

reana00putri@gmail.com 1

25. Dian Kriswina.doc

-  Check - No Repository 31
 -  Indeks A
 -  Australian University Kuwait
-

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3371597725

12 Pages

Submission Date

Oct 13, 2025, 3:15 PM GMT+4

5,117 Words

Download Date

Oct 13, 2025, 3:17 PM GMT+4

33,335 Characters

File Name

25._Dian_Kriswina.doc

File Size

475.5 KB

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
-

Top Sources

15%	 Internet sources
14%	 Publications
8%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

- 15% Internet sources
14% Publications
8% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

	STKIP PGRI Sumenep	4%
	Muzayyana Ika Mawarni, Firman Ashadi. "Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak ...	1%
	journal.makwafoundation.org	<1%
	Universitas Indraprasta PGRI	<1%
	eprints.univetbantara.ac.id	<1%
	Sriwijaya University	<1%
	es.scribd.com	<1%
	id.scribd.com	<1%
	docplayer.info	<1%
	www.jptam.org	<1%
	Ainun Ramadhani Lubis, Masganti Sitorus, Muhammad Basri. "PENINGKATAN KE...	<1%

12	Internet	
eprints.uny.ac.id	<1%	
13	Publication	
Fitri Nurhayati. "Dampak Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemam...	<1%	
14	Internet	
journal1.uad.ac.id	<1%	
15	Internet	
repository.radenintan.ac.id	<1%	
16	Publication	
Sasa Sandra Dewi, Yulianti Fitriani, Roby Naufal Arzaqi. "Pengenalan Permainan C...	<1%	
17	Publication	
Tatia Yuliasti, Wulansari Vitaloka. "Analisis Penyebab Kesulitan Berhitung Pada A...	<1%	
18	Student papers	
Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1%	
19	Student papers	
Universitas Negeri Semarang	<1%	
20	Internet	
docobook.com	<1%	
21	Student papers	
iGroup	<1%	
22	Internet	
repository.uinfasbengkulu.ac.id	<1%	
23	Student papers	
Universitas Pendidikan Indonesia	<1%	
24	Internet	
eprints.umsb.ac.id	<1%	
25	Internet	
jurnalilmiahcitrabakti.ac.id	<1%	

26 Publication J Handhika, C Cari, W Sunarno, A Suparmi, E Kurniadi. "The influence of project-based learning on students' critical thinking skills." [garuda.kemdikbud.go.id](#) <1%

27 Internet garuda.kemdikbud.go.id <1%

28 Internet kumparan.com <1%

29 Internet repository.usd.ac.id <1%

30 Publication Jazariyah Jazariyah, Yayu Mega Purnamasari, Ayu Rissa Atika, Ulfah Karimah. "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Pendekatan Project-Based Learning." [repository.usd.ac.id](#) <1%

31 Publication Kevin Katili, Danniel Tristano L. Godwin, Dewi Pertiwi, Richie Farandy Rahardjo. "Pengaruh Pendekatan Project-Based Learning terhadap Kemampuan Membaca Anak." [repository.usd.ac.id](#) <1%

32 Publication Wirda Hayani Syahputri, Khadijah. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Pendekatan Project-Based Learning." [repository.usd.ac.id](#) <1%

33 Publication Yola Putri Gustari, Deni Febrini, Ahmad Syarifin. "PENGARUH MEDIA BONEKA PINEAPPLE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA." [repository.usd.ac.id](#) <1%

34 Internet artikelpendidikan.id <1%

35 Internet ejournal.undiksha.ac.id <1%

36 Internet www.scribd.com <1%

37 Publication Ahmad Syaiful Fahry, Sekar Dwi Ardianti. "PEMANFAATAN MEDIA DADU BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA." [ejournal.undiksha.ac.id](#) <1%

38 Publication Eli Rohaeli Badriah, Wedi Fitriana. "POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA." [ejournal.undiksha.ac.id](#) <1%

39 Publication Murni Ucu, Reinhard Salamor, Taufan Talib. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGELOMONG SISWA MELALUI PENDEKATAN PROJECT-BASED LEARNING." [ejournal.undiksha.ac.id](#) <1%

40	Internet	
	blogku8994.blogspot.com	<1%
41	Internet	
	e-journal.unipma.ac.id	<1%
42	Internet	
	ejurnal.kampusakademik.co.id	<1%
43	Internet	
	ftk.uinbanten.ac.id	<1%
44	Internet	
	www.researchgate.net	<1%
45	Publication	
	Fauziah, Sholikhutun Nurul. "Pembiasaan Read Aloud Terhadap Keterampilan Ba...	<1%
46	Publication	
	Fika Megawati. "Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Ing...	<1%
47	Publication	
	Maksuroh Maksuroh, Mubiar Agustin. "Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijai...	<1%
48	Publication	
	Nurbaiti, Amalia. "Habituasi Literasi di Keluarga dan ra Rumah Kreatif Wadas Keli...	<1%
49	Publication	
	Rahmawati, Nur 'Aini. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasi...	<1%
50	Internet	
	core.ac.uk	<1%
51	Internet	
	digilib.unikom.ac.id	<1%
52	Internet	
	digilib.unila.ac.id	<1%
53	Internet	
	ejurnal.unesa.ac.id	<1%

54	Internet	
	eprints.unm.ac.id	<1%
55	Internet	
	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
56	Internet	
	jer.or.id	<1%
57	Internet	
	jhp.ui.ac.id	<1%
58	Internet	
	repository.upi.edu	<1%
59	Internet	
	scholar.ummetro.ac.id	<1%
60	Internet	
	tikungantajam21.blogspot.com	<1%
61	Publication	
	Biyanti Dwi Winarsih, Yayuk Fatmawati, Sri Hartini. "Hubungan Status Gizi dan St...	<1%
62	Publication	
	Dara Gebrina Rezieka, Erni Munastiwi, Na'imah Na'imah, Asyiful Munar, Aknes Au...	<1%
63	Publication	
	Fajarini, Asniar. "Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Pa...	<1%
64	Publication	
	Ni Made Dewi Anggereni, Ni Wayan Manik Parwati, Ni Kadek Neza Dwiyanti, Ni K...	<1%
65	Publication	
	Rinesti Witasari, Tiara Aulia Rahma. "Strategi Guru Kelas dalam Meningkatkan Ke...	<1%
66	Publication	
	Shofia Nursaadah, Teti Ratnasih, Nano Nurdiansah. "Pengaruh Permainan Lego T...	<1%
67	Internet	
	id.123dok.com	<1%



Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Usia 4-5 Tahun Melalui *Number Card*



Dian Kriswina^{1*}, Siti Muntomimah², Mochamad Ramli Akbar³

¹ PG PAUD, Universitas PGRI Kanjuruhan, Indonesia

² Program Studi PG PAUD, Universitas PGRI Kanjuruhan, Indonesia)

³ Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Kanjuruhan, Indonesia)

corresponding author: *diankriswina123@gmail.com, muntomimah@unikama.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30-Jun-2025

Revised: 05-Jul-2025

Accepted: 05-Agu-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;

Daya Ingat;

Number Card.

Keywords

Early Childhood;

Memory;

Number Card.

ABSTRACT

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat krusial, terutama dalam kemampuan kognitif seperti daya ingat. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memengaruhi kebiasaan belajar anak, sehingga beberapa anak mengalami penurunan konsentrasi dan daya ingat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 4–5 tahun melalui media *number card* di KB Mentari. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan kegiatan pembelajaran menggunakan *number card* sebagai media visual konkret dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *number card* secara efektif merangsang daya ingat anak melalui pengulangan, asosiasi visual, dan aktivitas bermain yang bermakna. Media ini fleksibel dan dapat digunakan dalam pembelajaran individual maupun kelompok, sehingga mendukung berbagai gaya belajar anak. Dengan penerapan yang konsisten, *number card* tidak hanya meningkatkan daya ingat tetapi juga membantu anak mengenal angka, menyusun urutan bilangan, dan mengembangkan kemampuan kognitif secara menyenangkan. Penelitian ini menegaskan pentingnya media pembelajaran yang interaktif dan kreatif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Early childhood is a crucial period for cognitive development, particularly memory skills. The rapid growth of digital technology has affected children's learning habits, leading to decreased concentration and memory abilities in some children. This study aimed to improve the memory skills of 4–5-year-old children using number cards at KB Mentari. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, involving learning activities using number cards as concrete and interactive visual media. The results showed that using number cards effectively stimulated children's memory through repetition, visual associations, and meaningful play activities. This media is flexible and can be applied in both individual and group learning, supporting various learning styles. With consistent implementation, number cards not only enhance memory but also help children recognize numbers, arrange number sequences, and develop cognitive skills in an engaging way. This study highlights the importance of interactive and creative learning media to support cognitive development in early childhood.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



<https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2341>

Page 8 of 19 - Integrity Submission

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2341>

Submission ID trn:oid::1:3371597725

1. Pendahuluan

Anak usia dini, yakni mereka yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, merupakan kelompok usia yang berada dalam tahap perkembangan paling krusial dalam siklus kehidupan manusia. Periode ini dikenal sebagai masa "golden age" karena pada masa inilah perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat, dengan kapasitas yang tinggi untuk menyerap berbagai jenis informasi dari lingkungan sekitar (Tatik Ariyanti, 2021). Dalam fase ini, anak mulai membentuk dasar dari berbagai aspek perkembangan, termasuk fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral. Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan kognitif khususnya daya ingat menjadi fondasi penting yang sangat menentukan keberhasilan anak dalam pembelajaran dan kehidupan sosial di masa depan. Namun, tantangan besar muncul seiring dengan berkembangnya teknologi digital yang begitu pesat (Citra Ayu, 2016).

Berdasarkan sejumlah penelitian dan observasi lapangan, kini semakin banyak anak usia dini yang menghabiskan waktu dengan bermain gadget, baik untuk hiburan maupun sebagai bentuk pengasuhan praktis oleh orang tua yang sibuk. Paparan berlebihan terhadap gadget ini telah menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah penurunan kemampuan konsentrasi dan daya ingat (Rahmawati & Handayani 2020) Anak-anak menjadi lebih pasif dalam proses belajar, lebih mudah terdistraksi, dan menunjukkan ketergantungan terhadap stimulus visual dan audio yang instan (Putri 2021). Hal ini sangat bertolak belakang dengan kebutuhan perkembangan otak anak pada masa usia dini yang justru memerlukan rangsangan langsung, interaksi sosial yang bermakna, dan aktivitas yang menantang kemampuan berpikir serta mengingat secara aktif.

Pada era digital saat ini, banyak anak usia dini yang mulai menunjukkan kecenderungan menjadi lebih pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya ketergantungan terhadap perangkat digital seperti gadget, televisi. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menerima informasi secara instan tanpa terlibat langsung dalam proses eksploratif yang penting bagi perkembangan kognitif mereka. Akibatnya, minat anak untuk terlibat dalam kegiatan belajar aktif seperti bermain mengenali angka secara konkret menjadi menurun (Rini Novianti Yusuf dkk, 2022).

Selain itu juga penggunaan teknologi yang berlebihan membuat anak-anak lebih mudah terdistraksi. Mereka cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan sulit fokus pada satu tugas dalam waktu yang cukup lama. Stimulus visual dan audio yang cepat berubah di layar perangkat digital memicu anak untuk terbiasa dengan pengalaman belajar yang dangkal dan tidak mendalam Hal ini berdampak pada kurangnya kemampuan memori jangka pendek yang dibutuhkan untuk menyimpan informasi dalam durasi tertentu, serta menghambat penguatan memori jangka panjang melalui pengulangan dan pengalaman bermakna (Eti Nurhayati, 2023).

Di usia emasnya, otak anak justru sangat membutuhkan stimulasi yang bersifat langsung, konkret, dan interaktif (Ode Yahyu Herliany Yusuf dkk., 2021). Rangsangan seperti berbicara dengan orang dewasa, bermain bersama teman sebaya, menggunakan alat peraga, serta melakukan aktivitas fisik yang melibatkan daya pikir aktif sangat penting untuk membentuk jaringan memori yang kuat Interaksi sosial yang bermakna dan kegiatan belajar berbasis pengalaman nyata membantu anak tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menggunakan secara kontekstual. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengarahkan kembali kegiatan anak pada aktivitas yang merangsang perkembangan daya ingat secara sehat dan alami (Yulian. N, 2018).

Daya ingat merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang sangat berperan dalam proses pembelajaran (Nadya Catur Filla Nauri dkk). Anak dengan kemampuan daya ingat yang baik cenderung lebih mudah memahami, menyimpan, dan mengingat informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Andi Rezky Nurhidaya dkk., 2024). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan stimulasi yang tepat agar kemampuan daya ingat anak dapat berkembang secara optimal sejak usia dini. Anak usia 4–5 tahun sudah mulai menunjukkan kemajuan signifikan dalam memori jangka pendek dan kemampuan mengingat informasi yang telah dipelajari. Namun, kemampuan memori mereka masih sangat kontekstual dan dipengaruhi oleh faktor emosi, ketertarikan, serta metode penyampaian yang digunakan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan konkret sangat dibutuhkan untuk menstimulasi daya ingat secara efektif. Salah satu pendekatan yang diyakini mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah dengan memanfaatkan media visual dan permainan edukatif yang relevan dengan dunia anak.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini, media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik sangat dibutuhkan. Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam konteks ini adalah penggunaan *number card*, yaitu kartu yang berisi angka dan dilengkapi dengan gambar atau simbol visual yang menarik perhatian anak. Media ini membantu anak tidak hanya mengenali angka sebagai simbol abstrak, tetapi juga memahami maknanya melalui pengaitan dengan objek nyata dan visual yang familiar (Sari, 2019). Dengan demikian, *number card* menjadi alat bantu yang relevan untuk merangsang memori visual dan kognitif anak secara bersamaan (Sri Puji Rahayu, 2022).

Peneliti terdahulu menunjukkan dalam permainan kartu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan 2 siklus mencapai 87% (Ayu, 2016). Lebih dari sekadar pengenalan angka, *number card* memungkinkan anak untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui aktivitas konkret. Anak dapat belajar mencocokkan angka dengan jumlah benda, mengurutkan angka 1-10, atau mengenali pola-pola numerik yang disajikan secara visual. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga terstruktur dan bertujuan, sehingga memberikan pengulangan dan pengalaman bermakna yang sangat penting dalam membentuk daya ingat jangka panjang (Nuraini, 2020). Keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui permainan seperti ini membuat pembelajaran lebih mudah diingat dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Munandar U, (2016) juga menekankan pentingnya media visual dan permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan fungsi kognitif, seperti perhatian, konsentrasi, dan daya ingat. Kegiatan yang menyenangkan dan interaktif mampu merangsang otak anak untuk bekerja lebih aktif dalam mengingat, memahami, dan mengolah informasi. (Rokhima, Siti Khotijah & Indah Sumartiningsih, 2021).

Number card adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi angka-angka dan sering dilengkapi dengan gambar atau simbol yang menarik, yang digunakan untuk membantu anak-anak, khususnya usia dini dalam mengenal, memahami, dan mengingat angka (Ulva, N., Hukmi, H., & Puspitasari, E., 2021) Penggunaan *number card* sebagai media visual konkret sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini (Sari, 2019) Berdasarkan pemaparan di atas akan melakukan perbaikan kegiatan peningkatan kemampuan daya ingat, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Usia 4-5 tahun melalui *number card* di KB Mentari Wagir”

Selain itu, *number card* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam kegiatan kelompok, anak dapat belajar melalui interaksi sosial, diskusi sederhana, dan kerja sama, yang semuanya turut memperkuat memori melalui pengalaman sosial. Sedangkan dalam kegiatan individu, *number card* membantu anak fokus dan melatih konsentrasi secara mandiri. Mortisari, Syukri & Amalia (2022). Kemampuan media ini untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar anak baik visual, kinestetik, maupun interpersonal membuatnya menjadi sarana pembelajaran yang inklusif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini.

Melihat pentingnya peran daya ingat dalam proses belajar anak, penggunaan media yang tepat menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung perkembangan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *number card*, yaitu media visual berupa kartu angka yang dirancang untuk membantu anak mengenal simbol angka sekaligus melatih kemampuan mereka dalam mengingat. Dengan menggunakan *number card* secara menarik dan interaktif, anak akan lebih tertarik untuk belajar sekaligus terlibat aktif dalam kegiatan yang merangsang daya ingat mereka (Nurhidaya, A. R., Tulilla, P., & Kurnia, R., 2024).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media *number card* di KB Mentari Wagir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini serta menjadi salah satu solusi terhadap tantangan masa kini, yakni menurunnya daya ingat anak akibat pengaruh lingkungan digital yang cenderung pasif dan kurang merangsang kemampuan berpikir aktif anak.

2. Method

Penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam dan sistematis tentang strategi guru dalam meningkatkan daya ingat anak melalui *number card*. dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di KB Mentari Wagir pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali fenomena secara alami dan kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan selama 30 hari di KB Mentari Wagir yang berlokasi di Perum Sidorahayu Blok H 27 Desa Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang. Dengan subyek penelitian guru dan peserta didik 4-5 tahun di kelompok A yang berjumlah sekitar 6 peserta didik. Dalam penelitian Deskriptif kualitatif, peneliti menjadi instrument utama dalam proses pengumpulan dan analisis data. Disini peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan, wawancara dan dokumentasi secara aktif serta membangun hubungan yang baik dengan informan agar proses pencarian data berjalan dengan efektif.

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif model Kemmis dan McTaggart yang meliputi proses pembelajaran menggunakan *number card* dimulai dengan perencanaan, yaitu menyusun rencana pembelajaran dan menyiapkan alat serta bahan seperti *number card* dan lembar observasi. Selanjutnya, pelaksanaan dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan bervariasi di setiap pertemuan untuk menjaga minat anak. Pada tahap pengamatan, guru mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan daya ingat anak serta menilai kemampuan mereka dalam mengingat angka

menggunakan lembar observasi. Terakhir, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi, mendiskusikan dengan rekan sejawat untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan, dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan.

Tabel 1. Indikator permainan daya ingat anak melalui *number card*

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan urutan angka 1-10				
2	Saling mencocokkan kartu angka dengan teman				
3	Menyebutkan angka sesuai banyak benda				

Keterangan :

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Keberhasilan

F : Jumlah peserta didik yang mencapai

N: Jumlah seluruh peserta didik

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di KB Mentari, Desa Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang. Dengan subyek penelitian guru dan pengamatan peserta didik usia 4-5 tahun yang berjumlah 6 peserta didik di kelompok A. Disini peneliti melakukan observasi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan selama 30 hari. Peneliti melakukan pengamatan serta mengumpulkan data dan dokumentasi kegiatan seperti foto, video ketika pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal terhadap kemampuan daya ingat anak usia 4-5 tahun di KB Mentari Wagir. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengingat dan menyebutkan angka secara urut dari 1 sampai 10. Selain itu, anak-anak juga tampak belum mampu mengaitkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Mereka memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengenali bentuk angka, serta mudah lupa terhadap angka-angka yang baru saja disebutkan.

Dalam proses pembelajaran sebelum intervensi, guru menggunakan metode tanya jawab sederhana tanpa melibatkan media pembelajaran yang konkret. Anak-anak terlihat kurang fokus. Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum ada upaya sistematis yang dilakukan untuk menstimulasi daya ingat anak secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan, visual, dan mampu

melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pra siklus ini, peneliti merancang tindakan berupa penggunaan media *number card* sebagai alat bantu dalam meningkatkan daya ingat anak. *Number card* dipilih karena memiliki keunggulan visual yang mampu merangsang attensi dan memori anak, serta memungkinkan anak belajar secara konkret melalui pengenalan angka dan jumlah benda secara langsung. Diharapkan dengan penerapan media ini, anak-anak dapat lebih mudah mengingat bentuk angka, mengurutkannya dengan benar, serta mengaitkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Tahap ini menjadi landasan penting untuk merancang siklus tindakan yang lebih terstruktur pada tahap penelitian berikutnya.

Siklus 1 Setelah kegiatan pembukaan selesai, guru mulai memperkenalkan kegiatan bermain sebagai bagian dari pembelajaran. Pembelajaran di KB Mentari Wagir dirancang secara menyenangkan dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun. Pendekatan ini bertujuan untuk mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek daya ingat. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru menggunakan media *number card* sebagai alat bantu utama yang menarik perhatian anak dan mempermudah pemahaman konsep angka.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan angka melalui lagu-lagu dan cerita yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari anak. Setelah itu, anak-anak diajak bermain menggunakan *number card* dengan berbagai aktivitas seperti mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai (Yuni Mortisari dkk.,2021). Seluruh kegiatan dilakukan secara berulang dan bertahap agar informasi yang diterima anak dapat tersimpan lebih lama dalam ingatan mereka. Melalui metode yang menyenangkan ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengingat secara lebih kuat dan efektif.

Dalam kelompok A sebanyak 6 anak, Hasil Observasi awal siklus 1 menunjukkan 3 anak mampu menyebut urutan angka kategori Berkembang Sangat Bagus (BSB) .1 anak tidak mau menyebut urutan angka masuk dalam kategori belum berkembang (BB). 2 anak lainnya masih pada kategori mulai berkembang (MB). Permasalahan diatas dikarenakan anak kurang berani menyebutkan urutan angka didepan, lupa dan malu-malu. Penggunaan media *number card* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan daya ingat anak. Dengan menggunakan *number card* anak dapat lebih mudah mengingat angka. Penelitian ini terletak pada pentingnya peningkatan kemampuan daya ingat anak. *Number card* ini dapat digunakan sebagai alat untuk daya ingat anak ketika kegiatan bermain angka.

Penggunaan *number card* dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Media ini menghadirkan angka dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak, seperti gambar angka yang disertai warna-warna cerah, ilustrasi benda, atau simbol-simbol yang relevan dengan dunia mereka. Ketika anak memegang, melihat, atau menyusun kartu angka, mereka secara langsung terlibat dalam proses belajar yang bersifat aktif dan partisipatif. Interaksi ini mendorong anak untuk mengenal angka tidak hanya secara pasif, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Lebih dari sekadar pengenalan angka-angka, *number card* juga membantu anak mengaitkan angka dengan berbagai konsep dasar lain, seperti kuantitas, warna, bentuk, dan urutan. Misalnya, saat anak diminta mencocokkan angka dengan jumlah benda pada gambar, mereka belajar memahami bahwa angka lima tidak hanya sebuah angka, tetapi juga mewakili lima objek nyata. Kegiatan ini memperkaya pemahaman anak tentang

makna angka secara kontekstual dan konkret, bukan hanya abstrak. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak mampu melihat keterkaitan antara angka dan situasi nyata di sekeliling mereka.

Selain itu, penggunaan *number card* dalam pembelajaran juga merangsang kemampuan berpikir logis dan sistematis pada anak. Ketika anak menyusun kartu angka secara berurutan, mencari pola, atau membandingkan jumlah, mereka dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang terstruktur. Hal ini penting sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan matematika yang lebih kompleks di masa mendatang. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan, anak-anak secara tidak langsung diajak membangun dasar kognitif yang kuat, yang dapat menunjang berbagai aspek perkembangan lainnya.

Proses pembelajaran dilakukan dengan variasi metode, baik secara berkelompok maupun individu. Pembelajaran berkelompok melatih anak untuk bekerja sama dan memperhatikan instruksi, sedangkan pembelajaran individu membantu meningkatkan konsentrasi dan masing-masing anak. Aktivitas yang dirancang melalui penggunaan *number card* secara langsung merangsang daya ingat jangka pendek, karena anak-anak dihadapkan pada permainan mengingat angka, mencocokkannya dengan jumlah objek, serta menyusun angka secara berurutan.

Dari pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa: Media *Number card* cukup menarik perhatian anak, namun metode masih perlu dimodifikasi. Kegiatan perlu lebih aktif dan diselingi permainan untuk meningkatkan eksplorasi anak (Cahyani, A. D. N., 2020). Perlu pembagian kelompok kecil untuk memberikan perhatian lebih pada setiap anak.

Pada siklus 2, strategi pembelajaran ditingkatkan dengan memperbaiki metode penyampaian dan lebih banyak memberikan contoh konkret dan pengulangan dalam setiap kegiatan. Guru lebih aktif dalam memberikan stimulus visual dan verbal, serta memberikan waktu eksplorasi yang lebih panjang bagi anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan (Mortisari, Syukri & Amalia, 2022).

Seiring berjalannya kegiatan pembelajaran, mulai terlihat adanya perkembangan positif pada kemampuan kognitif anak-anak, khususnya dalam hal pengenalan angka. Anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan angka mulai menunjukkan kemajuan yang signifikan. Mereka secara perlahan mampu menyebutkan angka dengan benar, menunjuk angka sesuai instruksi, dan bahkan mulai mengingat angka-angka yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran telah berhasil menjangkau dan merangsang kemampuan dasar anak.

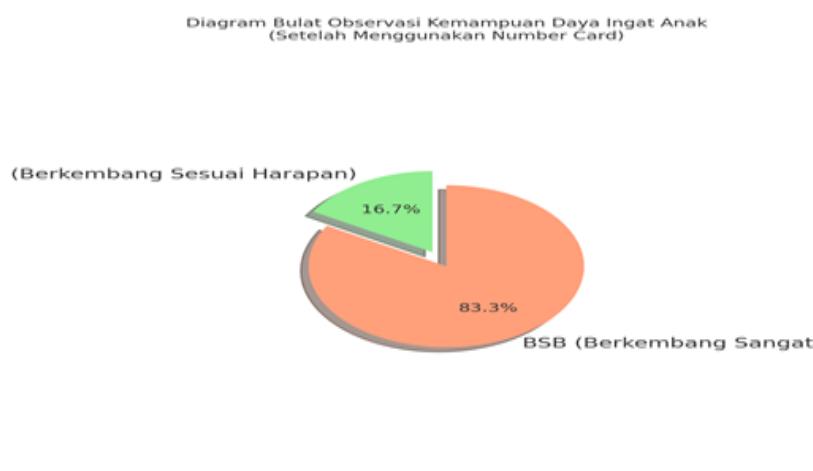
Observasi yang dilakukan di KB Mentari berlangsung selama tiga minggu dengan menerapkan kegiatan bermain yang bervariasi setiap minggunya. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media kartu angka (*number card*). Selama tiga hari pertama, anak-anak diajak bermain mengurutkan angka satu sampai sepuluh menggunakan kartu angka secara berurutan. Setelah itu, mereka juga dilibatkan dalam aktivitas menghitung benda sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu yang mereka pilih. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih anak mengenali urutan angka serta mengaitkan angka dengan konsep kuantitas secara konkret dan menyenangkan (Ana Novitasari dkk., 2023).

Pada tiga hari berikutnya, permainan diubah menjadi lebih interaktif dan menantang. Anak-anak diajak untuk bermain mencari pasangan kartu angka yang sama dengan

temannya, yang bertujuan untuk melatih daya ingat visual serta kemampuan mencocokkan angka. Selain itu, mereka juga bermain menebak angka dari kumpulan kartu acak yang ditunjukkan secara cepat (Tatik.Ariyanti, 2021).

Permainan ini membutuhkan konsentrasi dan daya ingat yang baik karena anak harus mengingat bentuk angka dan menyebutkannya dengan tepat. Variasi kegiatan ini dirancang agar anak tidak merasa bosan dan tetap tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui permainan.

Dari hasil observasi selama tiga minggu tersebut, terlihat adanya ketertarikan dan keberhasilan yang signifikan pada sebagian besar anak. Dalam kelompok A sebanyak 6 anak, Hasil Observasi siklus 2 menunjukkan 5 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) antara lain: mampu menyebutkan urutan angka dengan benar, saling mencocokkan kartu dengan teman dan menyebut angka sesuai banyak benda. 1 anak lainnya yang tadinya malu dan lupa untuk menyebutkan angka sekarang berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan menggunakan *number card* anak dapat lebih mudah mengingat angka. Penelitian ini terletak pada pentingnya peningkatan kemampuan daya ingat anak. *Number card* ini dapat digunakan sebagai alat untuk daya ingat anak ketika kegiatan bermain angka.



Gambar 2. Diagram Hasil Siklus 2

Sementara karena belum sepenuhnya menguasai kegiatan. Hal ini disebabkan oleh ketidakhadiran anak tersebut pada salah satu sesi kegiatan, sehingga ia tertinggal dalam pemahaman dan latihan. Meskipun demikian, secara umum hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *number card* dalam berbagai bentuk permainan mampu menarik minat anak dan membantu meningkatkan kemampuan daya ingat mereka. Perkembangan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil kegiatan secara individual, tetapi juga dari interaksi anak-anak selama proses belajar berlangsung. Mereka tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, lebih cepat tanggap ketika diajak bermain respon belajar menggunakan *number card*, dan lebih aktif dalam mengikuti instruksi guru. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena anak-anak merasa tertarik dan terlibat secara langsung dalam kegiatan yang menyenangkan. Keterlibatan aktif ini merupakan indikator penting bahwa pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Keberhasilan ini tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran konkret seperti *number card* yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami anak. Dengan desain yang menarik dan penggunaan visual yang kuat, *number card* membantu anak mengingat angka melalui pengalaman langsung. Mereka tidak hanya

melihat respon angka, tetapi juga mengaitkannya dengan warna, gambar, atau jumlah benda. Media ini juga memungkinkan anak untuk belajar secara berulang tanpa merasa bosan, karena penyajian yang bervariasi dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan *number card* tidak hanya membantu anak mengenal angka, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat daya ingat mereka secara optimal. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak merasa senang dan tidak tertekan dalam proses belajar. Antusiasme yang muncul secara alami dari diri anak merupakan indikator bahwa metode yang digunakan telah berhasil menciptakan suasana belajar yang positif (Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, et al., 2023). Hal ini tentu menjadi landasan penting dalam pengembangan program pembelajaran yang berpusat pada anak dan mendukung tumbuh kembang mereka secara menyeluruh. Pembelajaran menjadi tidak membosankan dan justru mampu meningkatkan motivasi serta daya ingat anak secara optimal.

Peran guru sebagai motivator sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Guru yang sabar, penuh perhatian, dan responsive terhadap kebutuhan anak mampu membangun lingkungan belajar yang positif. Ketika guru mampu menyampaikan materi atau kegiatan dengan cara yang hangat dan penuh semangat, anak-anak pun akan lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain. Sikap guru yang terbuka dan tidak mudah marah akan membuat anak merasa aman dan nyaman, sehingga mereka lebih berani untuk bereksplorasi, bertanya, dan mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran (Rachmaniar & Zanzabil, 2024).

Selain itu, pemberian penguatan positif, seperti pujian atau apresiasi sederhana saat anak berhasil melakukan sesuatu, memiliki dampak besar terhadap motivasi dan kepercayaan diri anak. Anak-anak akan merasa disayangi, dihargai, dan termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan ketika mereka mendapatkan respon positif dari guru. Pujian yang tulus, seperti "Bagus sekali, kamu hebat!" atau "Wah, angka yang kamu susun sudah benar," dapat memperkuat perilaku positif anak dan mendorong mereka untuk lebih giat belajar. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai sosok yang memberi dorongan emosional dan psikologis yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dalam proses tumbuh kembangnya.

Setelah 3 minggu melaksanakan observasi kepada anak usia 4-5 tahun di KB Mentari sekarang di minggu ke empat, peneliti sudah mendapatkan hasil. Sekarang minggu ke 4 peneliti melakukan wawancara dengan guru terutama guru kelompok A, peneliti bertanya ke salah satu guru kelompok A "bagaimana pendapat Ibu tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media *number card* yang telah dilakukan selama penelitian ini?". Guru menjawab "Menurut saya, kegiatan pembelajaran dengan media *number card* sangat bagus dan efektif. Anak-anak terlihat lebih semangat dan aktif selama mengikuti kegiatan. Mereka tidak hanya melihat angka, tapi juga memainkannya, menyusunnya, dan mencocokkannya, jadi belajarnya terasa seperti bermain. Anak-anak jadi tidak cepat bosan. Dan saya juga melihat ada perkembangan, terutama dalam hal daya ingat dan pengenalan angka. Anak-anak yang sebelumnya masih bingung membedakan angka, sekarang sudah bisa menyebutkan dan mengurutkan angka 1 sampai 10. Bahkan beberapa anak bisa mengingat posisi angka tanpa harus melihat lagi".

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di KB Mentari, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan dari kemampuan daya ingat anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media *number card*. Pada awalnya sebagian anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka secara urut, mengenali bentuk angka, dan

mengaitkan angka dengan jumlah benda (Rosmila Rosmila dkk., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, anak juga belum memiliki pemahaman yang utuh mengenai konsep angka dan kurang adanya konsentrasi. Namun, setelah diberikan pembelajaran yang menggunakan *number card* secara menyenangkan, interaktif, dan berulang, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam kemampuan mereka mengenal dan mengingat angka.

Keunikan dari proses pembelajaran ini terletak pada integrasi kegiatan bermain yang sistematis dan berbasis pengalaman langsung menggunakan *number card*. Media ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi dikembangkan menjadi alat permainan edukatif yang fleksibel, seperti tebak angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda nyata, serta permainan urutan angka melalui simulasi situasi sehari-hari. Strategi ini menjadi inovatif karena *number card* dijadikan sarana untuk menumbuhkan interaksi sosial dan kolaborasi antar anak, di samping meningkatkan daya ingat (Nida'ul Munafiahdkk., 2025).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara variatif menggunakan *number card* memungkinkan anak belajar melalui pengalaman konkret. Dengan bermain *number card* dapat mengaktifkan fungsi-fungsi kognitif anak, seperti perhatian, persepsi visual, dan tentu saja daya ingat. Anak-anak yang awalnya pasif dalam kegiatan pembelajaran, menjadi lebih aktif dan antusias saat *number card* digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret mampu menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman nyata yang mudah dipahami oleh anak usia dini (Donan Dana Iswara & Nurul Khotimah, 2023).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media konkret seperti *number card* sangat efektif dalam membantu anak memahami konsep angka secara visual dan bermakna. Anak belajar melalui proses kognitif yang melibatkan ingatan, perhatian, dan pemahaman (Nadya Ulva dkk., 2023) Ketika anak melihat angka secara berulang, memainkannya, dan mengaitkannya dengan benda konkret, proses ingatan jangka pendek dan jangka panjang mereka ikut terlibat. Dengan kata lain, *number card* tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana pelatihan daya ingat yang multifungsi yang mampu menjembatani pembelajaran kognitif, sosial, dan afektif secara bersamaan.(Nurul Inayahdkk., 2022).

Pembelajaran anak usia dini akan lebih efektif jika menggunakan pendekatan belajar melalui bermain, terutama dengan alat peraga yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. *Number card* memenuhi kriteria tersebut karena selain menarik dan mudah digunakan, media ini juga menstimulasi kemampuan berpikir logis, klasifikasi, dan urutan. Melalui permainan yang melibatkan kartu angka, anak diajak untuk belajar tanpa tekanan, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada dunia anak, di mana proses belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan penuh eksplorasi. Penemuan inovatif dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan *number card* yang dirancang secara kreatif dan kontekstual dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan konsentrasi dan ingatan pada anak usia dini (Hermina Meodkk., 2022).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *number card* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 4–5 tahun di KB Mentari. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan capaian indikator dalam dua siklus, baik dalam hal menyebut angka secara urut, mengenali angka, maupun menghitung benda dengan kartu

angka yang dipilih. Penggunaan media yang menarik, visual, dan dikemas dalam bentuk permainan terbukti efektif meningkatkan konsentrasi, perhatian, dan daya ingat anak.

5. Ucapan terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, suami, dan anak-anak tercinta atas doa serta dukungan moral dan material yang tiada henti, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga sejak awal hingga tersusunnya artikel ini, kepala lembaga dan guru PAUD yang memberi izin serta kesempatan untuk melakukan observasi dan pengumpulan data, peserta didik yang berpartisipasi aktif dengan antusias dan keceriaan, serta teman-teman seperjuangan dan semua pihak lain yang meski tidak dapat disebutkan satu per satu, telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ayu, S. (2016). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka pada anak usia 4–5 tahun di TK Taqifa Bangkinang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 43–50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.43>
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak 4–5 tahun melalui permainan balok angka. *Jurnal Ilmiah Citra Bakti*, 8(2), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jicb.v8i2.123>
- Donan Dana Iswara, & Khotimah, N. (2023). Pengembangan media kartu angka bergambar untuk menstimulasi pengenalan lambang bilangan 1–10 anak 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 15–22. <https://doi.org/10.1234/jpud.v11i1.15>
- Eti Nurhayati. (2023). Memahami tumbuh kembang anak usia dini (perspektif psikologi perkembangan). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/awlady.v5i1.45>
- Hermina Meo, dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak 4–5 tahun di Ngada. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 201–208. <https://doi.org/10.1234/jpad.v10i3.201>
- Nadya Catur Filla Nauri, dkk. (2023). Urgensi pendidikan pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.1234/psnp.v1i1.1>
- Nida’ul Munafiah, dkk. (2025). Implementasi alat permainan edukatif media kartu angka untuk stimulasi perkembangan kognitif anak 4–5 tahun. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*, 14(2), 99–106. <https://doi.org/10.1234/ejournal.v14i2.99>
- Nurhidaya, A. R., Tulilla, P., & Kurnia, R. (2024). Kemampuan daya ingat anak usia dini melalui media kartu angka di TK Bina Kasih. *E-Journal UMMA SPUL*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/ejournal.v6i1.45>
- Nurul Inayah, dkk. (2022). Pengaruh media kartu angka bergambar terhadap penguasaan konsep bilangan anak usia 4–5 tahun di TK Mekar Sari. *JPTAM*, 8(2), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jptam.v8i2.123>

- Ode Yahyu Herliany Yusuf, dkk. (2021). Pentingnya pendidikan anak usia dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 9(1), 15–22. <https://doi.org/10.1234/tarim.v9i1.15>
- Putri, A. N. (2021). Dampak teknologi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jip.v9i3.123>
- Rahmawati, S., & Handayani, T. (2020). Ketergantungan anak terhadap gadget dan pengaruhnya pada konsentrasi belajar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpud.v8i1.45>
- Rachmaniar, & Zanzabil. (2024). Memahami tugas perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 12(2), 99–106. <https://doi.org/10.1234/jppm.v12i2.99>
- Rini Novianti Yusuf, dkk. (2022). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboyan Edu*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.1234/plamboyan.v10i1.1>
- Rokhima, S., Siti Khotijah, & Indah Sumartiningsih. (2021). Picture number card sebagai media visual dalam PAUD untuk mengenalkan angka dan meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal UNIPAR*, 7(3), 45–52. <https://doi.org/10.1234/junipar.v7i3.45>
- Rosmila, dkk. (2020). Kemampuan berhitung anak 4–5 tahun melalui kartu angka bergambar di Lapandewa Jaya. *Jurnal Umbuton*, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jumbuton.v4i2.123>
- Sri Puji Rahayu. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan benda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 15–22. <https://doi.org/10.1234/jpad.v11i1.15>
- Sukatin, dkk. (2023). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 8(1), 99–106. <https://doi.org/10.1234/jupendis.v8i1.99>
- Tatik Ariyanti. (2021). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–52. <https://doi.org/10.1234/djipd.v6i2.45>
- Ulva, N., Hukmi, H., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan permainan card number untuk kemampuan konsep bilangan anak usia 4–5 tahun. *JPTAM*, 9(1), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jptam.v9i1.123>
- Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, dkk. (2023). Konsep dasar pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.1234/khirani.v5i1.15>
- Yuliani, N. (2018). Peran orang tua dalam mengatur waktu anak menggunakan gadget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpud.v6i2.45>
- Yuni Mortisari, dkk. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media kartu angka anak usia 4–5 tahun. *E-Journal UMMA SPUL*, 7(1), 123–130. <https://doi.org/10.1234/ejournal.v7i1.123>