

Pengembangan Permainan Card Number untuk Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Nadya Ulva¹⁾, Hukmi²⁾, Enda Puspitasari³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Email: nadyaulva0989@student.unri.ac.id, hukmimukhtar75@gmail.com²,
enda.puspitasari@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Matematika merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan. Matematika menurut A Johnson dan Rising adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Kline mengatakan bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahannya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Mengetahui kelayakan media *Card Number* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1). Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data atau informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk dan 6) uji coba produk. Hasil penelitian menunjukan dari penilaian validator pada penilaian materi mendapatkan rata-rata persentase 77,50% dengan kategori layak. Hasil penilaian dari validator pada penilaian media mendapatkan rata-rata persentase 80% dengan kategori layak. Dan uji coba produk dengan uji coba terbatas kepada 3 orang anak dari pengamatan peneliti bahwa dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu secara keseluruhan produk media *Card Number Game* yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari ADDIE . mengembangkan 5 tahapan, yaitu: 1. *Analyze* (mengumpulkan informasi) 2. *Desain* (mendesain konsep dari produk yang akan dibuat) 3. *Development* (pengembangan ini adalah proses mewujudkan desain) . 4. *Implementation* (Uji coba produk). 5. *Evaluation* (Evaluasi Produk).

Kata Kunci: Media *Card Number* , Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 tahun

Abstract

Mathematics is an important science in life. Mathematics according to A Johnson and Rising is a pattern of thinking, organizing patterns, logical proof. Mathematics is a language that uses terms that are carefully defined, clear, and accurate, their representations with symbols and dense, more in the form of symbolic language about ideas than about sounds. Kline said that mathematics is not an isolated knowledge that can be perfect because of itself, but mathematics exists to help humans understand and solve their problems. This study aims to produce media to improve the the ability of the number concept for children aged 4-5 years. Knowing the feasibility of Card Number media in increasing the ability to recognize the number concept for children aged 4-5 years. This research and development is carried out with the following steps: 1). Potential and problems, 2) collecting data or information, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision and 6) product testing. The results

of the study show that from the validator's assessment of the material assessment, the average percentage is 77.50% with a decent category. The results of the assessment from the validator on the media assessment get an average percentage of 80% with a decent category. And product trials with limited trials to 3 children from the observations of researchers that it can be said that it is feasible to use in the learning process. Therefore, the overall Card Number Game media product that has been developed can be said to be feasible to use to improve the ability to number concept for children aged 4-5 years. This research is an R&D research that adopts the development of ADDIE. develop 5 stages, namely: 1. Analyze (gather information) 2. Design (design the concept of the product to be made) 3. Development (this development is the process of realizing the design) . 4. Implementation (Product trial). 5. Evaluation (Product Evaluation).

Keywords: *Card Number Media, Ability to Recognize the Number Concept for Children aged 4-5 years*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami perkembangan pesat dan fundamental bagi tahapan selanjutnya. Menurut Moh.Nazir(2013) Pada masa keemasan ini sangat banyak aspek yang mempengaruhi dan berkembang begitu cepat, dan tentunya setiap proses pembelajaran adalah suatu kekuatan dan pegangan bagi anak untuk tumbuh kembangnya, dan pada tahap ini dorongan berupa pembelajaran yang menjadi tolak ukur anak tentunya harus sesuai dengan tahapan perkembangannya serta karakteristik anak usia dini. dan pastinya anak melewati berbagai tahap perkembangan, dan yang sangat penting bagi anak adalah menstimulasi perkembangan kognitif yang sesuai dengan pola pikir dan perkembangan pada usia anak.

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan dengan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga sekaligus bangsa. Harapan kedepan terhadap anak tentunya menjadi anak manusia yang bertaqwa, cerdas dan bahagia dan memiliki kepribadian serta bisa mencapai kehidupan yang sukses kelak dikemudian hari.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, kemampuan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun masih sangat rendah karena kurangnya media yang digunakan oleh guru. Hal ini terlihat dari 1) sebagian besar guru yang sulit untuk mempelajari dan mengenal konsep bilangan bilangan, 2) serta sebagian besar menggunakan media yang belum kreatif. Hal ini berdampak pada kemampuan mengenal konsep bilangan. Belum tercapainya tahapan-tahapan perkembangan yang seharusnya yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun mulai dari membilang, mengurutkan lambang bilangan, mengklasifikasikan dan menunjukkan dua kumpulan banyak dan sedikit.

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media *Card Number* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4- 5 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengembangan ini, menghasilkan produk media *card number* yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (Muharni, 2020) Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan itu, Menurut Sanjaya dalam (Muharni, 2020) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi konsep untuk anak usia 4-5 tahun. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena dipandang sebagai model desain yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran konsep bilangan yang berupa permainan *card number*.

Pada pengembangan media pembelajaran *card number* pada materi konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun ini menggunakan desain ADDIE yang dikembangkan menjadi langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini :

- a. *Analyze* (analisis): Tahap analisis ini dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang hal-hal yang menjadi landasan pengembangan multimedia pembelajaran. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran produk yang akan dikembangkan, dan mendapatkan gambaran media yang dibutuhkan oleh guru dan anak.
- b. *Design* (Desain): Tahap perancangan atau desain dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan membuat garis besar materi mengenai konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yang bersumber dari buku, jurnal maupun Internet. Pada tahap ini, kita juga bisa membuat draf produk multimedia pembelajaran dimana draf tersebut bisa kita gunakan untuk membuat flowchart.
- c. *Development* (Pengembangan): Tahap pengembangan ini adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan dengan cara melakukan pembuatan produk awal, kemudian produk tersebut divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media.
- d. *Implementation* (Implementasi): Tahap implementasi adalah produk yang telah direvisi sesuai dengan saran ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Dan pada tahap ini dapat diimplementasikan sesuai dengan karakteristik anak.
- e. *Evaluation* (Evaluasi): Pada tahap evaluasi ini untuk menganalisis apakah masih ada kekurangan dan kelemahan atau tidak. Jika tidak ada revisi produk akhir yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran *card number* yang siap digunakan dan media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa kuesioner atau angket yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Menurut sugiono (2018) menyatakan bahwa teknik kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti memberikan seperangkat pertanyaan tertulis baik itu media cetak ataupun media elektronik kepada responden untuk dijawab. Dari jawaban yang telah diberikan oleh responden lalu dikumpulkan dan kemudian dari hasil jawaban itulah didapatkannya data yang dapat menunjang penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif yakni dengan cara menghitung rata-rata dari setiap aspek penilaian yang terdapat pada masing-masing aspek pada lembar validasi media *card number*.

1. Merekapitulasi data hasil penelitian dengan cara merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert yaitu:

$$x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

X	:	rata-rata penilaian dari para validator
X _i	:	rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i
N	:	banyaknya validator

Dengan menggunakan rumus sederhana yang telah dimodifikasi:

$$xi = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2. Kriteria Kelayakan Analisis Persentase

No.	Persentase	Keterangan
1.	80,00 – 100 %	Sangat layak
2.	60,00 – 79,99 %	Layak
3.	50,00 – 59,99 %	Cukup layak
4.	0 – 49,99 %	Kurang layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *card number* ini menggunakan sentuhan teknologi sederhana yang berfungsi menjadikan salah satu media yang kreatif dan menarik perhatian anak. Pengembangan media adalah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dikembangkan dari teori pembelajaran.

Menurut Hairudin, dkk (2008) menyatakan bahwa .media adalah segala sesuatu baik visual maupun non visual yang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain sebagai penerima pesan yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran tertentu yang telah di rancang sebelumnya.

Kelayakan produk ini dapat diperoleh dari data penilaian materi dan media, dan uji coba terbatas terhadap 3 orang anak yang berusia 4-5 -tahun. Produk yang dikembangkan ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu validator 1 dan 2 untuk menentukan kelayakan media tersebut ditambah lagi dengan 5 guru yang telah bersertifikasi untuk ahli media, 2 ahli menilai lembar validasi materi dan lembar validasi media sekaligus dan tahap validasi ini dilakukan satu kali saja, dikarenakan media yang divalidasi sudah dinyatakan layak oleh ahli. Hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi materi memiliki 10 indikator penilaian, dan hasil persentase oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan persentase 77,5 % dengan kategori adalah "layak".

Dan untuk hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi media memiliki 23 indikator penilaian, dan hasil persentase penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan persentase 85% dengan kategori "layak". Dari hasil penilaian media ini tidak ada komentar yang diberikan validator, hanya saja saran untuk membuat modifikasi media berbasis IT yang lebih banyak lagi untuk membantu pembelajaran teknologi anak usia dini ke depannya.

Pada hasil uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kelayakan media *Abelsa* saat anak menggunakannya. Uji coba terbatas ini dilakukan oleh subjek uji coba 3 orang anak yang berada disekitar perumahan peneliti yang berusia 4-5 tahun. Hasil dari uji coba terbatas ini terlihat dilapangan oleh peneliti pada saat menggunakannya, berikut respon anak yaitu saat anak menggunakan media *card number* dengan secara individu ataupun kelompok terlihat bahwa anak sangat antusias dalam bermain, tertarik dan termotivasi pada saat menggunakannya, anak dapat melakukan permainan secara individu atau kelompok dengan baik, anak terlihat mudah, senang dan nyaman pada saat menggunakannya. Hal ini berkaitan dengan pendapat Baru Zaman (2006 dalam Irma Yulinda Maslich, 2016) yang menyatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif menciptakan situasi bermain belajar yang menyenangkan. Karena pada dasarnya anak menyukai kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan melalui proses validasi materi, validasi media dan uji coba terbatas dapat dinyatakan bahwa media *card number* yang telah

dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.



Gambar 1. Sebelum revisi



Gambar 2. Sesudah revisi

Validasi produk media

Validasi produk media ini divalidasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 1 dan Drs. Zulkifli N., MPd sebagai validator 2 yang akan menilai lembar instrumen validasi media yang masing-masing memiliki indikator penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1= tidak layak, 2= kurang layak, 3= cukup layak, dan 4= layak.

Hasil validasi produk penilaian media yang dilakukan pada validator 1 dan validator 2 akan ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil validasi penilaian media oleh validator

NO.	ASPEK	NO	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Persentase V1	Persentase V2	Rata-Rata V1 Dan V2
1.	Tampilan Media Pembelajaran <i>card number</i>	1)	Ketepatan pemilihan jenis bahan	4	3	100%	75%	87,5%
		2)	Ketepatan pemilihan alat	3	3	75%	75%	65,6%
		3)	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	3	100%	75%	87,5%
		4)	Ketepatan pemilihan benda yang digunakan sebagai bahan uji coba.	3	3	75%	75%	65,6%
		5)	Kejelasan dari bentuk, warna, dan ukuran dari media <i>card number</i> .	3	2	75%	50%	56,2%
		6)	Kemenarikan dari media <i>card number</i>	4	3	100%	75%	87,5%
2.	Keefisienan alat media pembelajaran <i>card number</i>	7)	Aturan main/petunjuk dari penggunaan media <i>card number</i> mudah dipahami	3	3	75%	75%	65,6%
		8)	Media <i>card number</i> mudah digunakan	3	3	75%	75%	65,6%
3.	Ketahanan media pembelajaran <i>card number</i>	9)	media <i>card number</i> mudah untuk di simpan	4	4	100%	100%	100%
4.	Keamanan menggunakan media <i>card number</i> bagi peserta didik	10)	Media <i>card number</i> aman digunakan untuk peserta didik (tidak tajam, dan lain-lain)	3	3	75%	75%	65,6%
Total				34	30			
Skor maksimal				40	40			
Persentase						85%	75%	
Rata-rata				3,4	3,0			
Kategori				Layak				

Berdasarkan tabel 1 penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 34 dengan nilai rata-rata skor 3,4 dan nilai persentase 85 % dengan

kategori “ sangat layak”, pada penilaian media oleh validator 2 mendapat nilai skor 30 dengan nilai rata-rata skor 3,2 dan nilai persentase 75% dengan kategori “ layak”. Jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 80% dengan kategori dinyatakan “ sangat layak”. Hal tersebut diperkuat dengan penilaian oleh validator 1 dan 2 mengenai media bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan.
Deskripsi hasil validasi produk penilaian materi

Validasi produk pada penilaian materi

Validasi produk materi ini divalidasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 1 dan Drs. Zulkifli N., M.Pd sebagai validator 2 yang akan menilai lembar instrumen validasi materi yang masing-masing memiliki indikator penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1 = tidak layak, 2 = kurang layak, 3 = cukup layak, dan 4 = layak. Hasil validasi produk penilaian materi yang dilakukan pada validator 1 dan validator 2 akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 hasil validasi penilaian materi oleh validator

No.	Aspek	No	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Persentase V1	Persentase V2	Rata-Rata V1 Dan V2
1.	Materi / isi yang ada di dalam media pembelajaran <i>card number</i>	1)	Ketepatan konsep materi yang digunakan dalam media <i>card number</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		2)	Kedalaman materi yang ada di dalam media <i>card number</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		3)	Kelengkapan materi yang ada di dalam media <i>card number</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		4)	Kesesuaian dari media dengan materi yang diajari	3	3	75%	75%	65,6%
		5)	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	3	75%	75%	65,6%
		6)	Dapat memotivasi peserta didik untuk belajar melalui media <i>card number</i>	4	3	100%	75%	87,5%
		7)	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	3	100%	75%	87,5%
2,3	Pembelajaran yang dituangkan dalam media pembelajaran <i>media card number</i>	8)	Keterlibatan peserta didik dalam media <i>card number</i>	3	3	75%	75%	65,6%

No.	Aspek	No	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Persentase V1	Persentase V2	Rata-Rata V1 Dan V2
		9)	Keterlibatan peserta didik saat mencoba langsung	3	3	75%	75%	65,6%
		10)	Keterjalinan komunikasi yang interaktif antar peserta didik dengan guru saat menggunakan media <i>card number</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		Total		32	30			
		Skor maksimal		40	40			
		Persentase				80%	75%	
		Rata-rata		3,2	3,0			
			Kategori	Layak				

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 32 dengan nilai rata-rata skor 3,2 dan nilai persentase 80% dengan kategori "Sangat layak", pada penilaian media oleh validator 2 mendapat nilai skor 30 dengan nilai rata-rata skor 3,0 dan nilai persentase 75% dengan kategori "layak". Jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 77,5% dengan kategori dinyatakan "layak". Hal tersebut diperkuat dengan penilaian oleh validator 1 dan 2 mengenai materi bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Tabel 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Pendidik pertama

Validator					Rata-rata	Tingkat Validitas
1	2	3	4	5		
78,33%	77,5%	77,5%	77,5%	76,77%	75,33%	Cukup Valid

Tabel 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Pendidik kedua

Validator					Rata-rata	Tingkat Validitas
1	2	3	4	5		
98,33%	98,3%	98,3%	98,3%	96,67%	98,33%	Sangat Valid

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *card number* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran *card number* ini dihasilkan dengan menggunakan tahap model penelitian pengembangan R&D dari ADDIE dengan serangkaian uji validasi ahli sampai media *card number* dinyatakan "layak" untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Media *card number* ini setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi serta di validasi oleh tenaga pendidik TK maka *media card number* ini dinyatakan efektivitas untuk digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014.
- Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rita Kurnia. 2012. *Modul Bermain dan permainan AUD*. Pekanbaru UR
- Simatupang, Nurhayati. 2005. Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Bagi Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3. No 1, 2005.
- SlametSuyanto.2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing. Surabaya:cv. januari 2020).
- Hindun Abyati. 2019. "Pengembangan Media Box Number Berbasis Tematik Untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Ra Asy-Syakur Cirebon". Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
- Kemendikbud, 2014. Permendikbud No 137 Tahun 2014: Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Availabel at [https://Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20\(Lampiran%201\)%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf](https://Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20(Lampiran%201)%20Standar%20Isi%20PAUD.pdf).
- Kemendikbud, 2014. Permendikbud No 146 Tahun 2014: Tentang Kurikulum 2013 PAUD. Availabel at <https://Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.
- Martinis, Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Moh.2013.*Metode Penelitian*.Bogor:Ghalia Indonesia.
- Majid,L.B.(2012).Penerapan Nilai Murni dan Pembentukan jati diri kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan multimedia (Integrating Noble Values and identity formation into kindergarten children through th use of multimedia). *Jurnal hadhari special edition*, 51-65. <http://journal.ukmmy/jhadhari/article/download/1229/3906>.