

MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA MENANG SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI MATERI BELAJAR

Zalfa Keisya Nur Afifah¹, Mita Puspita Sari², Muhammad Hasan Al-Wustha³, Rika Yunita⁴, dan Bayu Adi Laksono⁵

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111017@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111046@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111109@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111078@student.unsil.ac.id

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: bayu.adi@unsil.ac.id

Abstract. *This study entitled “MENANG Media for Early Childhood Number Recognition” aims to improve early childhood ability in recognizing numbers through the use of MENANG (Mengenal Angka) learning media at PAUD Ziadatul Khoer. This research was conducted because several children experienced difficulties in recognizing number symbols, mentioning numbers, and matching numbers with quantities. The research employed a descriptive quantitative approach with a pre-test and post-test design. The subjects of this study were 18 children aged 4–5 years in group A of PAUD Ziadatul Khoer. Data were collected through observation, documentation, and performance tests, while data analysis was carried out using descriptive comparative analysis. The results showed an improvement in children’s number recognition ability after the implementation of the MENANG learning media. Most children demonstrated better performance in mentioning numbers, recognizing number symbols, and matching numbers with quantities during the post-test compared to the pre-test results. These findings indicate that the use of game-based and concrete learning media effectively supports early numeracy development. In conclusion, the MENANG learning media can be considered an effective alternative to enhance early childhood number recognition while also fostering positive learning experiences and character development in early childhood education.*

Kata Kunci: *Early childhood education, Number recognition, Learning media, Play-based learning, dan MENANG media.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam membentuk fondasi kemampuan dan keterampilan anak pada masa *golden age* yaitu periode perkembangan otak yang berlangsung sangat pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat. Pada usia yang tergolong kedalam Anak usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan anak yang hanya dialami satu kali dalam perkembangan hidup manusia (Fadillah, R., & Rosita, L., 2023). Salah satu aspek penting dalam PAUD adalah kemampuan mengenal angka dan lambang bilangan, karena kemampuan ini berperan dalam mengembangkan

keterampilan berpikir, menalar, dan memecahkan masalah, serta menjadi dasar pemahaman matematika pada jenjang selanjutnya (Pango & Janul, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, anak sering berinteraksi dengan lambang bilangan seperti saat membilang benda, mengetahui usia, membaca jam, bermain jual beli, atau mengenal nomor rumah (Syafitri, Rohita, & Fitria, 2018).

PAUD Ziadatul Khoer memiliki komitmen untuk menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak melalui lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Salah satu tujuan pembelajarannya adalah membantu anak mengenal angka dan lambang bilangan secara

konkret dan bermakna. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan, mengenali, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan tepat sasaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi solusi penting untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak (Puspita, 2025). Selain itu, integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran dapat menanamkan kecintaan terhadap budaya bangsa serta memperkuat identitas dan ikatan komunitas sejak dini (, 2024). Nilai karakter seperti disiplin dan kesabaran juga dapat ditanamkan melalui kegiatan bermain yang terarah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran MENANG (Mengenal Angka) dipilih sebagai solusi untuk membantu anak mengenal angka secara menyenangkan. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sekaligus mengintegrasikan unsur budaya serta nilai disiplin dan kesabaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini..

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Anak Usia Dini dan Karakteristik Perkembangan Anak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pada rentang usia 4 s.d. 5 tahun, anak berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang namun masih membutuhkan bantuan media konkret untuk memahami konsep abstrak. Pembelajaran anak usia dini merupakan upaya pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan nilai karakter. Pembelajaran PAUD harus disesuaikan

dengan karakteristik anak yang belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan eksplorasi lingkungan sekitar (Suyadi & Ulfah, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran tidak menekankan hasil akademik semata, melainkan proses belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak (Susanto, 2021).

Karakteristik anak usia dini yang senang bermain, bergerak, dan bereksplorasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan dunia anak. Pembelajaran yang terlalu menekankan aspek akademik secara formal cenderung sulit diterima sehingga pendekatan bermain menjadi strategi yang relevan dan efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Pendidikan karakter pada anak usia dini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kesabaran, dan kejujuran. Penanaman nilai karakter dilakukan melalui pembiasaan, keteladanan, serta interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah (Wahyuni, 2024). Pendidik memiliki peran penting sebagai model perilaku dalam membentuk karakter anak karena anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya (Ghasanni et al., 2022).

2.2. Konsep Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

Pengenalan angka merupakan bagian dari pengembangan kognitif anak yang berkaitan dengan kemampuan numerasi awal. Kemampuan mengenal angka dan lambang bilangan mencakup kemampuan menyebutkan urutan angka, mengenali bentuk lambang bilangan, serta menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Pango dan Janul (2024) menyatakan bahwa pengenalan lambang bilangan sejak dini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak sering berinteraksi dengan konsep bilangan, seperti saat membilang mainan, menyebutkan usia, membaca jam, maupun bermain jual beli. Syafitri et al. (2018) menegaskan bahwa pengenalan angka akan lebih mudah dipahami

anak apabila disampaikan melalui aktivitas bermain yang melibatkan benda konkret dan pengalaman langsung.

Pengenalan huruf dan angka merupakan bagian dari literasi dan numerasi awal yang menjadi dasar bagi anak dalam memahami pembelajaran di jenjang berikutnya. Pengenalan angka pada anak usia dini tidak dilakukan melalui hafalan melainkan melalui aktivitas konkret dan kontekstual agar anak mampu menghubungkan simbol dengan maknanya (Syafitri, Rohita, & Fitria, 2018). Media bermain dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan angka karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak (Dhika et al., 2021).

2.3. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada jenjang PAUD, media pembelajaran berbasis permainan sangat dianjurkan karena mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Puspita (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, minat belajar, serta pemahaman konsep pada anak usia dini.

Hasil penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Sari dan Handayani (2021) menunjukkan bahwa media permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal konsep bilangan. Media berbasis permainan memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas motorik sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas motorik. Dengan permainan, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan

akademik tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan emosional secara alami. Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan utama dalam pendidikan anak usia dini. Maka dengan bermain anak dapat belajar secara alami tanpa tekanan sehingga konsep pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat (Hirsh-Pasek et al., 2020). Pembelajaran berbasis bermain tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan motorik anak secara terpadu (Puspita, 2025).

2.4. Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAUD. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta membantu anak memahami konsep abstrak secara konkret (Puspita, 2025). Penggunaan media berbasis permainan dan budaya lokal juga dapat memperkaya pengalaman belajar anak sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya sejak dini (Wahyuni, 2024). Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kecintaan terhadap budaya sejak dini. Wahyuni (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal dapat menjadi sarana untuk mengenalkan identitas budaya, memperkuat nilai sosial, serta membangun karakter anak.

Penggunaan unsur budaya lokal dalam pembelajaran PAUD juga membuat materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan anak. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai positif. Pendidik berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pendidik bertanggung jawab merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak (Susanto, 2021). Kemampuan pendidik atau tutor dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya harus didasari dengan kompetensi-kompetensi yang

mencerminkan ke profesionalan dari seorang pendidik (Inayah, A. N., Aneza, I., Nursifah, F., & Yuliani, L., 2023). Selain itu, peran orang tua sangat penting dalam mendukung pendidikan anak melalui keterlibatan aktif di rumah, pemberian stimulasi literasi dan numerasi, serta komunikasi yang baik dengan pendidik. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua terbukti mampu meningkatkan perkembangan kemampuan akademik dan karakter anak usia dini (Lestari, 2021).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian diawali dengan tahap persiapan, meliputi penyusunan media MENANG, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Selanjutnya dilakukan pengamatan awal untuk memperoleh gambaran kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1–10.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media MENANG dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas, respons, dan minat anak, serta mendokumentasikan kegiatan. Wawancara dilakukan kepada pendidik untuk memperoleh data pendukung terkait pelaksanaan pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak (Miles & Huberman, 2014).

Tahap akhir dilakukan dengan mengamati kemampuan anak setelah pembelajaran menggunakan media MENANG. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran (Sugiyono, 2020).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

PAUD Ziadatul Khoer merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang melayani anak usia 4 s.d. 5 tahun dengan fokus pada pengembangan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, serta pembentukan karakter. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan bermain yang menekankan suasana belajar yang aman,

menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan pelaksanaan *pre-test* diketahui bahwa kemampuan awal anak dalam pengenalan huruf dan angka masih bervariasi. Sebagian anak telah mampu mengenal huruf dan angka secara terbatas namun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan dan menghubungkannya dengan jumlah benda. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* di mana beberapa peserta didik hanya mampu mengenal angka 1 s.d. 5.

Materi pembelajaran yang paling sulit dipahami anak adalah pengenalan lambang bilangan serta pencocokan antara angka dengan jumlah benda. Anak cenderung mampu menyebutkan urutan angka secara lisan, namun mengalami kesulitan saat diminta menunjuk atau menuliskan angka yang sesuai.



Gambar 1. Praktik media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah media MENANG (Mengenai Angka) yaitu media berbasis permainan yang melibatkan aktivitas berhitung konkret, mencocokkan jumlah dengan angka, serta menuliskan angka. Media ini dirancang untuk membantu anak memahami konsep bilangan melalui pengalaman langsung.



Gambar 2. Penerapan media

Selama pembelajaran menggunakan media MENANG, anak menunjukkan minat dan respons yang positif. Anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada peningkatan hasil belajar yang tercermin pada nilai *post-test*.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Nadira	100	100
2.	Rindu	90	95
3.	Laina	60	90
4.	Evan	100	100
5.	Inan	45	90
6.	Misari	80	100
7.	Elma	60	100
8.	Kasamir	80	85
9.	Alesa	50	80
10.	Asila	40	100
11.	Aci	30	80
12.	Aska	30	70
13.	Alifa	45	60
14.	Eer	60	85
15.	Alvaro	70	100
16.	Maya	40	75
17.	Kenan	90	100
18.	Fadil	70	95

Sumber: Hasil Data Penelitian (2025)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai atau mampu mempertahankan nilai tinggi pada *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media MENANG berdampak positif terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini.

Pembelajaran di PAUD Ziadatul Khoer juga membiasakan kecakapan hidup anak, seperti disiplin mengikuti aturan, sabar menunggu giliran, bekerja sama dengan

teman, dan bertanggung jawab terhadap alat permainan. Pembiasaan ini dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk saat penggunaan media MENANG.



Gambar 3. Penerapan media

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka pada peserta didik terjadi karena pembelajaran disajikan melalui media berbasis permainan yang konkret dan interaktif. Media MENANG memungkinkan anak belajar angka melalui pengalaman langsung sehingga konsep bilangan lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan ini sejalan dengan teori *play-based learning* yang menekankan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas bermain. Pango dan Janul (2024) menyatakan bahwa penggunaan media konkret berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan karena anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Sari dan Handayani (2021) dalam Jurnal Cendekia yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Dengan demikian media MENANG dapat dipandang sebagai implementasi praktis dari teori dan temuan penelitian sebelumnya.

Selain aspek kognitif, penggunaan media MENANG turut mendukung pembentukan karakter anak. Anak dilatih untuk disiplin mengikuti aturan permainan, sabar menunggu giliran, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan

temuan Rahmawati dan Nugroho (2022) dalam Jurnal Cendekia yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi terhadap penanaman nilai disiplin dan tanggung jawab pada anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti MENANG dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran numerasi awal di PAUD. Pendidik dapat mengembangkan media serupa dengan menyesuaikan konteks budaya lokal dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif terbatas dan durasi penelitian yang singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan waktu penerapan yang lebih panjang.



Gambar 4. Pelaksanaan *pre-test*

Hasil penelitian diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada 18 peserta didik kelompok A PAUD Ziadatul Khoer yang berusia 4 s.d. 5 tahun. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1 s.d. 10 meliputi kemampuan menyebutkan angka, menunjuk lambang bilangan serta menunjukkan jumlah jari sesuai angka yang disebutkan pendidik. Berdasarkan hasil *pre-test* ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Sebanyak 6 anak hanya mampu mengenal angka 1 s.d. 5, serta sementara anak lainnya menunjukkan kemampuan yang bervariasi.



Gambar 5. Pelaksanaan *post-test*

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media MENANG (Mengenai Angka), dilakukan *post-test* dengan indikator yang sama namun ditambah kemampuan menuliskan angka pada *sticky note*. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada hampir seluruh peserta didik. Anak yang pada awalnya hanya mampu mengenal sebagian kecil angka namun setelah mengikuti kegiatan pembelajaran mampu menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan angka dengan lebih tepat.

Peningkatan kemampuan mengenal angka setelah penggunaan media MENANG menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning* yang bersifat konkret dan interaktif selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini. Aktivitas permainan yang melibatkan benda nyata, gerak motorik, dan aturan sederhana membantu anak membangun pemahaman konsep bilangan secara bermakna, bukan sekadar hafalan.

Temuan ini sejalan dengan Pango dan Janul (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung Syafitri et al. (2018) yang menegaskan bahwa permainan edukatif mampu memfasilitasi anak dalam menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan secara lebih efektif.

Selain aspek kognitif, penerapan media MENANG turut berdampak pada perkembangan karakter anak. Aturan permainan menuntut anak untuk disiplin, sabar menunggu giliran, serta bekerja sama dalam kelompok. Integrasi unsur budaya lokal dalam aktivitas permainan juga memberikan

pengalaman belajar kontekstual yang menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sejak dini (Wahyuni, 2024).



Gambar 6. Dokumentasi bersama

Dengan demikian, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MENANG tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan numerasi awal tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan kegiatan, serta analisis *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran MENANG (Mengenal Angka) efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep angka 1 s.d. 10. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu anak memahami konsep bilangan melalui pengalaman bermain yang konkret dan bermakna.

Peningkatan kemampuan terlihat pada hampir seluruh peserta didik, baik dalam kemampuan menyebutkan, mengenali, maupun menuliskan angka. Selain berdampak pada aspek kognitif, penggunaan media MENANG juga berkontribusi terhadap penguatan karakter anak seperti disiplin, kesabaran, kerja sama, dan kepercayaan diri. Integrasi unsur budaya lokal dalam permainan memberikan nilai tambah berupa pengenalan budaya sejak dini. Dengan demikian, media

MENANG merupakan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan untuk pembelajaran numerasi awal anak usia dini.

5.2. Saran

5.2.1 Saran untuk Pendidik

Pendidik PAUD disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran MENANG (Mengenal Angka) secara berkelanjutan dalam pembelajaran numerasi awal. Penggunaan media berbasis permainan yang konkret dan interaktif dapat membantu anak memahami konsep angka dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pendidik juga diharapkan dapat mengembangkan variasi aktivitas permainan serta mengintegrasikan media dengan tema pembelajaran agar proses belajar tidak monoton dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

5.2.2. Saran untuk Orang Tua

Orang tua disarankan untuk turut berperan aktif dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka anak di rumah melalui aktivitas bermain sederhana yang menyerupai permainan edukatif di sekolah. Pendampingan orang tua dalam kegiatan berhitung sehari-hari seperti menghitung benda di rumah atau bermain jual beli dapat memperkuat pemahaman numerasi anak sekaligus membangun kebiasaan belajar yang positif.

5.2.3 Saran untuk PAUD

PAUD disarankan untuk mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu, PAUD diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan atau *workshop* bagi pendidik guna meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta berbasis budaya lokal, sehingga kualitas pembelajaran numerasi dan pembentukan karakter anak dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Dhika, H., Destiwati, F., Surajiyo, & Suwarno, N. (2021). Pengenalan huruf dan angka pada pembelajaran bermain di pendidikan anak usia dini. *Smart*

- Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 45–52.
- Fadillah, R., & Rosita, L. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila pada Usia Dini Studi Kasus di PAUD Al Ghifari Tasikmalaya. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 89-92.
- Ghasanni, R. I., dkk. (2022). Peran karakter pendidik PAUD dalam proses pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4358–4367.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. (2020). *A mandate for playful learning in preschool*. Oxford University Press.
- Inayah, A. N., Aneza, I., Nursifah, F., & Yuliani, L. (2023). Kompetensi Pedagogik Tutor PAUD Dalam Pelaksanaan Pembelajaran. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 21-27.
- Lestari, G. D. (2021). The role of parents in the development of numerical literacy in early childhood. *European Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 15–21.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Pango, K., & Janul, F. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1113-1121.
- Puspita, W. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 36-44.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2020). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1–10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4–5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(3), 193-205.
- Wahyuni, A. (2024). Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 743-753.