

## **PENDEKATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI: STUDI KASUS DI RAUDHATUL ATHFAL NUURUSSA'ADAH TASIKMALAYA**

Yuli Intan Huliyah<sup>1</sup>, Hesti Mulyani<sup>2</sup>, Lyra Yuniar<sup>3</sup>, Dika Nur Sapariah<sup>4</sup>, Ira Anggraeni<sup>5</sup>

Institut Agama Islam Tasikmalaya, Indonesia

E-mail: [yuliintan80941@gmail.com](mailto:yuliintan80941@gmail.com) , [mulyanih816@gmail.com](mailto:mulyanih816@gmail.com) , [lirayuniar6@gmail.com](mailto:lirayuniar6@gmail.com) ,  
[nursapariahdika@gmail.com](mailto:nursapariahdika@gmail.com) , [iraanggraeni643@gmail.com](mailto:iraanggraeni643@gmail.com)

### **Abstrak**

Artikel ini membahas penerapan pendekatan pembelajaran interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah, Tasikmalaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas pendekatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap lambang bilangan. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan, visualisasi, dan aktivitas kelompok dapat memfasilitasi pemahaman anak terhadap lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif anak, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional mereka. Disarankan agar pendekatan ini diterapkan secara lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan matematika yang lebih baik sejak dini

**Kata Kunci:** *Pendekatan Pembelajaran Interaktif, Lambang Bilangan, Anak Usia Dini*

### **A. PENDAHULUAN**

Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini menjadi salah satu fokus penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), terutama dalam mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan matematika mereka di masa depan. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan untuk mengaitkan lambang dengan jumlah benda atau konsep matematika yang lebih abstrak. Dalam konteks ini, mengenalkan lambang bilangan kepada anak-anak sangat penting untuk membentuk dasar yang kuat dalam penghitungan dan keterampilan matematika lainnya (Fauziyyah et al., 2023)

Namun, pengenalan lambang bilangan tidak selalu mudah diterima oleh anak-anak tanpa pendekatan yang tepat. Anak-anak usia dini belajar dengan cara yang berbeda dibandingkan anak-anak yang lebih tua, yaitu melalui pengalaman langsung, permainan, dan media visual yang menarik. Oleh karena itu, pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi anak dalam memahami lambang bilangan. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan atau media yang memanfaatkan aktivitas fisik, seperti permainan tradisional, dapat membantu anak-anak menghubungkan lambang bilangan dengan objek konkret secara lebih efektif. Hal ini sesuai dengan Teori Piaget yang menyatakan bahwa permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya (Suparyanto dan Rosad, 2020)

Pendekatan pembelajaran interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting, mengingat lambang bilangan adalah

salah satu aspek dasar dalam perkembangan kognitif anak. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat vital, dimana mereka mulai mengenali konsep simbolik, termasuk simbol-simbol bilangan. Pada tahap ini, anak tidak hanya belajar untuk menghitung, tetapi juga mulai memahami bagaimana bilangan dapat digunakan untuk menggambarkan jumlah benda dan urutan dalam kehidupan sehari-hari (Fauziyyah et al., 2023).

Selain itu, Penelitian tentang pendekatan pembelajaran interaktif juga menunjukkan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan matematika anak usia dini. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi matematika interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar anak dengan memberikan umpan balik yang cepat dan memungkinkan mereka untuk belajar dalam konteks yang lebih dinamis. Meskipun demikian, penting untuk memilih teknologi yang tepat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika tanpa mengurangi elemen sosial dan fisik dalam pembelajaran (Alsaed & Aladil, 2024).

Dengan memperkenalkan lambang bilangan melalui pendekatan yang interaktif dan menggunakan media yang menarik, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas visual dapat mempermudah anak dalam memahami simbol bilangan, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kognitif mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengenalan lambang bilangan di usia dini tidak hanya penting untuk perkembangan matematika, tetapi juga untuk membangun dasar yang kuat bagi kemampuan akademik anak di masa depan.

Namun, tantangan utama dalam penerapan pendekatan pembelajaran interaktif di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Di banyak lembaga, seperti di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah Tasikmalaya, pengenalan lambang bilangan sering kali dilakukan secara tradisional tanpa melibatkan berbagai media yang interaktif. Hal ini memerlukan upaya untuk mengeksplorasi dan mengadaptasi metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang penerapan pendekatan pembelajaran interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah Tasikmalaya, serta menganalisis efektivitasnya dalam mendukung perkembangan matematika anak.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam penerapan pembelajaran interaktif dalam konteks kelas A2 di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah, Tasikmalaya. Subjek penelitian meliputi dua guru sebagai informan utama dan 19 anak usia dini di kelas A2 sebagai objek observasi. Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan metode interaktif, sementara observasi dilakukan untuk mengamati respon, partisipasi, dan pemahaman anak-anak terhadap pengenalan lambang bilangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan dua guru dan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara

bertujuan menggali pengalaman dan strategi guru, sedangkan observasi digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran, media yang digunakan, serta interaksi antara guru dan anak-anak. Analisis data dilakukan dengan pendekatan tematik berdasarkan metode (Braun & Clarke, 2019), yang melibatkan proses identifikasi pola, pengelompokan tema, dan penyusunan narasi hasil temuan. Selain itu, untuk meningkatkan validitas data, peneliti menggunakan triangulasi dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen pembelajaran seperti rencana kegiatan harian (RKH).

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas pembelajaran interaktif dalam mengenalkan lambang bilangan serta dampaknya terhadap anak usia dini. Studi ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar anak-anak, tetapi juga pada proses pembelajaran yang melibatkan media, interaksi, dan partisipasi aktif anak-anak dalam kelas. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman lebih luas tentang penerapan pembelajaran interaktif di pendidikan anak usia dini, sebagaimana diusulkan oleh (Costigliola, 2019) dan (Mali, 2023).

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

#### **a) Analisis Metode Pengenalan Lambang Bilangan dan Tantangan Pemahaman Simbolis pada Anak Usia Dini di RA Nuurussa'adah.**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis metode pengenalan lambang bilangan yang diterapkan oleh guru di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah, Kelompok A2, dengan jumlah 19 siswa, serta mengevaluasi pemahaman anak-anak terhadap lambang bilangan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara mendalam kepada dua orang guru yang terlibat dalam pembelajaran kelompok A2. Dalam wawancara ini, guru menjelaskan secara rinci tentang pendekatan yang digunakan dalam pengajaran lambang bilangan serta tantangan yang dihadapi dalam memastikan anak-anak dapat menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda secara tepat. Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa meskipun sebagian besar anak-anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10, terdapat 5 anak yang belum dapat menghubungkan angka-angka tersebut dengan lambang angka yang sesuai dengan jumlah benda. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman verbal dan pemahaman simbolis angka di kalangan anak-anak usia dini (Achdiyat & Utomo, 2018).

Hasil wawancara dengan guru di RA Nuurussa'adah mengungkapkan bahwa, meskipun sebagian besar anak di kelompok A2 mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 secara verbal, terdapat 5 siswa yaitu Sabqhi, Xavier, Nafis, Alesha, dan Najma yang belum tahu symbol angka dan belum mampu menghubungkan angka-angka tersebut dengan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda. Guru mencatat bahwa, meskipun kelima siswa ini memiliki kemampuan verbal yang cukup baik, mereka menunjukkan kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda, yang menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran lambang bilangan. Fenomena ini sejalan dengan temuan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa beberapa anak dapat menyebutkan angka secara urut, tetapi kesulitan mengenali atau mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai (Aminullah, 2023).

Berikut adalah data siswa yang sudah mampu menyebutkan angka tetapi belum memahami lambang bilangan:

No.	Nama Siswa	Kemampuan	Kendala
1	Sabqhi	Mampu menyebutkan angka 1-10 secara verbal	Belum dapat menghubungkan angka dengan jumlah
2	Zavier	Mampu menyebutkan angka 1-10 secara verbal	Belum dapat menghubungkan angka dengan jumlah
3	Nafis	Mampu menyebutkan angka 1-10 secara verbal	Belum dapat menghubungkan angka dengan jumlah
4	Alesha	Mampu menyebutkan angka 1-10 secara verbal	Belum dapat menghubungkan angka dengan jumlah
5	Najma	Mampu menyebutkan angka 1-10 secara verbal	Belum dapat menghubungkan angka dengan jumlah

Gambar 1. data siswa yang sudah mampu menyebutkan angka tetapi belum memahami lambang bilangan

Gambar 1. data siswa yang sudah mampu menyebutkan angka tetapi belum memahami lambang bilangan

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yaitu Sabqhi, Zavier, Nafis, Alesha, dan Najma yang belum tahu symbol angka dan belum mampu menghubungkan angka-angka tersebut dengan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda. Guru menyatakan bahwa untuk mengatasi kesenjangan ini, metode interaktif seperti permainan berbasis benda konkret dan aplikasi digital dengan animasi angka akan lebih sering digunakan untuk membantu anak-anak, termasuk Sabqhi, Zavier, Nafis, Alesha, dan Najma, dalam memahami hubungan antara simbol bilangan dan jumlah benda dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

#### b) Penggunaan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Lambang Bilangan

Untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak, guru menggunakan berbagai alat bantu yang menarik dan menyenangkan, seperti kartu angka, puzzle, dan penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang menampilkan animasi angka menjadi cara efektif untuk menjelaskan konsep lambang bilangan secara visual dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyebutkan penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini juga terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran (Farina, 2024) . Aplikasi ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan angka-angka dalam bentuk yang lebih dinamis, mempermudah mereka untuk memahami hubungan antara angka dan jumlah benda dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain benda konkret, media digital seperti aplikasi dengan animasi angka juga efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa media animasi membantu anak memahami konsep dasar dalam matematika (Latif Al Ahmasi, 2024).

Kartu angka digunakan dalam permainan interaktif, di mana anak-anak mencocokkan angka dengan jumlah benda yang ada. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menguji pemahaman mereka secara langsung melalui permainan yang menyenangkan. Guru menggunakan berbagai metode interaktif dan berbasis objek nyata untuk mempermudah anak-anak dalam memahami konsep lambang bilangan. Salah satu pendekatan utama yang digunakan adalah dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang ada di sekitar mereka, seperti mainan,

gambar benda, dan objek nyata lainnya seperti melalui benda-benda alam, anak usia dini akan melakukan eksplorasi dengan medianya, yang dapat membantu dalam pengembangan konsep bilangan (Ariyana et al., 2022). Sebagai contoh, terdapat empat buah bola digunakan untuk mengajarkan lambang bilangan '4', yang kemudian dihubungkan secara langsung oleh anak lambang bilangan "4" dengan jumlah bola yang sudah tersedia dihadapan anak.

Tabel 3. hasil implementasi metode ini di kelompok A2:

No	Nama Siswa	Metode yang digunakan	Hasil
1	Sabqhi	Bola, pengelompokan benda	Berkembang Sesuai Harapan
2	Zavier	Bola, pengelompokan benda	Berkembang Sesuai Harapan
3	Nafis	Bola, pengelompokan benda	Mulai Berkembang
4	Alesha	Bola, pengelompokan benda	Mulai Berkembang
5	Najma	Bola, pengelompokan benda	Berkembang Sesuai Harapan

Tabel ini menunjukkan bahwa anak-anak usia dini cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak jika diberikan dalam bentuk konkret yang dapat mereka lihat, sentuh, atau manipulasi. Selain itu, guru juga melibatkan anak-anak dalam kegiatan mengelompokkan benda sesuai jumlah tertentu dan menggambar lambang bilangan mereka sendiri, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan pengenalan simbol angka dalam konteks yang lebih praktis. Penelitian menyebutkan bahwa penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Pembelajaran dengan benda konkret membuat proses belajar lebih bermakna dan mudah dimengerti oleh anak (Dasusanti, 2016). Selain itu, penggunaan media benda konkret juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (Konkret & Objects, 2021).

## 2. Pembahasan

Selama proses pembelajaran, guru juga menggunakan pendekatan berbasis permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan gerakan tubuh, yang bertujuan untuk menjaga minat dan perhatian anak-anak. Pendekatan berbasis permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan gerakan tubuh dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bilangan, pengenalan konsep matematika pada anak usia dini harus diberikan melalui permainan dengan media pembelajaran yang akrab dan tidak membahayakan bagi anak (Handayani, 2020). Salah satu permainan yang sering digunakan adalah "Tebak Angka," di mana anak-anak diminta untuk menebak jumlah benda dan menyebutkan lambang bilangan yang sesuai. Permainan ini tidak hanya membantu anak-anak belajar mengenali lambang bilangan tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif mereka dalam menghubungkan angka dengan jumlah benda secara cepat dan tepat. Selain itu, permainan "angka besar-kecil" digunakan untuk melatih kemampuan anak-anak dalam mengurutkan angka dengan benar, yang merupakan keterampilan dasar dalam memahami urutan bilangan.

Namun, meskipun berbagai metode interaktif ini diterapkan dengan baik, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam pembelajaran lambang

bilangan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan sebagian anak dalam menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang tepat. Meskipun anak-anak dapat menyebutkan angka secara verbal, mereka masih kesulitan dalam mengenali lambang bilangan yang tepat yang sesuai dengan jumlah benda yang mereka lihat atau hitung. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak sudah dapat mengenal angka secara verbal, pemahaman mereka terhadap lambang angka sebagai simbol dari jumlah benda masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, beberapa anak juga menunjukkan tanda-tanda kebosanan jika metode yang digunakan terlalu monoton atau tidak melibatkan aktivitas fisik atau gerakan tubuh yang menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus memvariasikan metode dan pendekatan yang digunakan untuk menjaga motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga mengkaitkan temuan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru (Piaget, 1952). Menurut teori konstruktivisme, anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan objek yang ada di sekitar mereka. Teori ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky (Tamrin et al., 2011). Oleh karena itu, pendekatan berbasis objek nyata dan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan manipulatif sangat mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Temuan ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual dan permainan dalam pengajaran bilangan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep numerik. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep bilangan jika mereka diberi kesempatan untuk belajar melalui pengalaman konkret dan manipulasi objek secara langsung, yang juga membantu memperkuat ingatan mereka terhadap simbol-simbol bilangan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan variatif dalam pengajaran lambang bilangan dapat membantu anak-anak memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran dengan animasi, juga dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan lambang bilangan dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dalam konteks ini, teori-teori pembelajaran yang berbasis pada pengalaman konkret dan interaksi sosial anak-anak dengan dunia sekitar mereka, seperti yang dikemukakan dalam teori konstruktivisme, dapat digunakan untuk mendukung pemahaman anak terhadap lambang bilangan.

#### **D. KESIMPULAN**

penelitian ini menegaskan bahwa pengajaran lambang bilangan pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah, Kelompok A2, memerlukan pendekatan yang lebih variatif dan interaktif agar dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh sebagian siswa dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Meskipun sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan angka secara verbal, terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami hubungan antara lambang angka dan



jumlah benda yang sesuai. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman verbal dan pemahaman simbolis angka di kalangan anak-anak usia dini.

Untuk mengatasi kesulitan ini, guru menggunakan berbagai metode yang melibatkan benda konkret, media digital, dan permainan interaktif. Pendekatan berbasis objek nyata, seperti menggunakan gambar benda atau pengelompokan benda, terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep lambang bilangan karena anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep yang konkret dan dapat mereka manipulasi secara langsung. Selain itu, penggunaan aplikasi digital dengan animasi angka juga membantu anak-anak untuk memahami lambang bilangan dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung dan interaksi anak dengan objek yang ada di sekitar mereka.

Guru juga melibatkan anak-anak dalam berbagai permainan edukatif, seperti "Tebak Angka" dan "Angka Besar-Kecil," yang tidak hanya memperkenalkan lambang bilangan tetapi juga melatih keterampilan kognitif anak dalam menghubungkan angka dengan jumlah benda. Pendekatan berbasis permainan ini menjaga minat anak-anak dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap urutan bilangan dan konsep matematika dasar. Namun, tantangan tetap ada pada beberapa anak yang menunjukkan kesulitan dalam menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda, yang membutuhkan upaya lebih lanjut dalam menggunakan metode yang lebih bervariasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman langsung, serta penggunaan teknologi yang menarik, dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap lambang bilangan. Selain itu, variasi dalam metode pengajaran, yang melibatkan objek nyata, teknologi, dan permainan fisik, sangat penting untuk mempertahankan keterlibatan dan motivasi anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mendukung pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan sosial untuk memfasilitasi perkembangan konsep bilangan pada anak usia dini, sejalan dengan teori-teori pembelajaran seperti konstruktivisme yang dicanangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Penggunaan metode yang tepat dan variasi media pembelajaran akan membantu anak-anak dalam membangun pemahaman yang lebih baik terhadap lambang bilangan dan konsep matematika dasar lainnya.

## **E. REFERENSI**

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 234–245. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2234>
- Alsaeed, M. S., & Aladil, M. K. (2024). Digital and Physical Interactive Learning Environments: Early Childhood Mathematics Teachers' Beliefs about Technology through Reflective Writing. *Education Sciences*, 14(5). <https://doi.org/10.3390/educsci14050517>
- Aminullah. (2023). Penerapan Media Kantong Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak an-Nidhomiyah Desa Bangpendah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. *Jemi*, 1(1), 20–41. <https://doi.org/10.61815/jemi.v1i1.275>
- Ariyana, I. K. S., Ayu, I. G., & Oktariani, P. (2022). Mengembangkan Konsep Bilangan

- Melalui Media Benda-Benda Alam Pada Anak Usia Dini. ... Anak Usia Dini, 3, 161–170.  
<https://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/2423>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Thematic analysis revised. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Costigliola, F. C. (2019). Library of Congress Cataloging in Publication Data. *Awkward Dominion*, 381–382. <https://doi.org/10.7591/9781501721144-016>
- Dasusanti, L. (2016). Peningkatan Kemampuan Operasi Bilangan Melalui Benda Konkret di Taman Kanak-Kanak Kelompok B. 767–777.
- Farina, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dinidi Paud Idola Desa Amawang Kiri. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 44–58. <https://doi.org/10.69900/ag.v4i1.205>
- Fauziyyah, A. N., Rusijono, R., & Susarno, L. H. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4–6 Tahun: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 642–649. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4730>
- Handayani, S. (2020). Keefektifan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Anak Usia Dini Berdasarkan Gender. [http://lib.unnes.ac.id/40080/1/UPLOAD SRI HANDAYANI.pdf](http://lib.unnes.ac.id/40080/1/UPLOAD%20SRI%20HANDAYANI.pdf)
- Konkret, B., & Objects, C. (2021). Penggunaan Media Benda Konkret Untuk. 1(1).
- Latif Al Ahmasi. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Mi Ma'Ruf Nu Kutawis Purbalingga Kelas V Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika.
- Mali, Y. C. G. (2023). A book review: Case study: Case study research and applications design and methods (6th ed.) by Yin. *Beyond Words*, 11(1), 61–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1563>
- Piaget, J. (1952). Piaget When Thinking Begins10272012\_0000.pdf (pp. 25–36).
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf Dan Bentuk) Anak Usia 4–5 Tahun. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Tamrin, M., S. Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2011). Teori Belajar Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 40–47.