

PERMAINAN BALOK ANGKA SEBAGAI METODE STIMULASI PENGENALAN LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI

Anggi Purwa Nugraha

STAI Putra Galuh Ciamis

*anggipurwanugraha@staiputragaluh.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena belum optimalnya pemanfaatan media balok pada kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kemampuan menganal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan permainan balok angka dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan bentuk desain eksperimennya yaitu Pre-eksperimental Design dengan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak usia dini dan sampel yang berjumlah 15 anak. Teknik sampling yang digunakan yaitu sampling jenuh. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni menggunakan observasi. Kemudian teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan pedoman lembar observasi. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil pre-test diketahui dari 15 anak, Perkembangan lambang bilangan anak mencapai nilai rata-rata 94,53 dengan kategori anak Mulai Berkembang (MB). Setelah diberikan permainan balok mencapai nilai rata-rata 100,60 dengan kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini juga beardasarkan hasil dari pengujian hipotesis thitung > ttabel dan diperoleh dari pengujian yakni $4,38 > 2,047$ dengan angka signifikan sebesar demikian hipotesis H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Sabilul Huda desa Sukamukti Kecamatan Cisayong.

Kata Kunci: permainan balok angka, lambang bilangan, anak usia dini

ABSTRACT

This research is motivated by the non-optimal utilization of block media in learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of the ability to analyze the number symbols of children aged 4-5 years through the use of number block games in the learning process. This type of research is a quantitative experimental research with the form of experimental design, namely Pre-experimental Design using One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study was all early childhood and the sample amounted to 15 children. The sampling technique used is saturated sampling. The data collection technique used is using observation. Then the data analysis technique is descriptive quantitative. The research instrument uses observation sheet guidelines. Based on the results of the calculation obtained from the pre-test results known from 15 children, the development of children's number symbols reached an average value of 94.53 with the category of children Starting to Develop (MB). After being given a block game, it reaches an average value of 100.60 with the category of children Developing As Expected (BSH). This is also based on the results of hypothesis testing thitung > ttabel and obtained from testing namely $4.38 > 2.047$ with a significant figure of thus the hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted so that it can be stated that there is a significant effect of number block games on the ability to recognize the number symbols of children aged 4-5 years at PAUD Sabilul Huda, Sukamukti Cisayong district.

Keywords: number block game; number symbols; early childhood

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu hal yang sangat penting karena anak pada usia tersebut sering disebut masa keemasan (*the golden age*). Pada masa tersebut, anak perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak dalam upaya mencapai fase perkembangannya. Perkembangan kemampuan pada diri anak membutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Sujiono, 2007, p. 27). Hal ini karena perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitaas, kematangan emosi, kepribadian, jasmani dan sosialnya. Depdiknas (2007) menyatakan bahwa apabila potensi dalam diri anak tidak pernah terealisasi, berarti anak telah kehilangan kesempatan atau momentum, penting dalam hidupnya. Tetapi jika anak dirangsang sejak dini, akan ditemukan potensipotensi yang unggul dalam dirinya.

Program PAUD diselenggarakan sebagai upaya pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin. Kegiatan pembelajaran pada usia dini harus berorientasi pada kegiatan belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Sudjiono (2010, p. 56) bahwa lembaga PAUD, perlu memahami kebutuhan anak didik dan perlu memberikan pengalaman yang beragam sehingga memperkuat perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini akan lebih disukai oleh anak melalui kegiatan bermain. Bagi anak usia dini, bermain bukanlah merupakan kegiatan main-main. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak. Bagi anak bermain mempunyai nilai yang sama seperti bekerja dan belajar pada orang dewasa. Maka dari itu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga PAUD dilakukan melalui pemberian rangsangan permainan-permainan yang dapat membantu merangsang seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan menyenangkan dan bermakna.

Tujuan penyelenggaraan PAUD merupakan upaya yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap anak untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang mencakup lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang dimiliki anak melalui pemberian stimulasi yang berguna membantu tumbuh kembang anak supaya anak siap untuk melangkah ke pendidikan selanjutnya yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan pra operasional. Pada fase ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar. Oleh karena pemberian stimulasi kognitif satu satu materinya yaitu pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini merupakan hal yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pengenalan konsep matematika bagi anak usia dini berkaitan dengan lambang bilangan sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya (Sudaryanti 2006, p. 1). Pengenalan lambang bilangan menjadi hal yang harus dan sangat penting dikuasi oleh anak usia dini karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan lambang bilangan.

Berhubungan dengan pengenalan lambang di PAUD Sabilul Huda masih belum optimalnya pemanfaat media atau alat bermain yang dapat digunakan sebagai stimulasi

bagi perkembangan kognitif anak khususnya dalam pengenalan lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran, ketika guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan sesuai dengan perintah, mengurutkan lambang bilangan masih banyak anak yang belum mampu melakukan dengan tepat. Dari hasil observasi, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dilakukan dalam mengembangkan kognitif anak masih jarang dilakukan sehingga membuat suasana belajar anak kurang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak salah satunya dengan satu permainan yang dapat diterapkan untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan adalah permainan balok angka. Permainan balok merupakan permainan aktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar. Hal ini karena pada usia dini kegiatan bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek psikososial atau sosio-emosional, aspek fisik motorik, aspek kecerdasan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan diri anak, dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Media balok merupakan salah satu dari media visual kayu yang memiliki bentuk tampak dan merupakan lingkungan yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif sejak usia dini. Media balok hadir dalam berbagai bentuk, ukuran dan warna (Sujiono, 2007). Dalam kegiatan pembelajaran balok dapat digunakan oleh guru sebagai media kongkrit untuk menstimulasi kognitif anak dalam pengenalan lambang bilangan.

Kemampuan mengenal bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum anak memasuki pada jenjang selanjutnya (Munandar, 2011, p. 97). Sedangkan menurut Kurikulum Taman Kanak-Kanak (Kemendiknas, 2010, p. 49) kemampuan mengenal lambang bilangan khususnya pada anak kelompok A dengan menunjukkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A PAUD Sabilul Huda.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* dimana Penelitian eksperimen merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu tindakan, *treatment* atau perlakuan. Adapun desain penelitian menggunakan "One-Group Pretest-Posttest Design", yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*Pre-Test*), kemudian diberi perlakuan (*Treatment*), dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-Test*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 12 – 18 juni 2021 di lembaga PAUD Sabilul Huda desa Sukamukti Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak usia dini di Kelompok A PAUD Sabilul Huda. Adapun Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 15 anak kelompok usia 4-5 tahun dimana teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh.

Prosedur

Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan langkah melakukan (*Pre-Test*) sebagai upaya untuk mengetahui data awal penelitian, kemudian diberi perlakuan (*Treatment*) dengan menerapkan permainan balok pada kegiatan bersama anak, dan yang terakhir diukur kembali variabel dependennya dengan melakukan tes akhir (*Post-Test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang terlebih dahulu dilakukan uji validitas konstruksi, yaitu uji validitas menggunakan pendapat dari ahli. Setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori yang relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Keputusan yang diberikan bahwa instrument dapat digunakan setelah adanya perbaikan dan saran dari ahli.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan Microsoft excel 10 dan program SPSS statistic 20. Setelah data diperoleh selanjutnya data dianalisis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif.

a. Daftar Distribusi

Setelah mendapatkan hasil dari penelitian, selanjutnya peneliti menyederhanakan hasil tersebut ke dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

b. Uji Gain

Gain adalah selisih nilai post test dan pretest. Gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh guru.

c. Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan uji wilcon. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan pengenalan lambang

bilangan anak sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan permainan balok metode eksperimen.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 – 18 Juni 2021. Adapun peneliti disini berperan sebagai *observer* dimana bertindak dalam mengamati dan menilai hasil pengamatan dan melibatkan guru sebagai perantara dalam memberikan perlakuan melalui pembelajaran. Desain dalam penelitian yang digunakan disini adalah *one group pretest-posttest*.

Alur pada penelitian ini dilakukan dengan 1 kali *Pre Test*, 4 kali *Treatment* dan 1 kali *Post-Test*. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, maka peneliti menetapkan kelompok A tersebut sebagai kelompok eksperimen penelitian yang sebelumnya kelompok tersebut tanpa diberi perlakuan (*Pre Test*) dengan pembelajaran melalui permainan balok, dan setelahnya kelompok tersebut akan diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan balok. Berikutnya akan dilihat lagi hasilnya melalui kegiatan akhir (*Post-Test*) untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* yakni permainan balok. Sehingga akan diperoleh dua kelompok data yaitu: data hasil *pre-test* dan data hasil *post-test*.

Dari hasil test tersebut kemudian diberi skor dengan nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi 140. Skor tersebut di klasifikasikan ke dalam empat kategori untuk analisis kualitatifnya yaitu: Berkembang Sangat baik (BSB), Berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) dan Belum berkembang (BB). Berikut predikat skor dengan rentang sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Predikat Skor

Interval	Kategori	Skor
1 – 35	Belum Berkembang (BB)	1
36 – 70	Mulai Berkembang (MB)	2
71 – 105	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
106 – 140	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: [Murhamah, 2018, p. 56](#))

1. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tabel 2. Data Hasil Analisis Statistic *Pre-Test* Dan *Pos-Test*

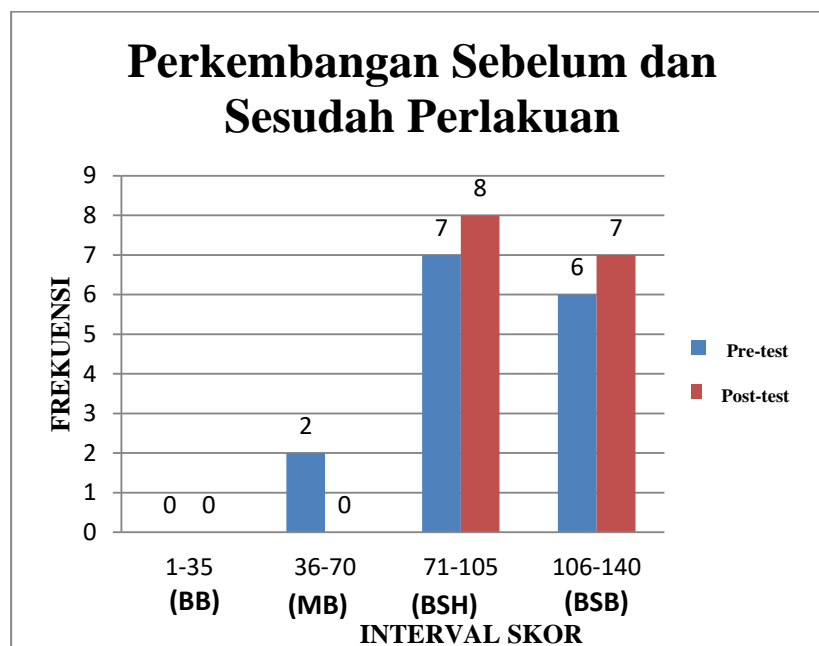
	Nama	Pre-test	Pos-Test
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		94,53	100,60

Std. Error of Mean	4,459	3,967
Median	93,00	94,0
Mode	67	90
Std. Deviation	17,270	15,366
Variance	298,267	236,114
Range	50	48
Minimum	67	77
Maximum	117	125
Sum	1418	1509

Dari hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *Post-Test* diperoleh kenaikan nilai rata-rata dari 94,53 menjadi 100,60 dan dengan nilai mediannya adalah 93 menjadi 94, dan modus ditunjukkan dengan angka 67 menjadi 90, serta nilai maksimum yang diperoleh peserta didik sebesar 117 menjadi 125 dan nilai minimumnya 67 menjadi 77, sedangkan standar deviasinya sebesar 17, 270 menjadi 3,967.

Berikut hasil *pre-test* dan posttest pada kelas eksperimen perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Sabilul Huda sebelum dan sesudah perlakuan dapat diketahui melalui diagram batang sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram Batang Perkembangan Pengenalan lambang bilangan hasil Pre-test dan Post-Test



Pada tabel dan diagram klasifikasi predikat kualitatif di atas diketahui bahwa skor hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen pada perkembangan anak yang Belum Berkembang (BB) 0, kemudian semula anak yang Mulai Berkembang (MB) 2 anak menjadi 0, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang awalnya 7 anak menjadi 8 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) awalnya ada 6 anak menjadi 7 anak.

Dapat diketahui bahwa hal ini menunjukkan perkembangan pengenalan lambang bilangan peserta didik usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pembelajaran melalui permainan balok terdapat perubahan dan penambahan nilai perkembangan pada pengenalan lambang bilangan anak dimana terjadi perkembangan yang Sesuai Harapan (BSH) dan mencapai perkembangan Sangat Baik (BSB) pada anak setelah perlakuan menjadi lebih banyak. Dan terjadi perubahan kemampuan anak kategori Belum berkembang (BB) dan anak yang Mulai Berkembang (MB) yakni menjadi lebih sedikit.

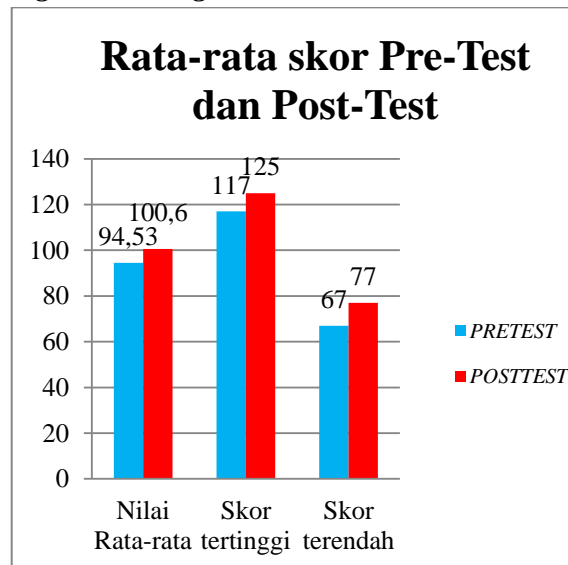
Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap perkembangan pengenalan lambang bilangan anak walaupun tidak signifikan.

Tabel 3. Skor Perolehan *Pretest* dan *Posttest*

NO.	NAMA ANAK	SKOR PEROLEHAN	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	X1	96	111
2	X2	106	107
3	X3	90	90
4	X4	80	91
5	X5	116	125
6	X6	117	123
7	X7	108	108
8	X8	70	83
9	X9	78	90
10	X10	115	115
11	X11	82	85
12	X12	93	93
13	X13	86	94
14	X14	67	77
15	X15	114	117
Jumlah Nilai		1418	1509
Nilai Rata-rata		94,53	100,60
Skor Tertinggi		117	125
Skor Terendah		67	77

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa adanya peningkatan perkembangan pengenalan lambang bilangan anak pada tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*). Pada (*Pre-Test*) diperoleh skor tertinggi yaitu 117 dan skor terendah 67 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 94,53 dengan kategori Mulai berkembang (MB). Pada (*Post-Test*) diperoleh skor tertinggi yaitu 125 dan skor terendah 77 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 100,60 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Adapun skor rata-rata perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Sabilul Huda sebelum dan sesudah perlakuan dapat diketahui dalam diagram batang dibawah ini:

Gambar 2. Diagram Batang rata-rata skor hasil Pre-Test dan Post-test

Dalam penelitian ini melalui test awal dan test akhir diketahui adanya peningkatan dan perubahan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 94,53 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 100,6. Pada skor terendah *pretest* sebesar 67 meningkat pada *posttest* menjadi 77. Pada skor tertinggi pada *pretest* sebesar 117 dan setelah *posttest* sebesar 125 dari skor total 140. Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan disetiap siklusnya walaupun tidak signifikan.

Berdasarkan uraian dari hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini menggunakan permainan balok pada anak usia 4-5 tahun, maka diperoleh hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan permainan balok sebesar 94,53 dengan kategori anak mulai berkembang dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan balok diperoleh nilai rata-rata sebesar 100,60 dengan kategori anak berkembang sesuai harapan. Selain itu setelah dilakukan pengujian uji t diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$. Untuk itu hal ini menunjukkan bahwa *Pre-Test* dan *Post-Test* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini dimana disebutkan bahwa jika nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok berpengaruh positif terhadap perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini di PAUD Sabilul Huda.

IV. SIMPULAN

Simpulan

Dari pembahasa hasil penelitian diatas, maka peneliti dapat menarik beberapa simpulan berkaitan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 di PAUD Sabilul Huda sebelum diberikan permainan balok mencapai nilai rata-rata 94,53 dengan kategori anak Mulai Berkembang (MB). Kemudian setelah diberikan permainan balok

mencapai nilai rata-rata 100,60 dengan kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan permainan balok terhadap pengenalan lambang bilangan anak usia dini usia 4-5 di PAUD Sabilul Huda.

Saran

Adapun saran dari penulis diharapkan kepala sekolah dapat memberi kesempatan kepada guru untuk dapat lebih mengembangkan kualitas dan keprofesionalannya untuk dapat merancang kegiatan bermain yang kreatif, inovatif, dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Adapun diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Ardini, P.P. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Depdiknas (2007). *Kompetensi guru Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N.K. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Lambang bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Kelompok B PAUD Cempaka Putih Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan*.
- Hendayani, Y., Muslihin, H.Y., & Rahman, T. (2019). Upaya peningkatan kemampuan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di TKIP Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 48-60.
- Kemendikbud. (2013). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Jakarta.
- Kemendiknas. (2010). *Kurikulum taman kanak-kanak pedoman, pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini, direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini direktorat jenderal pendidikan anak usia dini, nonformal, dan informal*. Jakarta: Kemendiknas.
- Munandar, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Ningsih, C.R. (2018). *Pengaruh media pembelajaran (balok dan puzzle) terhadap kemampuan mengenal geometri di TKIT Bina Madina Gedongan Colomadu*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Surakarta.
- Nurlaili. (2019). *Modul pengembangan lambang bilangan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Saparinda, H., Darmawani, E., & Jaya, M.P.S. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran balok istana terhadap perkembangan perilaku konstruktif anak kelompok b di TK Haniffah kompleks griya interbis Palembang. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1), 1-9.
- Sugiono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Syahrida, U., Wahyuningsih, S., & Pudyaningtyas, A. R. (2017). Lambang bilangan melalui media kartu angka bergambar (pada anak kelompok A Raudhatl Athfal Masyithoh) Plumpung Cawas Klaten Simbol-Simbol. *FKIP UNS Journal Systems*, 5(1), 1–11.

- Syamsiatin, E. (2018). *Bermain dan permainan AUD*. Tangerang Selatan: Alpha Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, P.T. (2017). *Deskripsi kemampuan lambang bilangan dalam kegiatan bermain balok pada anak TK usia 5-6 tahun se-gugus Teratai Umbul Harjo Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, M.A (2016). *Strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan balok di ra akhlakul karimah darul aman kotabumi lampung utara*. Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung.