



## **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Yessi Rifmasari<sup>1</sup>, Riwayati Zein<sup>2</sup>, Villa Anggraini<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Adzkia Padang, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.1665](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1665)

### **Abstrak**

Masalah penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam berhitung ketika menggunakan lambang bilangan dan menjodohkan bilangan dengan lambang bilangan di TK. Anak menyebutkan angka 1-10 dan menulis angka 1-10 masih belum sempurna dan ketika guru meminta satu persatu anak untuk menyebutkan angka 1-10 dan menulis angka 1-10 masih banyak anak yang bingung dan salah dalam menulisnya. Serta masih banyak anak yang belum bisa menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda. Disamping itu, kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui media audio visual. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen bentuk penelitian *quasy experimental design*. Penelitian ini mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual dan pada kelas kontrol dilaksanakan dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya kedua kelas dilakukan *post-test*.

**Kata Kunci:** *kemampuan berhitung; media audio visual; quasi eksperimen*

### **Abstract**

This research problem is motivated by the low ability of children to count when using number symbols and matching numbers with number symbols in kindergarten. Children mention numbers 1-10 and write numbers 1-10 are still not perfect and when the teacher asks children one by one to mention numbers 1-10 and write numbers 1-10 there are still many children who are confused and wrong in writing them. And there are still many children who have not been able to connect the symbols of numbers 1-10 with objects. In addition, the lack of availability of varied learning media in learning. This study aims to improve the numeracy skills of children aged 5-6 years through audio-visual media. This type of research is quantitative research with experimental research methods in the form of quasi-experimental design research. This study describes the effect of using audio-visual media on the numeracy skills of children aged 5-6 years through the learning outcomes of the experimental class using audio-visual media and the control class using number cards, then post-test for both classes.

**Keywords:** *numeracy skills; audio-visual media; quasi experiment*

Copyright (c) 2022 Yessi Rifmasari, et al.

---

✉Corresponding author :

Email Address : [yessi.rifmasari87@gmail.com](mailto:yessi.rifmasari87@gmail.com) (Padang, Indonesia)

Received 8 May 2021, Accepted 10 August 2021, Published 31 January 2022

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Mansur & Syafi'ie, 2005). Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto, 2005). Hal tersebut sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia dini dalam berfikir, dan mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Dalam hal ini, perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya berkenaan dengan konsep bilangan. Pentingnya perkembangan kemampuan kognitif dalam bidang Matematika salah satunya adalah kemampuan mengenal lambang angka 1-10 pada anak usia dini, keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, karena hal ini merupakan dasar dari pengembangan keterampilan Matematika pada anak dan kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Indikator berhitung dapat dilihat pada standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) kurikulum 2013 PAUD terdiri dari: (1) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (2) Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan. Menurut (Suryana, 2016) adapun tingkat pencapaian perkembangan kognitif untuk meningkatkan konsep angka anak pada usia 4-6 tahun, menurut Kepmen dalam Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Tahun 2010 yaitu : (1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) Mengenal konsep bilangan, (3) Mengenal lambang bilangan, (4) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, (5) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengolahan data observasi yang dilakukan pada salah satu Taman Kanak - Kanak diperoleh data pada indikator pertama, 44% yang mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan benar dan pada indikator kedua, 38% anak yang lancar dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Serta banyak faktor yang mempengaruhi penyebab terjadinya konsentrasi anak saat proses pembelajaran berlangsung, diantaranya, kegaduhan yang ada di dalam kelas, kurangnya media alat pembelajaran edukatif, kurangnya semangat yang dimiliki anak saat proses pembelajaran, dan kurangnya minat belajar yang dimiliki anak, serta kebosanan saat proses pembelajaran.

Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif untuk memperkenalkan lambang bilangan tersebut dilakukan melalui media pembelajaran audio visual. Menurut Hamid et al. (2020) media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Melalui media anak bisa mengaktualisasikan dirinya dan berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Adapun pernyataan Cahyadi & Hernita (Dalam Malapata & Wijayaningsih, 2019) media merupakan salah satu penyalur informasi atau penyampaian pesan sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran kepada anak. Menurut Guslinda & Kurnia

(2018) dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Sedangkan media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Wahyuning et al., 2003). Menurut Kristanto, 2011 (Dalam Suryani & Seto, 2020) kehadiran media audio visual dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran, yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Fitria (2018) menyatakan penggunaan media audio visual bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Selain itu manfaat dari penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran yaitu : 1) dapat menarik perhatian anak saat belajar; 2) dapat menumbuhkan motivasi belajar anak; 3) serta memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak.

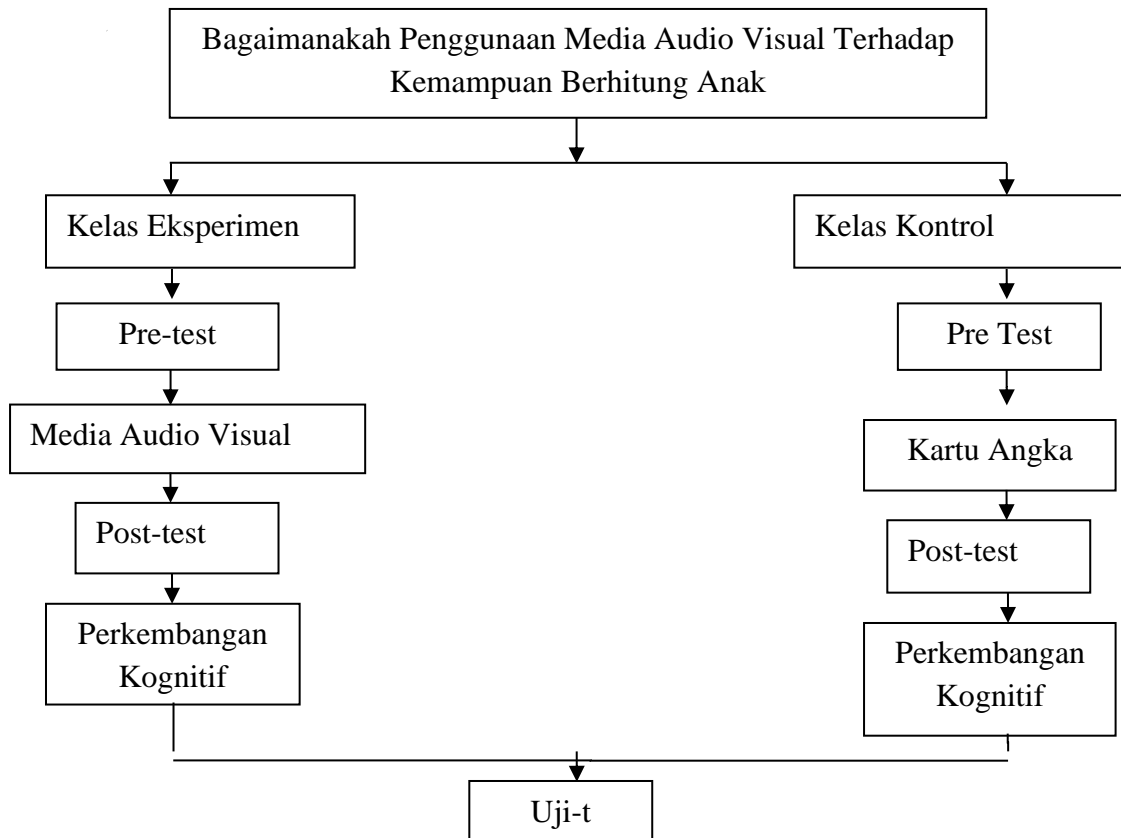
Melalui media audio visual ini bisa melatih konsentrasi anak dan kemampuan anak dalam mengingat apalagi pembelajaran yang ditampilkan melalui media audio visual sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran untuk melatih kemampuan anak menggunakan lambang bilangan. Dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan melalui media pembelajaran audio visual yang akan diperlihatkan langsung kepada anak dilengkapi dengan gambar, warna dan suara sehingga memudahkan anak dalam memahaminya. Dalam hal ini penerapan media pembelajaran audio visual berkaitan dengan berhitung permulaan. Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014). Melalui berhitung menjadi dasar bagi anak dalam menerapkan kegiatan sehari - hari. Selain itu, kemampuan berhitung untuk anak usia dini harus dimulai dari yang bersifat sederhana, dalam hal ini lambang angka 1- 10. Sejalan pendapat dari (Susanto, 2011)

Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. Penelitian ini juga dikaitkan dengan penelitian relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh Gytha Ayu Nur Wulan, dkk " Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick* Angka" pada Cakrawala Dini Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2017 yang menjelaskan tentang pengenalan berhitung permulaan melalui media permainan stick angka yang menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini (Ayu et al., 2011). Dalam observasinya Poerwati et al., (2020) mendapati sebagian anak memahami saat mengerjakan permainan matematika, namun mengalami kebingungan saat mengerjakan lembar kerja, dan kesenjangan kemampuan anak, dimana ada beberapa anak sangat lancar dalam mengenal lambang bilangan, kemampuan menulis dan memahami gambar, namun beberapa anak memiliki kemampuan yang masih rendah. Dalam penguasaan konsep bilangan Laily et al. (2019) menemukan kemampuan anak menjawab angka masih berdasarkan kemampuan menghafal tanpa memahami nilai dari lambang bilangan. Anak masih kesulitan membedakan dan membandingkan konsep banyak dan sedikit, anak berfikir masih mengandalkan indera penglihatan.

## METODOLOGI

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen. Hipotesis: Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual untuk menghitung anak usia 5-6 tahun dan Ha: Ada pengaruh penggunaan media audio visual

terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Menurut (Sugiyano, 2014) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan eksperimen yang merupakan metode kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkontrol. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dengan melihat hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya kedua kelas dilakuka *post-test*. Adapun rancangannya dalam Tabel 1 dan Tabel 2. Instrumen penelitian pembelajaran ini menggunakan format *checklist*, format *checklist* yang berisi indikator kemajuan untuk mengukur pencapaian tujuan dasar dan kompetensi yang ditetapkan dalam RPPM mengacu pada kurikulum 2013 sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara. 1. Observasi dilakukan pada tahap awal dan akhir proses penelitian, dengan memperoleh data awal meliputi: keadaan dan kemampuan sekolah, siswa, guru dalam mengelola dan menerapkan teknik, metode, dan model penggunaan strategi pembelajaran. 2. lengkap untuk pendataan. 2. Wawancara berupa catatan garis besar masalah yang akan ditanyakan. 3. Dokumentasi, Peneliti menganalisis dokumentasi tertulis berupa RPPH dan hasil belajar anak terkait pelaksanaan pembelajaran berhitung yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya, dan dokumentasi video tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual. Teknik analisis data dalam penelitian ini membandingkan perbedaan dua nilai rata-rata, sehingga dilakukan uji T. (Uji-t) Namun sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan Uji Homogenitas menggunakan analisis teknik uji liliefors. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimen Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 Tahun**

Kelas	Treatment	Post Test
Eksperimen	X1	O
Kontrol	X2	O

**Tabel 2. Kisi - Kisi Instrumen Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun**

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati
Kemampuan Berhitung	Menggunakan bilangan untuk menghitung	Menyebutkan lambang bilangan, dan bisa menulis angka 1- 10
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menyelesaikan kegiatan

**Tabel 3. Rubrik Panduan Instrumen Penelitian**

No	Aspek yang diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (3)
1	Menyebutkan lambang bilangan	Anak dapat menggunakan bilangan untuk menghitung tanpa dibantu	Anak dapat menggunakan bilangan untuk menghitung jarang dibantu	Anak dapat menggunakan bilangan untuk menghitung selalu dibantu
2	Menyelesaikan kegiatan	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa dibantu	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan jarang dibantu	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan selalu dibantu

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel bebas (*independent sample t test*) untuk data yang tidak berhubungan dengan standar signifikansi 0,05. Berikut hasil uji T untuk data penelitian *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol ini pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis *Pre-test* Dengan uji t**

No.	Kelas	N	Rata-rata Kelas	t hitung	t tabel α (0,05)	Keputusan
1	Eksperimen	16	61,458	-0,163	2,042	Terima H <sub>0</sub>
2	Kontrol	16	60,416			

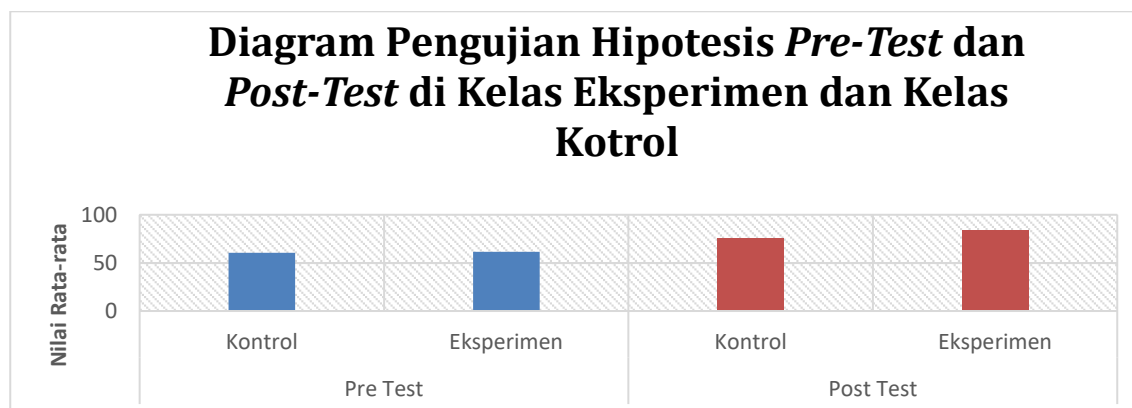
Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwasannya hasil yang diketahui pada data *pre-test* setelah adanya pengujian yaitu  $t_{hitung}$  sebesar -0,163 dan  $t_{tabel}$  2,042, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 61,458 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 60,416. Didapat  $t_{hitung} < t_{tabel} (-0,163 < 2,042)$ , sehingga H<sub>0</sub> diterima. Jadi tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada *Pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis *Post-Test* Dengan Uji t**

No.	Kelas	N	Rata-rata Kelas	t hitung	t tabel α (0,05)	Keputusan
1	Eksperimen	16	83,9563	3,186	2,042	Tolak H <sub>0</sub>
2	Kontrol	16	75,3125			

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwasanya hasil yang diketahui pada data *post-test* setelah adanya pengujian yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 3,186 dan  $t_{tabel}$  2,042, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 83,9563 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 75,3125. Didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,186 > 2,042$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada *Post-test* di kelas eksperimen dan kontrol.

Gambar 1 disajikan diagram hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengaruh penggunaan media audio visual dalam kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.



**Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Pengujian Hipotesis Pre test - Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dari hasil penelitian dan pembahasan didapat dua data sebagai berikut: (1) indikator pertama, anak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan (2) indikator kedua, anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Indikator pertama, Menggunakan bilangan untuk menghitung dilaksanakan dikelas eksperimen dengan menayangkan media audio visual. Pada kelas kontrol dengan menggunakan media kartu angka mengisi lembar kerja yang telah disediakan. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata anak kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung anak sejalan dengan tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (Nasional, 2007). yaitu: 1)Penguasaan Konsep. Pada tahap penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. 2)Masa transisi. Pada tahap ini proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya. 3) Lambang. Pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Indikator kedua, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Senada dengan temuan ini Amalina (2020) menemukan bahwa Anak berada dalam masa pra operasional kongkrit, oleh karena itu gunakan benda-benda kongkrit yang mudah dijumpai oleh anak saat bermain.

Pada pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen peneliti menayangkan media audio visual kepada anak. Saat pengamatan, anak yang awalnya tidak mau belajar dan tidak mau merespon guru ketika guru bertanya pada saat pembelajaran setelah diberikan perlakuan menunjukkan bahwa ada peningkatan anak dalam belajar. Penelitian dikelas kontrol dengan menggunakan media kartu angka mengisi lembar kerja yang telah disediakan, setelah dilakukan pengamatan, kegiatan yang dilaksanakan dikelas kontrol tidak melibatkan media

audio visual, sehingga tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak dalam menggunakan bilangan untuk menghitung. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata anak kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Sesuai dengan teori menurut Jamaris (2003) menyebutkan beberapa karakteristik kemampuan kognitif yaitu : 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya, 3) Telah mengenal sebagian besar warna, 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, 5) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya dan 6) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung. Sejalan dengan itu Aspek yang diamati pada kemampuan berhitung anak sesuai dengan teori Depdiknas (2000:8) menyatakan bahwa permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaan berhitung yaitu tahap penguasaan konsep bilangan dan lambang bilangan, masa transisi yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan serta menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan. Maka dari itu dalam pembelajaran anak usia dini, anak belajar seraya bermain sehingga dapat mengenal dan menemukan konsep - konsep yang mereka terapkan dalam kehidupan sehari - hari.

## SIMPULAN

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin. Pada dasarnya anak usia dini memahami sesuatu melalui bermain, sesuatu yang menarik menurut mereka dan membuat mereka penasaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang cocok sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan gaya belajar anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada Muhamad Taufik Hidayat (UMS) yang telah membantu dalam proses editing dan publikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. (2020). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Tahun 2020. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 538. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.592>
- Ayu, G., Wulan, N., & Priatna, D. (2011). *Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka*. 2.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4c2hx>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Jamaris, M. (2003). *Perkembangan dan pengembangan anak usia Taman Kanak-kanak*. Program Pendidikan Anak Usia Dini, PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Laily, A., Jalal, F., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214>

- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Mansur, & Syafil'ie, K. (2005). Pendidikan anak usia dini dalam Islam. Pustaka Pelajar.
- Nasional, D. P. (2007). Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak. *Digital Library*, 43.
- Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., & Cahaya, I. M. E. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 281. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.496>
- Putri, I. L. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Di Paud. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 36-47.
- Sugiyano. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suryana, D. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. Prenada Media.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900-908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Kencana Prenadamedia Group.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Hikayat.
- Wahyuning, W., Jash, & Rachmadiana, M. (2003). Mengkomunikasikan moral kepada anak. PT Elex Media Komputindo.