagai landasan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Sehingga saat memasuki pendidikan selanjutnya tidak mengalami kesulitan menguasai keterampilan membaca. Menurut (Dalman, 2013: 5) berpendapat bahwa membaca merupakan salah satu kegiatan atau proses mencari berbagai informasi dalam karya tulis. Membaca lebih dari sekedar menelaah sekumpulan huruf yang telah disusun menjadi kata, kelompok kata, frase, dan paragraf, tetapi membaca adalah kegiatan yang melibatkan pemahaman dan penafsiran simbol, tanda, dan tulisan yang bermakna agar pesan pengarang dapat dipahami oleh pembaca.

Pembelajaran yang efektif memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dikelas. Model pembelajaran adalah strategi atau pola yang berfungsi sebagai peta jalan untuk mengatur pengajaran di kelas. Metode belajar yang akan digunakan, termasuk tujuan instruksional, kegiatan pembelajaran yang mendalam, dan lingkungan belajar, disebut sebagai model pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan apa yang akan dikembangkan. Dalam hal ini tentu perlu menciptakan media pembelajaran yang bermuatan akademis dan memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak. Dalam penelitian observasi yang dilakukan oleh Intan Nurma Pertiwi dan dkk terhadap guru kelas 1 sekolah dasar di kota Tegal diperoleh keterangan bahwa kemampuan belajar membaca permulaan siswa kelas 1 mengalami hasil belajar yang rendah, dikarenakan sebagian siswa mengalami ketidaklancaran dalam membaca namun siswa diharuskan mengikuti materi untuk mencapai kompetensi di semua mata pelajaran. Maka dalam penelitian yang dilakukan oleh Intan dan dkk yaitu akan mencoba meningkatkan minat membaca menggunakan model *make a match* dengan media kartu bergambar. (Nurma Pertiwi et al., 2019)

Huda (2017:251) model *make a match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model *make a match* saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Tujuannya adalah untuk pendalaman materi, penggalan materi, edutainment. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu. Pelaksanaan khusus sebelum menerapkan model *make a match* yaitu membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Dan lebih baik

jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda-beda warna, lalu pendidik membuat aturan yang berisi penghargaan bagi peserta didik yang berhasil. Dan pendidik menyediakan lembar kertas untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk mencatat skor. (Nurma Pertiwi et al., 2019)

Menurut Pista (2016) *make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep yang diajarkan dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini mengutamakan penanaman kemampuan dalam bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan kemampuan berfikir melalui metode permainan mencari pasangan dengan kartu bergambar. Menurut Deschuri (2016) dalam teknik *make a match* ini peserta didik akan diberi kartu klop yang berisikan konsep, materi maupun gambar. Mereka akan mencari dan mencocokkan kartu gambar dan kartu penjelasan yang mereka punya. Dalam proses ini terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar peserta didik di dalam kelompok untuk membahas kartu-kartu yang mereka dapat. (Nurma Pertiwi et al., 2019).

KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berpacu pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Dan kognitif anak akan cepat berkembang, termasuk melalui metode bermain yang diberikan pendidik atau orang tua. pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan metode bermain. Dengan menggunakan metode bermain anak akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar. Pendidik atau orang tua dapat menyediakan media yang aman untuk anak bermain, pendidik juga harus tetap membimbing dan mengarahkan anak saat bermain agar tetap aman. Mengenali simbol angka dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Manfaat media kartu sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, yaitu anak dapat mengenal berbagai konsep bilangan dengan baik, melalui media kartu angka anak dapat bermain sambil belajar, dan media kartu angka dapat mempermudah anak dalam belajar menghitung jumlah kartu melalui media gambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai penulis artikel mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang bersangkutan pada penulisan artikel ini. Kami ucapkan juga kepada orang tua kami, dosen serta teman-teman.

DAFTAR PUSTAKA

Citra ayu. (2015). 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*, 1(6), 42–48.

- <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/issue/view/4>
- Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 2.
- Nurhayati, T. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bi-*. 3(5), 418–424.
- citra ayu. (2015). 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*, 1(6), 42–48.
- <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/issue/view/4>
- Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 2.
- Nurhayati, T. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bi-*. 3(5), 418–424.
- Nurma Pertiwi, I., Anggun Dwi, dan, & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7, 261–270.
- Utami, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Angka. *Pedagogika*, 9(1), 53–60. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.26>