



UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN BILANGAN 1-10 DENGAN MEDIA POHON ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK DARUS SHOLIHIN SURABAYA

Fifi Wahyuni, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 25010684400@mhs.Unesa.ac.id

Dhian Gowinda Luh Safitri, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : dhiansafitri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 pada anak Kelompok A TK Darus Sholihin Surabaya melalui penggunaan media pohon angka. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal urutan angka, mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka, serta memahami konsep bilangan secara tepat dan menyeluruh. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 13 anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep bilangan anak setelah diterapkannya media pohon angka. Media ini bersifat konkret, interaktif, dan menarik sehingga mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan media ini juga mendukung perkembangan motorik halus dan sosial-emosional anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan kolaboratif. Dengan demikian, media pohon angka efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran numerasi pada anak usia dini.

Kata kunci: Anak usia dini, Media pohon angka, Pemahaman bilangan, Pembelajaran numerasi, Penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aims to improve the understanding of numbers 1–10 among children in Group A at Darus Sholihin Kindergarten in Surabaya through the use of a number tree as a teaching aid. The background of this study is based on the children's still-limited ability to recognize number sequences, match the quantity of objects with numerical symbols, and understand number concepts accurately and comprehensively. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over several cycles comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 13 children aged 4–5 years. Data collection techniques included observation, documentation, and assessment of children's learning outcomes. The results indicated a significant improvement in children's understanding of number concepts following the implementation of the number tree medium. This medium is concrete, interactive, and engaging, thereby enhancing children's activity, enthusiasm, and involvement in the learning process. In addition to improving cognitive abilities, the use of this medium also supports children's fine motor and social-emotional development through fun and collaborative play activities. Thus, the number tree medium is effective as an alternative for numeracy learning in early childhood.

Keywords: early childhood, number tree media, number understanding, numeracy learning, classroom action research

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD berorientasi pada pendekatan holistik-integratif, yaitu memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral dan spiritual. Dalam PAUD, kegiatan belajar diarahkan melalui pengalaman yang bermakna dan menyenangkan, serta menekankan pada proses bermain sebagai media utama dalam pembelajaran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar mereka (Hidayah et al., 2023; Maghfirah et al., 2022)

Hasil observasi awal di TK Darus Sholihin Surabaya terhadap anak Kelompok A menunjukkan sejumlah masalah terkait pemahaman bilangan 1–10. Secara kuantitatif, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan urutan angka secara benar, belum konsisten dalam mencocokkan jumlah objek dengan angka yang tepat, dan sering mengalami kebingungan saat diminta menunjukkan simbol angka. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kemampuan numerasi anak usia dini masih rendah

apabila pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan aktivitas yang menarik serta interaktif (Seprina et al., 2025)

Berdasarkan temuan data awal tersebut, rendahnya pemahaman bilangan pada anak usia dini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran numerasi yang bersifat abstrak membuat anak sulit memahami konsep bilangan secara utuh. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif, seperti permainan edukatif dan media berbasis aktivitas, dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan karena melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar (Afifah et al., 2024; Dwijayanti et al., 2024)

Oleh karena itu, dalam meningkatkan pemahaman bilangan 1–10, diperlukan upaya pengembangan pembelajaran melalui penggunaan media yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif, seperti media berbasis permainan atau visual, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak serta mempermudah pemahaman konsep numerasi. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis media dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan (Noviarini et al., 2024)

B. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 melalui penggunaan media Pohon Angka pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi pendidikan di kelasnya sendiri untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan

hasil belajar peserta didik melalui tindakan-tindakan tertentu yang dirancang secara sistematis. PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang memungkinkan guru melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berkelanjutan. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan

perbaiki secara langsung berdasarkan hasil refleksi setiap siklus (Sari et al., 2022; Pratiwi & Hidayat, 2023).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Darus Sholihin yang beralamatkan JL. Kedurus 4 Baru No.5 Kelurahan Kedurus Kecamatan Karang Pilang Surabaya. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok usia 4–5 tahun atau kelompok A di TK Darus Sholihin tahun ajaran 2025–2026 yang berjumlah 13 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pemahaman konsep bilangan. Penelitian pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk bermain sambil belajar agar anak lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media angka pohon merupakan salah satu alat peraga edukatif yang dirancang secara interaktif untuk membantu anak usia dini (PAUD) dalam mengenal konsep bilangan 1–10. Media ini biasanya berbentuk pohon dengan hiasan angka dan elemen visual menarik seperti warna cerah, gambar buah, atau benda-benda yang dapat dihitung. Desain yang menarik tersebut bertujuan untuk menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui permainan dan pengalaman konkret.

Penggunaan media angka pohon tidak hanya membantu anak dalam mengenal simbol angka, tetapi juga memfasilitasi kemampuan berhitung sederhana. Anak dapat diajak untuk menempel, menghitung, atau mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai pada pohon tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang dapat dipahami. Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk melihat peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Penggunaan analisis data yang sistematis sangat penting dalam PTK karena menjadi dasar dalam menentukan keberhasilan tindakan serta perbaikan pada siklus berikutnya (Nugroho et al., 2023; Lestari & Rahmawati, 2022)

bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Selain itu, media angka pohon juga berperan penting dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Melalui aktivitas menggunakan media ini, anak dilatih untuk berpikir logis, mengingat, serta memahami hubungan antara jumlah dan simbol angka. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta koordinasi antara mata dan tangan.

Dengan demikian, media angka pohon dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini. Penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Media ini berbentuk pohon yang terbuat dari bahan kayu, sehingga memiliki struktur yang kokoh dan tahan lama untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pada bagian pohon terdapat buah atau elemen tertentu yang dapat dilepas dan dipasang kembali, biasanya dilengkapi dengan angka atau gambar yang menarik. Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan anak, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan manipulatif.

Keunggulan utama dari media ini terletak pada sifatnya yang interaktif. Anak dapat secara langsung memegang, memindahkan, serta memasang elemen-elemen pada pohon sesuai dengan instruksi atau keinginan mereka. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan aspek motorik halus, tetapi juga mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku dalam kegiatan belajar.

Selain itu, penggunaan media pohon angka ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam memahami konsep berhitung. Melalui kegiatan mencocokkan jumlah buah dengan angka, mengurutkan bilangan, atau menghitung secara sederhana, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman numerik secara bertahap. Proses belajar yang dilakukan secara langsung ini membantu anak lebih mudah memahami konsep abstrak menjadi sesuatu yang nyata.

Lebih lanjut, media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan bentuk yang menarik dan kegiatan yang menyerupai permainan, anak akan merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar berhitung. Rasa senang ini sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini, karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta membentuk pengalaman belajar yang positif sejak dini.

Poin-poin pembahasan materi pohon angka :

1. Tujuan dan Manfaat

a. Mengetahui Konsep Bilangan

Media ini membantu anak dalam memahami hubungan antara simbol angka dan kuantitas atau jumlah benda secara konkret. Anak tidak hanya mengenal bentuk angka sebagai simbol, tetapi juga memahami makna di balik angka tersebut melalui aktivitas menghitung benda secara langsung. Dengan demikian, anak dapat mengaitkan angka “1” dengan satu benda, angka “2” dengan dua benda, dan seterusnya hingga angka yang lebih besar.

Melalui kegiatan yang melibatkan benda nyata, seperti memasang atau menghitung elemen pada media, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Proses ini memungkinkan anak untuk melihat, menyentuh, dan menghitung secara langsung, sehingga konsep abstrak tentang angka menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sangat penting dalam tahap perkembangan anak usia dini yang masih berada pada fase berpikir konkret.

Selain itu, pemahaman terhadap simbol angka dan kuantitas juga menjadi dasar penting dalam pengembangan kemampuan matematika selanjutnya. Ketika anak sudah mampu menghubungkan angka dengan jumlah benda, mereka akan lebih siap untuk mempelajari konsep berhitung yang lebih kompleks, seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana. Dengan demikian, penggunaan media ini berperan penting dalam membangun fondasi numerasi yang kuat pada anak sejak dini.

b. Meningkatkan Kognitif

Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengerti jumlah yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

Setiap gambar yang ada pada media, seperti buah atau benda tertentu, merepresentasikan jumlah tertentu yang dapat dihitung secara langsung oleh anak. Dengan demikian, anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga belajar mengaitkannya dengan konsep jumlah secara nyata.

Proses ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mencocokkan antara visual (gambar) dengan kuantitas (jumlah benda). Ketika anak diminta untuk menghitung jumlah gambar lalu mencocokkannya dengan angka yang tepat, mereka akan belajar secara bertahap bagaimana konsep bilangan bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini juga melatih ketelitian dan kemampuan berpikir logis anak.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan gambar dan aktivitas langsung ini membuat anak lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Anak akan merasa seperti bermain sambil belajar, sehingga proses memahami jumlah menjadi lebih menyenangkan. Dengan pengalaman belajar yang positif tersebut, anak akan lebih mudah mengingat dan memahami konsep jumlah sesuai dengan gambar yang dilihatnya.

c. Pembelajaran Aktif

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi anak selama kegiatan belajar. Ketika anak dihadapkan pada media yang berwarna-warni, dapat disentuh, dan dimainkan, mereka akan merasa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu anak pun akan meningkat, sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas yang diberikan oleh guru.

Selain itu, media yang interaktif juga mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif

antara anak dengan lingkungan belajarnya. Anak tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga sebagai pelaku yang secara langsung terlibat dalam kegiatan seperti menghitung, mencocokkan, dan memasang elemen pada media. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara anak dengan media, tetapi juga dapat melibatkan interaksi dengan teman sebaya maupun guru, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis.

Lebih lanjut, meningkatnya motivasi dan interaksi selama pembelajaran akan berdampak positif pada perkembangan anak secara keseluruhan. Anak menjadi lebih percaya diri dalam mencoba, berani bertanya, serta lebih aktif dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara seimbang.

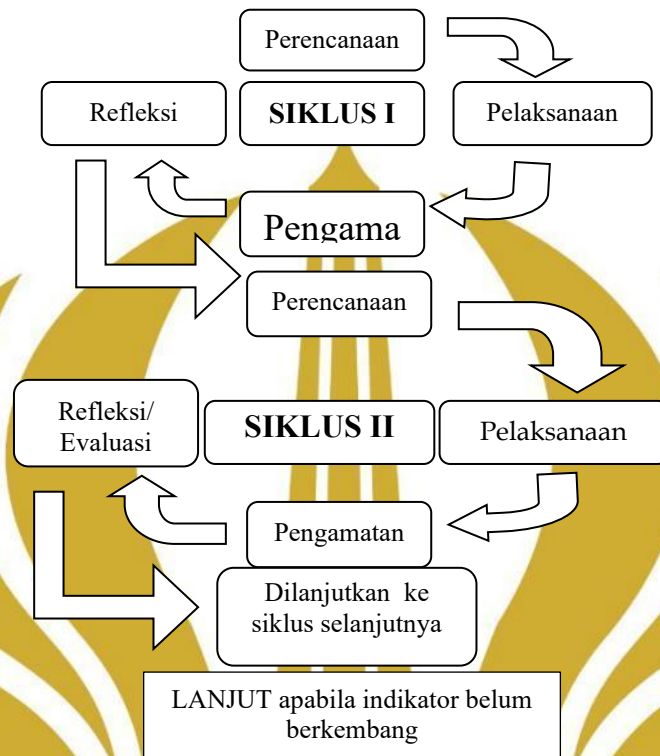
2. Komponen dan Cara Membuat

a. Bahan : Pohon angka dari kayu
b. Elemen : Media pembelajaran ini dilengkapi dengan berbagai gambar buah-buahan, seperti apel, mangga, alpukat, dan anggur, yang dirancang menarik dan berwarna cerah untuk menarik perhatian anak usia dini. Setiap buah dibuat menyerupai bentuk aslinya agar anak lebih mudah mengenali jenis-jenis buah sekaligus menambah wawasan mereka tentang lingkungan sekitar. Tampilan visual yang menarik ini membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Cara Penggunaan / Permainan

a. Guru meminta anak menghitung jumlah buah yang ada di pohon angka
b. Anak menempel angka yang sesuai dengan jumlah buah pada pohon

c. Keunggulan, tampilan menarik bahannya, mudah didapat, sederhana, dan disukai anak-anak.



D. SIMPULAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam karya ilmiah mengenai upaya peningkatan pemahaman bilangan 1–10 melalui media pohon angka pada anak Kelompok A TK Darus Sholihin Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Media pohon angka mampu membantu anak dalam mengenal simbol bilangan, memahami konsep jumlah, serta menghubungkan angka dengan kuantitas secara lebih mudah dan bermakna.

Selain itu, media pohon angka yang dilengkapi dengan elemen buah-buahan yang dapat dilepas dan dipasang terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak menjadi lebih antusias, tidak mudah bosan, serta lebih terlibat

secara langsung dalam proses belajar melalui aktivitas menghitung, mencocokkan, dan bermain. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain sangat efektif diterapkan pada anak usia dini.

Dengan demikian, media pohon angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran numerasi yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman bilangan, tetapi juga mendukung perkembangan aspek kognitif, motorik, serta sosial-emosional anak secara menyeluruh.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Pertama, bagi guru PAUD, disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang

konkret dan interaktif, seperti media pohon angka, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Guru juga perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Kedua, bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, khususnya media edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Selain itu, pihak sekolah juga perlu memberikan pelatihan atau workshop kepada guru untuk meningkatkan kompetensi dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

adolescents, adults (7th ed.). McGraw-Hill.

Afifah, A., et al. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi melalui Puzzle Angka. *Jurnal Pendas*.

Anggraini, R.H. et al. (2019). *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak.

Anwar, R Fitri (2020). Media Number Sense untuk Mengenalkan Bilangan pada Anak Usia Dini Dengan Multisensori.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Ketiga, bagi orang tua, diharapkan dapat turut serta dalam mendukung perkembangan kemampuan numerasi anak di rumah dengan memberikan stimulasi melalui permainan sederhana yang berkaitan dengan angka dan berhitung. Keterlibatan orang tua sangat penting untuk memperkuat hasil pembelajaran yang diperoleh anak di sekolah.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan variasi media pembelajaran lain atau mengombinasikan media pohon angka dengan teknologi digital agar diperoleh hasil yang lebih optimal. Penelitian juga dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar atau pada jenjang usia yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

Azizah & Santoso, *Pengaruh PAUD terhadap Kesiapan Sekolah dan Literasi Dasar*, Obsesi (2020).

Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*.

Dwijayanti, I., et al. (2024). Pengenalan Numerasi Awal melalui Activity Book. *Jurnal Obsesi*.

Febiola, KA (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media

Fitriani, H. (2025). KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 14(1).

Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development: Infants, children,*

JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik,
journal.unesa.ac.id, *Jurnal PAUD*.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.

La-sule, S., Wondal, R., Mahmud, N., *Pemanfaatan Media Pohon Angka untuk Mengenal Konsep Bilangan*.

Lestari, D., & Rahmawati, I. (2022). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas pada Pendidikan Anak

Maghfirah, F., et al. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal*

Noviarini, B., et al. (2024). Peran Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*.

Nugroho, A., et al. (2023). Teknik Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Nuraeni, A. (2021). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini dalam Konteks PAUD*. Journal of Early Childhood

pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, ejournal.undiksha.ac.id, *Persekolahan*, 3(2), 143-149

Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. Journal of Research in Science Teaching.

Pratiwi, R., & Hidayat, T. (2023). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Qondias, D., Adin, M. O., Sombo, O., Kae, M. M.,

Fodju, M. I. O., & Muku, E. S. W. (2025).

Menumbuhkan

Rahmawati, I. (2020). Perkembangan Numerasi Anak pada Tahap Praoperasional. *MATHEMA*, 2(1).

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Research.

Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.

Sari, M., et al. (2022). Efektivitas PTK dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi*.

Seprina, A., et al. (2025). Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard.

Suyadi & Rochman, *Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*, Jurnal Pendidikan Anak (2017).

Suyadi & Ulfah (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah PAUD.

Wati, L., *Efektivitas Media Pohon Angka dalam Meningkatkan Pemahaman Bilangan Anak*, Jurnal Edukasi AUD

Wulandari, F., et al. (2024). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Bermain. *Jurnal PAUD Indonesia*