



## **PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI SDN KRAMATWATU 1**

**MAULINA RAHAYU<sup>1</sup>, FADHLI DZIL IKROM<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Primagraha, Serang, Indonesia

Email Corresponding: [maulina@upg.ac.id](mailto:maulina@upg.ac.id)

### **Riwayat artikel**

Diterima Februari 2024

Disetujui Februari 2024

Diterbitkan Februari 2024

### **ABSTRAK**

Kemampuan berhitung merupakan hal yang penting karena secara tidak langsung berkaitan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Pengenalan berhitung pada siswa kelas 1 SDN Kramatwatu 1 masih tergolong rendah, Hal ini tercermin dari anak belum mampu menyebutkan angka-angka secara berurutan atau mengasosiasikan simbol angka dengan jumlah benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 1 melalui penggunaan flashcards. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah non-equivalent control group design. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney. Hasil post-test pada kelompok eksperimen sebesar 15,35 dan pada kelompok kontrol sebesar 10,75. Hasil post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen SDN Kramatwatu 1 sebesar 0,000. Nilai yang ditampilkan kurang dari 0,05, yang dapat dikatakan merupakan selisih antara hasil post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis data dapat dikatakan bahwa penggunaan materi berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas 1 SDN Kramatwatu 1.

**Kata kunci:** Flash Card, Kemampuan Berhitung, Kognitif

### **ABSTRACT**

*The ability to count is important because it is indirectly related to people's daily lives. Introduction to numeracy among grade 1 students at SDN Kramatwatu 1 is still relatively low. This is reflected in the fact that children are not yet able to name numbers in sequence or associate number symbols with the number of objects. This research aims to improve the numeracy skills of grade 1 students through the use of flashcards. Quantitative methods were used in this research. The experimental design used in the research was non-equivalent control group design. The data was then analyzed using hypothesis test calculations using the Mann Whitney test. The post-test results in the experimental group were 15.35 and in the control group were 10.75. The post-test results for the control group and experimental group at SDN Kramatwatu 1 were 0.000. The value displayed is less than 0.05, which can be said to be the difference between the post-test results of the control group and the experimental group. Based on data analysis, it can be said that the use of numeracy materials can improve numeracy skills in class 1 of SDN Kramatwatu 1.*

**Keywords:** Flash Cards, Numeracy Ability, Cognitive



## PENDAHULUAN

Anak itu ibarat tumbuhan, tergantung dimana ditanam dan bagaimana cara merawatnya maka ia akan tumbuh dengan baik begitu pula sebaliknya. Jika benih disemai di taman yang subur dan dipupuk dengan penuh kesabaran, kasih sayang dan penyiraman yang cukup, maka benih tersebut pasti akan berkecambah dengan baik dan tumbuh serta berkembang dengan baik seperti anak-anak. Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting dan penting dalam pengembangan kepribadian sumber daya manusia di masa depan (Sistiarini, 2021). Salah satu harapan belajar di Sekolah Dasar adalah mampu mengembangkan seluruh aspek tumbuh kembang anak, antara lain: Perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik, motorik, kognitif, linguistik, sosial, emosional dan artistik (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Dalam (Susanto, 2016).Perkembangan Kognitif merupakan salah satu perkembangan mendasar dalam pendidikan anak usia dini yang berfungsi membantu anak mengubah pengalamannya menjadi simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.

Kognitif memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Kognitif merupakan kecerdasan yang dapat digunakan secara cepat dan akurat dalam proses berpikir otak. Pikiran ini digunakan untuk mengetahui, dan memahami (Anisa Fitri, 2020). Perkembangan kognitif manusia terjadi sejak bayi hingga dewasa. Semua aspek tumbuh kembang anak saling mendukung. Keterampilan kognitif meliputi pengetahuan umum dan ilmiah, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep pemuain bilangan, serta simbol angka dan huruf (Masudah, 2020).

Oleh karena itu, pendidikan anak perlu menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang mengembangkan perkembangan anak. Salah satunya adalah pengembangan keterampilan matematika (Isna, 2019). Keterampilan matematika perlu diajarkan kepada anak sejak dini, karena kecerdasan akademik sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar anak di kemudian hari (Batubara et al., 2019). Menurut teori Vygotsky, kutipan (Sa'ida, 2018). Kemampuan matematika seseorang sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya. Semakin baik seorang anak dalam berhitung, maka tingkat kognitifnya akan semakin tinggi. Penggunaan media pembelajaran bagi anak sangat diperlukan dalam rangka mengembangkan keterampilan berhitung sehingga anak secara mental sudah siap mengikuti pembelajaran penanaman konsep bilangan bisa diawali dengan memberikan pengertian tentang banyak sedikit atau besar kecil untuk mengajarkan penjumlahan dan sebagai dasar kemampuan berhitung selanjutnya (Arsyad, 2014).

Untuk membantu anak dalam perkembangan kognitif dengan cara yang menyenangkan dan bebas tekanan, diperlukan media yang dapat dijadikan saluran bermain. (Sarinah, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar anak karena media pembelajaran memudahkan proses belajar dan anak dapat belajar dalam jangka waktu yang lama. Menurut (Jusmiyanti, A., Aswandi, A., & Yuniarni, 2015), agar suatu pesan dapat terkirim kepada penerimanya, harus ada media untuk mengirimkan pesan tersebut. Agar proses belajar mengajar dapat



berhasil, maka diperlukan media dalam proses belajar anak. Satu hal yang dapat digunakan anak-anak adalah tempat kartu indeks. Menurut (Devita Philia, 2015) berpendapat bahwa flashcards adalah alat yang mengajarkan anak mengeja dan menambah kosa kata dalam bentuk kartu bergambar seperti bintang dan buah-buahan. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata (Wahyuni, 2020). Media flashcard merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain (Alfitri et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan flash card dalam kegiatan pembelajaran siswa di sekolah dasar terhadap perkembangan berhitung siswa dengan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Keterampilan Berhitung Anak di SDN Kramatwatu 1”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mengkaji, dan membahas lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan flash card terhadap perkembangan keterampilan berhitung anak.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

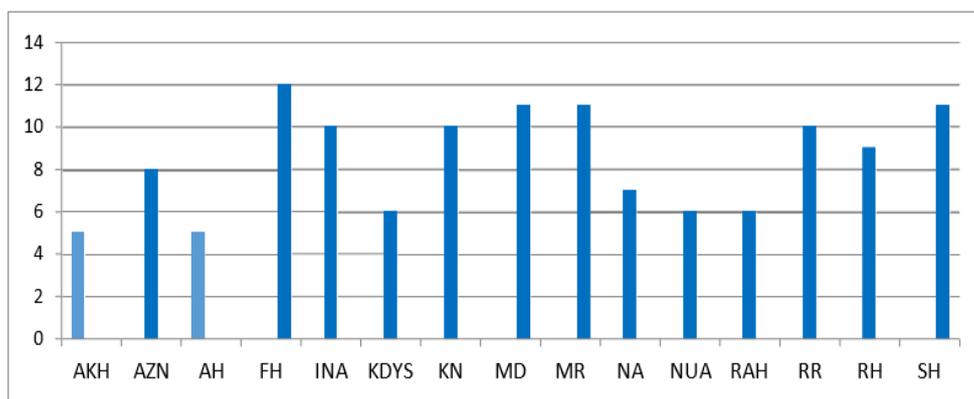
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling, khususnya (Sugiyono, 2016), yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh elemen atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas dua dari dua kelas SDN Kramatwatu 1 yaitu 1A (kelompok eksperimen) dan 1B (kelompok kontrol). Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelas 1A (kelompok eksperimen) dan 15 siswa kelas 1B (kelompok kontrol). Sebagai bagian dari penelitian, dilakukan pretes pada kelompok eksperimen dan kontrol, setelah itu peneliti melihat hasilnya.

Alat yang digunakan dalam pemeriksaan ini adalah lembar observasi berupa checklist (√). Tujuan dari lembar observasi adalah untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa kelas 1A dan 1B dalam mengenal konsep bilangan. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis dengan rumus uji Mann Whitney menggunakan software SPSS 16.0. Uji Mann Whitney digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan penggunaan alat hitung terhadap kemampuan berhitung pada kelas 1A dan 1B di SDN Kramatwatu 1.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menjelaskan kemampuan awal siswa dalam perkembangan kognitif meliputi kemampuan berhitung melalui tes pertama (pretest) dan kemampuan akhir siswa lolos tes akhir (*post-test*). Selama proses pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media flash card dan kelas kontrol menggunakan media papan tulis. Mengikuti tes pertama (*pretest*) untuk dua kelompok kelas. Tes yang diberikan adalah tes objektif berupa latihan soal anak bermuatan topik ruang yang dilakukan oleh 30 anak, 15 anak kelas 1A (kelompok eksperimen) dan 15 anak kelas 1B (kelompok kontrol) di SDN Kramatwatu 1.

Berikut ini merupakan rangkuman hasil tes awal (pretest) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SDN 1 Kramatwatu. Untuk Kelompok Eksperimen. Data tersebut dapat disajikan dalam histogram berikut ini (Gambar 1).



**Gambar 1.** Histogram Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

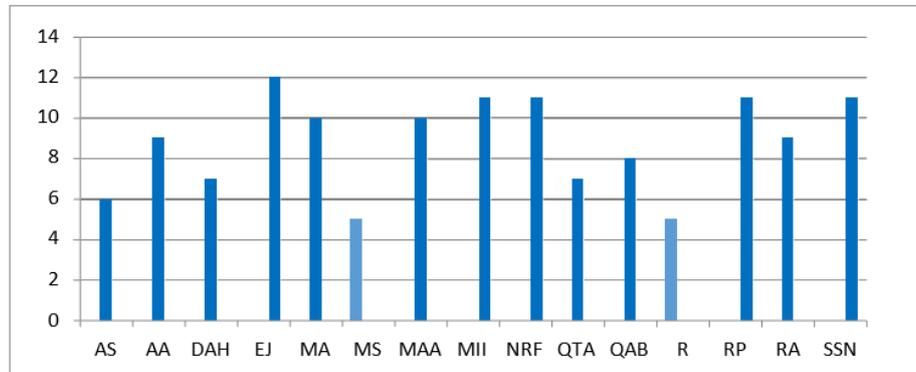
Distribusi frekuensi dari hasil pretest kelompok eksperimen di SDN 1 Kramatwatu akan disajikan pada tabel:

**Tabel 1.** Nilai Presentasi *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (siswa)	Persen %
1	5	2	13,1%
2	6	3	20%
3	7	1	6,8%
4	8	1	6,8%
5	9	2	13,1%
6	10	2	13,1%
7	11	3	20%
8	12	1	6,8%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 1 diatas diketahui nilai pretest kelompok eksperimen untuk nilai terendah adalah 5, nilai tertinggi adalah 12. Untuk nilai 7, 8, 12 diperoleh satu anak atau setara dengan 6,8%, untuk nilai

5, 9, 10 diperoleh dua anak atau setara dengan 13,1%, untuk nilai 6, 11 diperoleh tiga anak atau setara dengan 20%. Untuk Kelompok Kontrol. Data tersebut dapat disajikan dalam histogram berikut ini (Gambar 2).



**Gambar 2.** Histogram Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

Distribusi frekuensi dari hasil pretest kelompok kontrol di SDN Kramatwatu 1 akan disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Nilai Presentasi Awal (*Pretest*) Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (siswa)	Persen %
1	5	2	13,1%
2	6	1	6,8%
3	7	2	13,1%
4	8	1	6,8%
5	9	2	13,1%
6	10	2	13,1%
7	11	4	27,2%
8	12	1	6,8%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

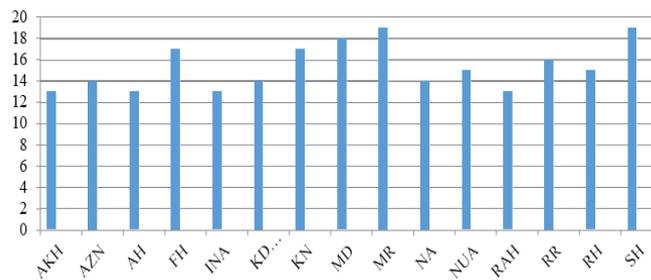
Dari tabel 2 diketahui nilai pretest kelompok eksperimen untuk nilai terendah adalah 5, nilai tertinggi adalah 12. Untuk nilai 6, 8, 12 diperoleh satu anak atau setara dengan 6,8%, untuk nilai 5, 7, 9, 10 diperoleh dua anak atau setara dengan 13,1%, untuk nilai 11 diperoleh empat anak atau setara dengan 27,2%.

**Tabel 3.** Hasil Rata-Rata *Pretest* Siswa

No	Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	1A (Eksperimen)	15	8,45
2	1B (Kontrol)	15	8,75
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>17,20</b>

Hasil perhitungan statistik pada tabel 3, maka diperoleh bahwa nilai rata-rata tes awal (pretest) kelompok eksperimen adalah 8,45 dan kelompok kontrol 8,75. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest kelas eksperimen (1A) dan kelas kontrol (1B) sebelum diberikan perlakuan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN Kramatwatu 1 memiliki kemampuan awal yang sama.

Berikut ini merupakan rangkuman hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SDN Kramatwatu 1 . Untuk Kelompok Eksperimen. Data tersebut dapat disajikan dalam histogram berikut ini (Gambar 3).



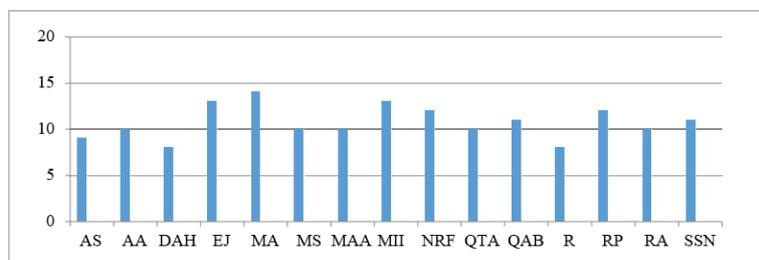
**Gambar 3.** Histogram Hasil Tes Akhir (*Posttest*) Kelompok Eksperimen

Distribusi frekuensi dari hasil posttest kelompok eksperimen disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Nilai Presentasi Akhir (*Posttest*) Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (siswa)	Persen %
1	13	4	27,1 %
2	14	3	20 %
3	15	2	13,1 %
4	16	1	6,8 %
5	17	2	13,1 %
6	18	1	6,8 %
7	19	2	13,1 %
<b>Jumlah</b>		15	100 %

Dari tabel 4 diatas diketahui nilai posttest kelompok eksperimen untuk nilai terendah adalah 13, nilai tertinggi adalah 19. Untuk nilai 16, 18 diperoleh satu anak atau setara dengan 6,8%, untuk nilai 15, 17, 19 diperoleh dua anak atau setara dengan 13,1%, untuk nilai 14 diperoleh tiga anak atau setara dengan 20%, untuk nilai 13 diperoleh empat anak atau setara dengan 27,1%. Untuk Kelompok Kontrol. Data tersebut dapat disajikan dalam historigram berikut ini (Gambar 4)



**Gambar 4.** Histogram Tes Akhir (*Posttest*) Kelompok Kontrol

Distribusi frekuensi dari hasil posttest kelompok kontrol akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.** Nilai Presentasi Akhir (*Posttest*) Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (siswa)	Persen %
1	8	2	13,1
2	9	1	6,8 %
3	10	5	34 %
4	11	2	13,1 %
5	12	2	13,1 %
6	13	2	13.1 %
7	14	1	6,8%
<b>Jumlah</b>		15	100 %

Dari tabel 5 diatas, diketahui nilai posttest kelompok kontrol untuk nilai terendah adalah 9 dan nilai tertinggi adalah 14. Untuk nilai 14 diperoleh satu anak atau setara dengan 6,8%, untuk nilai 11, 12, 13 diperoleh dua anak atau setara dengan 13,1%, untuk nilai 9 diperoleh satu anak atau setara dengan 6,8%, untuk nilai 10 diperoleh lima anak atau setara dengan 34%.

Berikut ini adalah rata-rata hasil posttest kelompok eksperimen dan kontrol:

**Tabel 6.** Hasil Rata-Rata Tes Akhir (*Posttest*) Siswa

No	Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	1A (Eksperimen)	15	15,35
2	1B (Kontrol)	15	10,75
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>26,10</b>

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa nilai rata-rata tes awal (pretest) kelompok eksperimen adalah 15,35 dan kelompok kontrol 10,75. Selanjutnya menganalisis data menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji mann whitney. Uji mann whitney bantuan program statistik program SPSS 16.0. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut rangkuman dari masing-masing uji mann whitney. Untuk uji mann whitney pretest kelompok kontrol dan eksperimen. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Jika nilai  $Asymp.Sig < 0,05$ , maka Hipotesis diterima. Jika nilai  $Asymp.Sig > 0,05$ , maka Hipotesis ditolak.

Berikut ini hasil uji hipotesis pretest kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 7.** Hasil Uji Mann Whitney *Pretest*

Variabel	Mean	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelompok Eksperimen	8,45	0,646	Tidak Ada Beda
Kelompok Kontrol	8,75		

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil analisis untuk uji Mann Whitney menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,644. Nilai signifikansi menyatakan lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa Hipotesis ditolak, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai kemampuan sama. Sedangkan hasil uji mann whitney posttest kelompok kontrol dan eksperimen. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Jika nilai  $Asymp.Sig < 0,05$ , maka Hipotesis diterima. Jika nilai  $Asymp.Sig > 0,05$ , maka Hipotesis ditolak.

Berikut ini hasil uji hipotesis posttest kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 8.** Hasil Uji *Mann Whitney*

Variabel	Mean	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelompok Eksperimen	15,35	0,000	Ada Beda
Kelompok Kontrol	10,75		

Berdasarkan Tabel 8 di atas, hasil analisis uji Mann Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansinya menunjukkan kurang dari 0,05. maka dapat dikatakan hipotesis diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen.

## PEMBAHASAN

Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berhitung berdasarkan hasil analisis data terlihat bahwa hasil kemampuan berhitung kelompok eksperimen sebelum menggunakan media flash card mempunyai nilai mean sebesar 8,45 dan sesudah diperoleh nilai mean sebesar 15,35, sedangkan mean kelompok kontrol adalah 8,75 sebelum menggunakan media dan 10,75 setelah menggunakan media. Melihat rata-rata skor sebelum dan sesudah tes kemampuan berhitung pada kedua kelompok di atas, terlihat bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan yang terjadi pada kelompok kontrol.

Meningkatnya rata-rata hasil belajar anak pada pembelajaran berhitung dengan menggunakan media menunjukkan bahwa anak mampu memahami konsep bilangan yang diajarkan lebih bermakna. Pembelajaran dengan menggunakan flash card sangat memberikan kontribusi terhadap pengenalan konsep bilangan pada anak dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Dengan belajar dengan cara ini, anak-anak memperoleh pengalaman langsung dan lebih mungkin mengingatnya. Artinya, media pembelajaran harus memenuhi syarat mutu yang telah ditetapkan, antara lain media yang aman bagi anak dan sesuai dengan lingkungan tempat tinggal anak, serta harus menunjukkan bahwa materi



tersebut sesuai dengan perkembangannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sujarwo (2008, p.4) bahwa harus Sesuai dengan tingkatan anak, disajikan dengan cara yang menarik dan penuh warna bagi anak serta dikaitkan dengan permainan anak dan perangkat lainnya.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis kedua diperoleh nilai signifikansi hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan analisis data dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung dipengaruhi oleh penggunaan media flash card kegiatan pembelajaran.

### KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode quasi eksperimen. Peneliti menggunakan flash card dalam upaya meningkatkan keterampilan merancang bilangan anak kelas 1A di SDN Kramatwatu 1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Mann Whitney diperoleh hasil post-test kelompok eksperimen dan kontrol SDN Kramatwatu 1 sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut mewakili kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol SDN Kramatwatu 1. Terlihat rata-rata nilai setelah tes menggunakan bingkai hitung adalah 15,35, dimana nilai tertinggi 19 dan terendah 13, sedangkan rata-rata nilai menggunakan bingkai arsiran berwarna adalah 10,75, tertinggi 14 dan terendah adalah 8. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi agar dapat mempersiapkan penelitian yang lebih baik lagi dengan membuat flash card dengan lebih baik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfitri, N., Saodi, S., & Herman, H. (2021). Pengaruh Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Pertiwi II Sossok. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i1.24706>
- Anisa Fitri. (2020). *Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak*. 4, 17-18.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Batubara, L., Ismet, S., & Marlina, S. (2019). Pengaruh Media Spindle Boxes Terhadap Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(2), 68. <https://doi.org/10.24036/101895>
- Devita Philia. (2015). *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Al Athaf*, 2(2), 62-69.
- Jusmiyanti, A., Aswandi, A., & Yuniarni, D. (2015). Penggunaan Media Apron Number Dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Di Tk Kemala Bhayangkari 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(10).
- Masudah, M. T. A. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari 76 Babat – Lamongan. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 176-179.



- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Sarinah. (2020). Pengembangan Media Apron Hitung Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang. *Tesis. Program Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/awlad.v7i1.6837>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Susanto, A. (2011). *Pekembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>