



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA APRON PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B TKIT NUSANTARA BANTEN

Sarwiti¹ Amat Hidayat² Siti Kholifah³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

*Email: sarwitiwiti161@gmail.com, amathidayat01@gmail.com, Sitikholidahsyarif@gmail.com

ABSTRACT

Knowing the concept of numbers is very important, because it is indirectly related to human daily life. In the introduction of the concept of numbers in group B it is still relatively lacking, which is marked by the lack of children's ability to say numbers in sequence, connecting number symbols with the number of objects. If learning the concept of numbers is given according to the child's abilities, then the child will have more control over the ability to recognize the concept of numbers. In learning to recognize the concept of numbers, it requires media that is attractive to children, one of which is the counting apron media. This study aims to improve the ability to recognize the concept of numbers in early childhood through the media of calculating aprons. This research method is classroom action research which refers to the Kemmis and Mc. Taggart includes four stages, namely (1) planning (2) action (3) observation (4) reflection. This research consists of 1 cycle, with 2 meetings. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. Data collection techniques using observation instruments, interviews, documentation, field notes and discussions. The results of this study stated that there was an increase in children's gross motor skills through traditional games, as evidenced by the average score of children's initial gross motor skills of 63.61% and the first cycle of 79.33%. The research findings that traditional games of cat and mouse can improve gross motor skills of TKIT Nusantara Banten children.

Keywords: Media Apron, Number Concept, Action Research

ABSTRAK

Mengenal konsep bilangan sangat penting, karena secara tidak langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari manusia. Dalam pengenalan konsep bilangan di kelompok B masih relatif kurang, yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan secara urut, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Apabila pembelajaran konsep bilangan diberikan sesuai dengan kemampuan anak, maka anak akan lebih menguasai kemampuan mengenal konsep bilangan. Dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan, membutuhkan media yang menarik bagi anak, salah satunya dengan media apron hitung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini melalui media apron hitung. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (2) tindakan (3) observasi (4) refleksi. Penelitian ini terdiri dari 1 siklus, dengan 2x pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan dan diskusi. Hasil penelitian ini menyatakan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, dibuktikan dengan skor rata-rata keterampilan motorik kasar awal anak 63,61% dan siklus I 79,33%. Temuan penelitian bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TKIT Nusantara Banten.

Kata Kunci: Media Apron, Konsep Bilangan, Penelitian Tindakan

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal bilangan atau angka merupakan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini disebabkan karena bilangan memiliki banyak manfaat diantaranya ketika anak menghitung jumlah mainannya, mengenal berapa kali waktu sholat dalam sehari, melihat kalender, melihat jam, mengukur tinggi dan berat badan. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada usia prasekolah terdiri dari kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan secara urut, serta acak, kemudian kemampuan anak untuk membuat kumpulan benda yang sama maupun tidak sama jumlahnya dan kemampuan dalam menghubungkan benda dengan jumlah bilangannya.

Menurut Sujiono (2009, hlm. 21) menyatakan bahwa mengenal konsep bilangan adalah membilang atau menyebut urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda-benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda-benda), menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, dan menunjukan dua kumpulan yang sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Berdasarkan hasil observasi awal bulan Februari 2023 di TKIT Nusantara Banten kelompok B, peneliti mengamati salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan mengenal konsep bilangan. Berdasarkan data nilai di kelompok B TKIT Nusantara Banten, dari 10 Anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih relatif kurang, hal ini terlihat dari 6 anak sudah mampu mengenal konsep bilangan, 4 orang cukup mampu mengenal konsep bilangan.

Dalam kegiatan pengenalan konsep bilangan di kelompok B masih relatif kurang, yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan secara acak, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan membilang anak berdasarkan hasil observasi di lapangan, dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B masih menggunakan paper-pensil test atau lembar kerja Siswa (LKS), misalnya guru hanya menyediakan LKS menggunakan majalah yang dibagikan kepada setiap anak. Hal ini mengakibatkan pembelajaran mengenal konsep bilangan menjadi kurang menyenangkan dan kurang bermakna sehingga anak menjadi cepat bosan,

gelisah, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan belajar pada anak.

Menurut Milafaila (Dalam Rahayu, 2013) mengungkapkan kemampuan mengenal konsep bilangan diasumsikan penting untuk diajarkan kepada anak usia dini, karena jika anak mengalami masalah dalam kemampuan mengenal bilangannya maka anak akan cenderung mengalami gangguan diantaranya kesulitan memahami konsep kuantitas (jumlah), mengalami asosiasi visual-motor (lebih menghafal dari pada memahami), serta kesulitan dalam mengenal dan memahami simbol yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika dijenjang selanjutnya.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui salah satu solusi cerdas yang dikemas melalui berbagai aktivitas menarik dan efektif, bukan hanya melalui metode pembelajaran akademik yang menekankan kegiatan dengan latihan (*drill*) saja, melainkan menggunakan media yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran mengenal konsep bilangan.

KAJIAN TEORITIK

Mengenal Konsep Bilangan

Pengertian konsep bilangan menurut Delphie, (2009, hlm. 4) mengacu pada penanaman dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika anak mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa konsep bilangan merupakan pondasi matematika.

Menurut Sujiono (2009, hlm. 21) mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun adalah membilang atau menyebut urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda-benda (mengenal konsep bilangan sampai 10 dengan benda-benda), menunjukkan urutan bilangan sampai 10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan menunjukan dua kumpulan yang sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Dari berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan menjadi landasan dasar bagi anak dalam kemampuan mengelompokkan, mengklasifikasikan dan menghitung benda-benda, serta pengembangan kemampuan matematika untuk anak usia dini yang bersifat abstrak yang diperlukan simbol dalam pengenalannya kepada anak usia

dini. Konsep bilangan dalam penelitian terdiri dari menghitung bilangan, mengenal angka, serta membandingkan

Media Pembelajaran

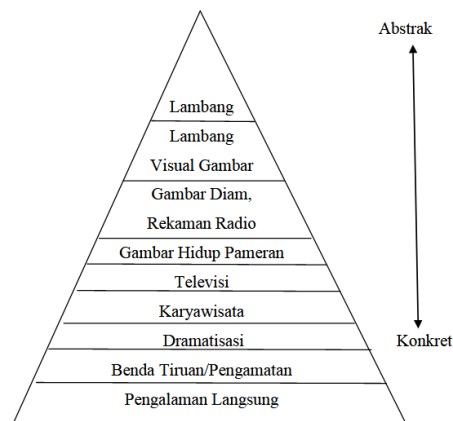
Menurut Zaman dan Eliyawati (2010, hlm. 4) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Menurut Arsyad (2010, hlm. 3) media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Arsyad (2013, hlm. 10) pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari istilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi peserta didik melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar.

Menurut Arsyad (2013, hlm. 10) pada pertengahan abad ke-20 usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale).

Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale:



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber Arsyad (2013, hlm. 10)

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (konkret) pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak peserta didik mampu mencernanya dengan baik.

Jadi, penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya

Media Apron Hitung

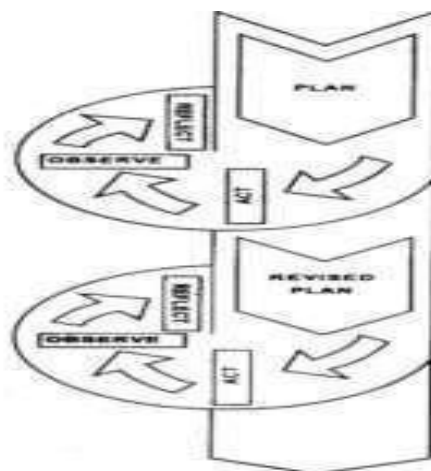
Menurut Fugga (2017) Apron secara umum berarti sepotong kain yang digunakan untuk menutup bagian depan agar pakaian tidak kotor atau rusak. Menurut Prawastiningtyas (2015, hlm. 33) Apron hitung adalah alat peraga pembelajaran yang berbentuk celemek biasanya terbuat dari kain, tetapi tidak menutup kemungkinan guru untuk membuat sendiri dari bahan yang lain seperti plastik.

Apron hitung adalah mainan edukasi untuk melatih kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui media permainan edukatif. Media yang dibuat berupa *Apron* Hitung dengan ukuran 70 x 50 cm dibuat dengan menggunakan plastik. Media *Apron* Hitung ini berisikan angka yang di tempelkan pada *Apron* Hitung. *Apron* Hitung ini dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak melalui proses mengenalkan angka-angka dengan berbagai bentuk seperti bintang, bulan, awan, dan matahari.

Cara bermain media apron dengan anak diajak untuk melihat media *Apron* Hitung terlebih dahulu kemudian anak maju kedepan berpasangan, anak 1 yang menggunakan media *Apron* Hitung, anak 2 yang menempelkan angka, menyebutkan angka-angka, kemudian mengurutkan angka 1 sampai 10 di media *Apron* Hitung tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan media apron hitung yang menarik dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan. Kelebihan apron hitung ini adalah bersifat praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena gambar yang ada berwarna sehingga menarik perhatian dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian *Classroom Action Research* atau bisa disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Hopknis (dalam Wiriaatmadja, 2005, hlm. 12) PTK yang akan dilaksanakan ini berlangsung dalam tiga siklus. Masing-masing siklus terdapat empat kali pertemuan. Penentuan alokasi waktu ini disesuaikan berdasarkan penetapan jadwal kegiatan pembelajaran di kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah.



Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

(dalam Wiriatmadja, 2005)

Dari gambar diatas dalam perencanaan Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan sistem spiral refleksi hari yang dapat dipahami bahwa alur PTK dimulai dengan rencana (*plan*), pada tahapan perencanaan meliputi (1) mengidentifikasi, (2) menganalisis masalah, (3) Membuat perencanaan pembelajaran, dan hal selanjutnya yaitu tindakan (*act*) pada tahapan tindakan, peneliti beserta kolaborator terlebih dahulu merencanakan tindakan yang terdiri dari beberapa siklus selanjutnya pada tahap pelaksanaan juga peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang sudah dirancang, setelah itu dilanjutkan dengan tahap pengamatan (*observasi*), pengamatan dilakukan ketika tindakan dilakukan. observasi dengan menggunakan format observasi, catatan lapangan dan pengambilan foto dan hasil pengamatan dan catatan lapangan menjadi bahan diskusi di tahapan refleksi (*reflect*). Ketika di siklus pertama tidak berhasil akan dilakukan perencanaan kembali pada siklus berikutnya. (Wiriaatmadja, 2008). Penelitian dilakukan di Kelompok B TKIT Nusantara Banten, Teknik yang dengan teknik analisis tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

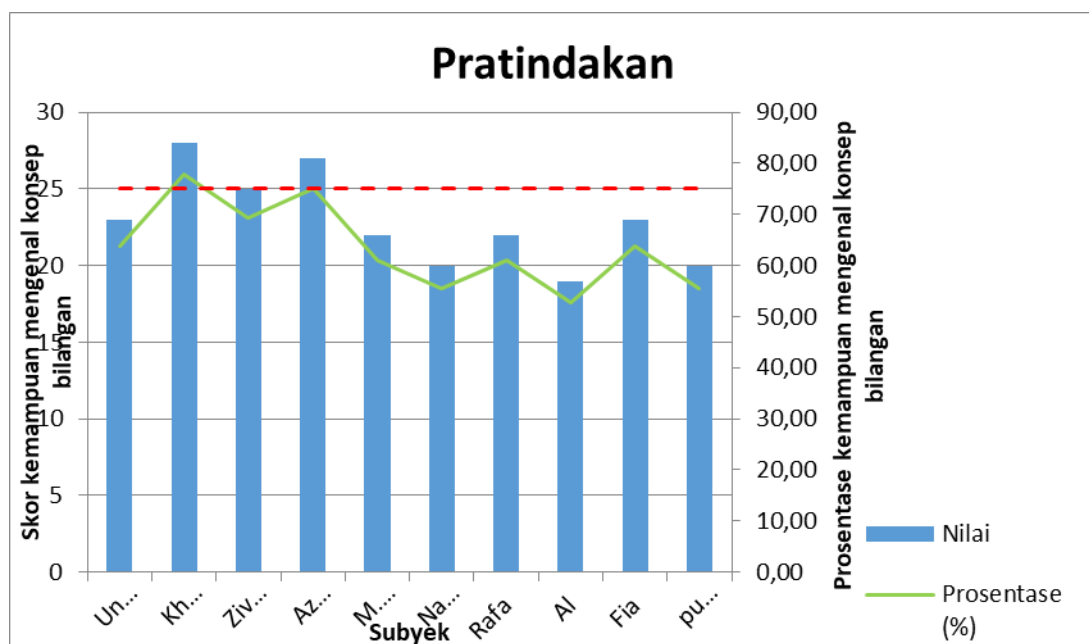
Berdasarkan hasil observasi pratindakan yang dilakukan pada bulan Februari tahun 2023, peneliti menemukan beberapa masalah tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TKIT Nusantara Banten yang rendah. Peneliti merancang penelitian tindakan dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui alat permainan edukatif *Apron* hitung. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 10 orang anak yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan rendah sebanyak 8 orang anak. Hasil Observasi awal untuk kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai berikut:

Tabel <no> Data Awal kemampuan mengenal konsep bilangan

No	Nama Anak	Nilai	Prosentase (%)
1	AKH	23	63.89
2	AZN	28	77.78
3	AH	25	69.44

4	FH	27	75.00
5	INA	22	61.11
6	KDYS	20	55.56
7	KN	22	61.11
8	MD	19	52.78
9	MR	23	63.89
10	NA	20	55.56
Jumlah		229	636.11
Rata-rata Kelas		22.9	63.61

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh anak sebesar 28, skor minimum sebesar 19, skor rata-rata sebesar 22,9 dan rata-rata kelas sebesar 63.61%. Adapun skor pratindakan kemampuan mengenal konsep bilangan jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik <no> Grafik Data Awal Mengenal Konsep Bilangan

Dari grafik pratindakan di atas, dapat diketahui bahwa hanya ada 2 anak yang mencapai keberhasilan individu sebesar 75% yaitu BFK dan POI. Sedangkan 8 orang anak lainnya belum mencapai prosentase yang telah ditentukan. Keberhasilan klasikal yang diperoleh hanya sebesar 20% dari jumlah seorang anak. Sehingga diperlukan adanya tindakan berupa APE *Apron* hitung yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep

bilangan anak. Data awal kemampuan mengenal konsep bilangan telah diketahui, maka tindakan kegiatan permainan akan dilakukan.

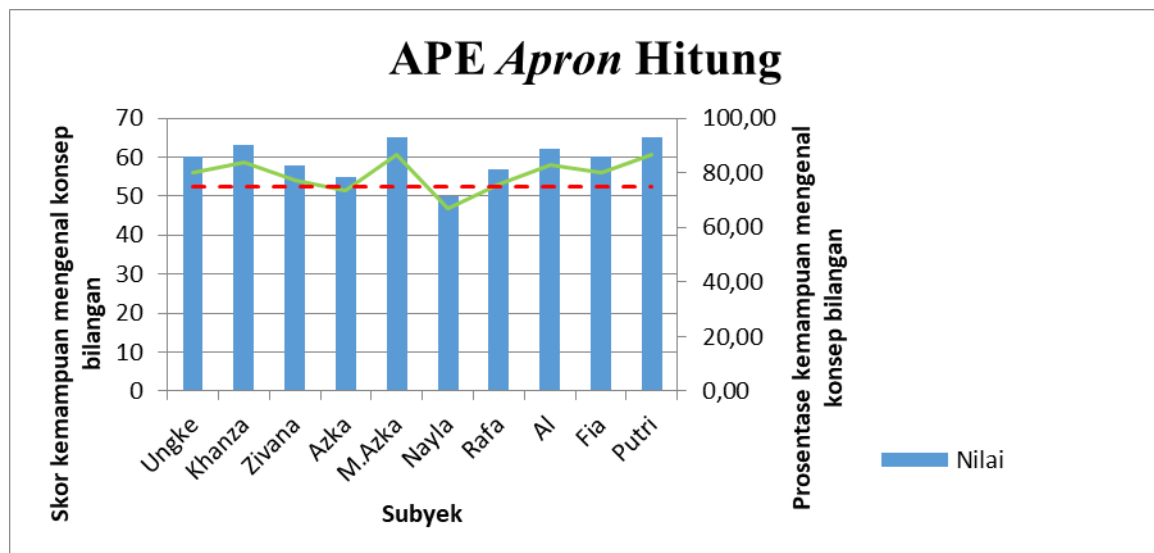
Siklus I

Tindakan dilakukan selama 3 minggu yaitu mulai 15 Maret 2023 sampai 31 Maret 2023. Waktu pelaksanaan adalah 2 kali pertemuan. Observasi pada siklus I dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah diberi tindakan melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Adapun data observasi pada Siklus I adalah:

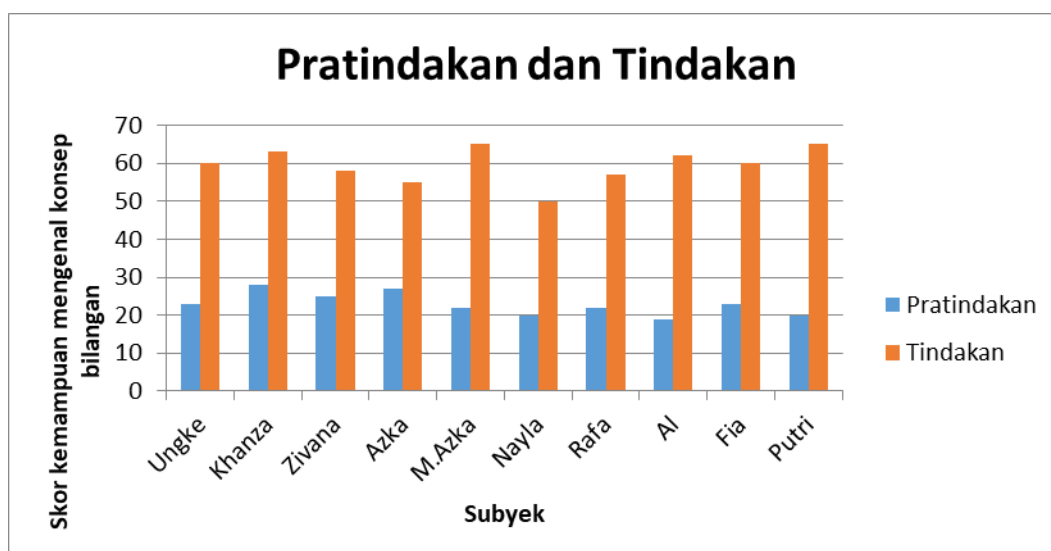
Data skor kemampuan mengenal konsep bilangan pada APE *Apron* hitung, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

No	Nama Anak	Nilai	Prosentase (%)
1	Ungke	60	80.00
2	Khanza	63	84.00
3	Zivana	58	77.33
4	Azka	55	73.33
5	M.Azka	65	86.67
6	Nayla	50	66.67
7	RAfa	57	76.00
8	Al	62	82.67
9	Fia	60	80.00
10	Putri	65	86.67
Jumlah		595	793.33
Rata-rata Kelas		59.5	79.33

Berdasarkan tabel hasil skor kemampuan mengenal konsep bilangan di atas, diketahui bahwa nilai-rata kelas sebesar 79,33%. Data skor kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan APE *Apron* Hitung jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik di atas menggambarkan bahwa skor kemampuan mengenal konsep bilangan yang diperoleh 10 anak dalam menggunakan *Apron* Hitung cukup beragam. Skor maksimum sebesar 65, skor minimum sebesar 50, dan skor rata-rata sebesar 59,5. Keberhasilan klasikal sebesar 79,33% karena ada 9 anak yang mencapai skor di atas 75%. Selain meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan, anak juga mulai memahami dan mengerti dengan cara dan aturan bermainnya. Walaupun guru masih menjelaskan satu persatu pada anak yang selalu bertanya. Hasil skor memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada APE *Apron* Hitung. Hasil skor kemampuan mengenal konsep bilangan yang mengalami peningkatan disajikan dalam grafik di bawah ini.



Grafik di atas menunjukkan bahwa skor dari pratindakan dan tindakan mengalami peningkatan. Rata-rata kelas dari pratindakan sampai ke tindakan APE *Apron* Hitung meningkat dari 63,61% ke 79,33%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 24,69%

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemerolehan data secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media *Apron* Hitung dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B TKIT Nusantara Banten. Hasil ini dibuktikan dari pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I. Hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan terhadap 10 responden pada akhir siklus I dapat diketahui bahwa Hasil skor rata-rata kelas yang dicapai oleh anak pada pratindakan sebesar 63.61% Pada penggunaan media *Apron* Hitung perolehan rata-rata kelas siklus I 79,33%. Skor yang dicapai oleh semua anak sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 75%. Dan setiap anak telah mencapai lebih dari 75%. Keberhasilan klasikal adalah keberhasilan yang dicapai oleh seluruh jumlah anak dalam satu kelas. Keberhasilan pada penggunaan media *Apron* Hitung siklus I sebesar 79,33% Jadi dapat disimpulkan, melalui penggunaan media *Apron* Hitung dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TIKIT Nusantara Banten dengan kriteria keberhasilan sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media edukatif diawali dengan: peneliti bersama kolaborator menentukan rencana pembelajaran dan membuat RKH, guru menjelaskan langkah setiap penggunaan media, menyiapkan media yang akan digunakan. Guru menjelaskan aturan dan cara menggunakan media *Apron* Hitung serta menjelaskan setiap peran masing-masing anak pada *Apron* Hitung. Menyiapkan alat untuk pengumpulan data berupa lembar penilaian, catatan lapangan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penggunaan media *Apron* Hitung efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B TKIT Nusantara Banten, terlihat dari peningkatan skor yang telah diperoleh setiap anak dengan kriteria sangat baik.

Saran

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu media *apron* hitung yang digunakan tidak menggunakan benda yang konkret dengan benda yang konkret memudahkan anak untuk lebih memahami tentang pengenalan konsep bilangan.

Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan membuat media apron hitung menggunakan kain/bahan, dan untuk gambar menggunakan kain flannel. Kemudian untuk menempelkannya menggunakan perekat dengan cara perekat di jahit. Pendekatan, metode, media dapat dimodifikasi untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grofindo Persada.
- Badru, Z. & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bahan Ajar PPG, Cahyawati. (2018). *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Holistik Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini*, (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
- Delphie, B. (2009). *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Fatimaningrum, A. S. (2015). *Pengaruh Bermain Bola Warna Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. 9-10*.
- Fugga, M. (2017, September 29). Arti Kata "celemek" Makna Pengertian dan Definisi. [Forum Online] Diakses dari <https://artikbbi.com/celemek/> (Pada 20 April 2019).
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prawastiningtyas, D. P. (2015). *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*, (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, W. A. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Bergambar Di TK Al Hidayah*.
- Rizali, A. (2018, September 24). *Indonesia Darurat Matematika*. [Forum Online] Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2018/09/24/07200071/indonesia-darurat-matematika?page=all> (pada 15 Maret 2019)
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriadi. (2018). *Statistika Inferensial Untuk Penelitian Pendidikan*. Upi Kampus Serang.
- Susanto, A. (2011). *Pekembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, S. (2011). *Peran Pendidikan Maatematika Dalam Pengembangan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulum, I. (2014). *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*,