

**PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS APLIKASI FILMORA UNTUK
PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Dewi Mahmudah¹, Erna Budiarti²
Universitas Panca sakti Bekasi
dewi.mahmudah.alwi@gmail.com bbbudiarti@gmail.com

Abstrak

Dalam meningkatkan perkembangan SDM yang unggul maka diharapkan semua guru untuk selalu berupaya untuk maju dalam kegiatan pembelajaran terhadap anak didik karena dengan berbekal kualitas guru yang tinggi maka tujuan nasional pendidikan akan dapat dicapai. Salah satu upaya kompetensi yang diharapkan yaitu guru mempunyai kemampuan dalam IPTEK sehingga dalam melakukan kegiatan belajar mengajar guru dapat menggunakan media filmora dalam membuat *flashcard* yang mampu dimanfaatkan guna membilang teruntuk anak di usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu hasil dari penelitian tidak menggunakan angka akan tetapi diuraikan dengan kalimat. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi VI dimana pada saat sebelum menggunakan *flashcard* anak masih kurang mampu dalam membilang, namun seiring perkembangan zaman dan kemampuan guru dalam menggunakan media digital khususnya filmora ternyata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dan mengenal lambang bilangan yaitu dari 12 anak didik yang menjadi subjek penelitiannya 9 anak sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kata kunci: *Filmora, Kognitif, Flashcard*

**THE USE OF FILMORA APPLICATION-BASED MEDIA FLASHCARD FOR THE
DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY**

Dewi Mahmudah¹, Erna Budiarti²
Panca sakti University, Bekasi
dewi.mahmudah.alwi@gmail.com, bbbudiarti@gmail.com

Abstract

In improving the development of superior human resources, it is hoped that all teachers will always strive to advance in learning activities for students because armed with high-quality teachers, the national goals of education can be achieved. One of the competency efforts that is expected is that teachers have the ability in science and technology so that in carrying out teaching and learning activities teachers can use Filmora media in making flashcards that can be used to count for children at an early age. This study uses a descriptive qualitative approach, namely, the results of the study do not use numbers but are described in sentences. This research was conducted at Pertiwi VI Kindergarten where before using flashcards the children were still unable to count, but over time and the teacher's ability to use digital media, especially Filmora, it turned out that it was able to improve children's ability to count and recognize number symbols, from 12 students who as research subjects, 9 children had developed very well, 3 children developed according to expectations.

Keywords: *Filmora, Cognitive, Flashcard*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dewasa ini berkembang sangat pesat, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa kita senantiasa harus mengikuti dengan cepat. Bahkan dalam dunia pendidikan kita juga tak luput untuk selalu mengikutinya agar senantiasa semua dapat berjalan dengan baik. Karena semakin tinggi tingkat teknologi maka peradaban manusia semakin tinggi pula, oleh karena itu kita sebagai pendidik senantiasa dapat mengikuti kemajuan teknologi demi dunia pendidikan semakin maju pula

Dalam usaha untuk meningkatkan perkembangan anak terutama perkembangan kognitif maka banyak usaha yang harus kita lakukan agar anak senantiasa dapat bermain sambil belajar dengan harapan bahwa apa yang dilakukan tidak membosankan dan anak merasa senang dan tidak menjadi terbebani ketika melakukan aktivitas di sekolah dan merasakan bahwa dia sedang bermain saja

Susanto berpendapat, kegiatan yang mengkaji, memperkirakan serta mengaitkan sesuatu hal yang dilakukan seseorang dalam melakukan suatu tindakan merupakan pengertian kognitif (Ni luh Wayan 4:2016). Dalam aktivitas kognitif hendaknya kita berusaha memberikan sesuai minat anak dan dilakukan dengan unsur bermain sehingga anak tidak merasa bahwa mereka belajar untuk mengenal angka. Kognitif merupakan suatu proses ketika seseorang sedang memusatkan segala syaraf dalam otaknya untuk mendapatkan sesuatu ide (martini 2016: 18). Pratiwi (2019) mengutip dari Jean Peaget bahwa pemikiran logis dialami oleh anak usia dini dan dalam tahapan pra-operasional, sebab kesiapan anak dikatakan belum siap untuk ikut berperan pada manipulasi mental atau operasi. Dengan adanya proses rangsangan, kognisi anak mampu berkembang dimana diperoleh melalui kehidupan hariannya. Berbagai materi yang guru berikan akan direspon oleh anak baik dilihat maupun didengar yang semuanya kemudian anak akan menyerapnya. Menurut Piaget (Mutiah, 2010:101) Dalam fase mereka akan menjalani proses kognitif sesuai tahapan secara berlahan lahan dari mulai awal hingga sampai mereka suatu saat akan dapat berpikir seperti keadaan orang dewasa berdasarkan segala kemampuan yang dimilikinya.

Dalam mengenalkan lambang bilangan kita sebagai pendidik juga harus dapat membuat sesuatu yang baru bagi anak sehingga mereka terdorong untuk senang untuk bermain sambil belajar. Kita dapat membuat lambang bilangan dari kalender bekas, membuat angka dengan tulisan tangan dan sebagainya, serta terdapat sebuah upaya yang bisa kita jalankan juga yaitu membuat angka dengan menggunakan perangkat lunak misalnya komputer maupun laptop. Adanya teknologi yang kian sangat maju membuat kita mampu menggunakan perangkat tersebut untuk menghasilkan berbagai macam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Banyak ragam fitur yang disajikan oleh pihak digital untuk kemajuan Pendidikan juga misalnya *power point, in shoot, canva, kine master, filmora* dan lain lainnya.

Dalam penelitian ini penulis berusaha menggunakan perangkat digital filmora dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak didik. Hal ini dikarenakan masih jarang pendidik yang menggunakan perangkat tersebut, dan ketika belum menggunakan perangkat dapat diketahui bahwa masih minim dalam mengenal lambang bilangan dengan jumlah 50%, akan tetapi setelah menggunakan filmora dengan flash card diharapkan dapat meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Nayazik mengenai media kartu angka yang berfungsi untuk mengurutkan lambang dalam kemampuan kognitif mampu meningkat sekitar 80%.

Setiap anak dilahirkan dengan segala kesempurnaan dalam tubuhnya. Mereka dikaruniai segala kemampuan yang lengkap, sehingga sebagai orangtua kita berusaha memberi stimulus dan rangsangan yang dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki. Rangsangan yang sangat kuat dapat diberikan kepada anak dalam pendidikannya di usia saat ini supaya segala pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan baik tanpa ada kekurangan. Kegiatan pengembangan yang dapat kita lakukan yaitu memberi pendidikan agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa serta seni. Dalam pengembangan kognitif hendaknya kita tidak memaksakan anak untuk dapat berhitung layaknya orang dewasa akan tetapi kita harus mengenal dan mengetahui dunia mereka. Dunia anak usia dini yaitu dengan cara bermain sehingga diharapkan

mereka dapat mengenal bilangan dengan hati dan suasana yang menyenangkan tanpa tekanan dari pihak manapun. Ketika suatu kejadian atau peristiwa dilihat, diamati dan dianalisa maka hal tersebut merupakan kegiatan yang mengarah pada kognitif (Sujiono, Y. n. 2014).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Studi Kasus. Penelitian studi kasus dikatakan sebagai sebuah metode penyelidikan yang dilakukan langsung, berlatar belakang alamiah dan perhatiannya terpusat pada suatu peristiwa secara intensif dan rinci. Jenis penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu pengetahuan dengan mendalam terkait objek yang diteliti dan sifat penelitiannya lebih eksploratif dan deskriptif. Penelitian ini biasanya tertuju pada manusia dan kejadian (Ghoni & Al Mansur, 2012).

Penelitian ini berdasarkan pendekatan kualitatif yakni sebuah penelitian untuk mengkaji suatu peristiwa yang sedang peneliti alami seperti tindakan, motivasi, persepsi, perilaku dan lainnya (Lexy J. Moleong, 2018). Dalam mengumpulkan data dilaksanakan melalui teknik dokumentasi, wawancara dan observasi. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan flashcard berbasis aplikasi filmora dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui flashcard. Sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Pertiwi VI berjumlah 12 anak.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dari Miles B. Dan Huberman Michael A. Tahap pertama dari teknik analisis data ini ialah pengumpulan data tentang pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan kognitif anak. Tahap yang kedua yakni reduksi data yang dilaksanakan setelah seluruh data terkumpul lalu akan dilakukan dengan merangkum, memilih dan memfokuskan pada hal-hal yang pokok, yang berkaitan dengan optimalisasi kemampuan kognitif anak melalui media flashcard berbasis aplikasi filmora. Tahap ketiga pemaparan data yang artinya menjelaskan atau mendeskripsikan kembali data-data yang telah direduksi kedalam bentuk teks naratif berkaitan tentang optimalisasi pembelajaran

dengan menggunakan flashcard berbasis aplikasi filmora terhadap kemampuan kognitif anak. Dan pada tahap yang terakhir yakni penarikan kesimpulan. Pada tahap terakhir ini, data yang telah selesai dipaparkan ditarik kesimpulan untuk mengetahui menggunakan flashcard berbasis aplikasi filmora terhadap kemampuan kognitif anak.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak dengan saat menggunakan *flashcard* dalam membilang benda, dimana setiap anak diajak untuk menghitung benda yang terdapat dalam *flashcard*, dengan belajar menghitung benda maka kemampuan anak dalam bidang kognitif diharapkan semakin berkembang.

Dalam penelitian yang kami adakan di TK pertiwi VI penggunaan *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang benda. Pelaksanaan penggunaan *flashcard* yaitu anak diajak bermain dengan mengambil kartu angka kemudian mereka menghitung benda pada kartu tersebut. Dengan permainan tersebut ternyata anak merasa senang.

Adapun kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran yaitu anak mampu membilang benda dengan menggunakan buku bergambar benda kemudian peneliti mencatat hasil yaitu 1 orang mendapat nilai BSB, 3 orang mendapat BSH, 5 anak nilai MB dan 3 anak lainnya dengan nilai BB pada aspek kognitif anak pada aspek menyebutkan urutan angka 1-10.

Kemudian peneliti ingin mengetahui kemampuan anak dalam membilang benda, menyebutkan angka 1-10 dan mengurutkan angka 1-10 dengan flashcard yang dibuat dengan aplikasi filmora yaitu didapat hasil anak mendapat nilai BSB yaitu 5 anak, nilai BSH 7 anak, pada aspek mengenal angka 1-10 anak, yang mendapat nilai BSB 4 anak, BSH 6 anak, MB 2 anak. Sedangkan pada aspek mengurutkan angka 1-10 anak yang mendapat nilai BSB 2 anak, BSH 5 anak, dan MB 5 anak.

Kemudian peneliti menambah rentang angka yaitu 1-20 dengan menggunakan flashcard. Aspek mengenal angka 1-20 anak

yang mendapat nilai BSB berjumlah 9 anak, BSH 3 anak, untuk nilai BM dan BB sudah tidak ada. Aspek mengurutkan angka 1-20 anak yang mendapat nilai BSB 9 anak, nilai BSH 3 anak, untuk nilai MB dan BB juga sudah tidak ada.

Berdasarkan penelitian yang berjudul *penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung) pada anak usia dini* yang ditulis oleh Tubaas Rahman menunjukkan peningkatan skor, skor Pretes 56% meningkat menjadi 82% dengan selisih rata-rata menjadi 26%. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Syukri dengan judul *meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka bergambar di tk bunaya* juga mengalami peningkatan lebih dari 80%.

Berdasarkan Permendikbud No 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa dalam menghitung, mencocokkan bilangan dengan bilangan lainnya dapat menggunakan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, hal ini merupakan standar pencapaian perkembangan AUD. Kurniawan *et al.* (2019) mengutip pendapat Syadi dan Masnipal mengenai kemampuan kognitif yang mana termasuk sebagai awal mulai konsep matematika yang bisa diperkenalkan ketika berusia 4-5 tahun dimana rancangan tersebut mencakup mengenai konsep bentuk, warna, pola, ukuran, dan ruang.

Pada anak berusia 3-4 tahun dan 4-6 tahun terdapat karakteristik kognitif, diantaranya: 1. Dapat mengelompokkan benda yang ada disekitar 2. Dapat mengenal konsep ilmu pengetahuan sederhana yang ada di sekitar 3. Bentuk geometri dapat mampu dikenali. 5. Mampu menyelesaikan permasalahan sederhana di lingkungan terdekat 6. Mampu memahami konsep ruang serta mampu memahami ukuran 7. Mampu memahami konsep waktu 8. Mampu memahami beragam pola pola Yudha dan Rudyanto (Sari, 2018). Pada dasarnya semua akan berkembang pesat dan menjadi lebih maju apabila anak-anak diberikan kegiatan yang dapat merangsang segala kemampuan yang ada pikirannya dan dapat mencari gagasan yang baru dengan melakukan eksperimen sederhana sehingga mereka akan menjadi anak yang aktif untuk menemukan semua jawaban atas sebuah tantangan yang dihadapinya (Rahman, Sumardi, & Fuadatul, 2017). Perkembangan

kognitif anak usia dini memiliki karakteristik diantaranya: 1) Memanfaatkan konsep waktu, 2) mengklasifikasikan benda ke dalam bermacam bentuk, warna, dan ukuran, 3) mengetahui berbagai bau, rasa, suara, ukuran, dan jarak, 4) memahami sebab-akibat, 5) menjalankan percobaan sederhana, 6) mengetahui konsep bilangan, 7) mengetahui berbagai bentuk geometri, 8) mengetahui pengukuran alat, 9) memahami tambah dan kurang terhadap berbagai benda (Sriyati *et al.*, 2018)

Akan tetapi dikarenakan kemampuan tiap anak berbeda, mereka terkadang ada yang belum mampu dalam mengenal dan mampu membilang benda dengan baik, sehingga sebagai pendidik kita berusaha mencari gagasan yang baru dalam melakukan kegiatan di sekolah, sehingga diharapkan anak didik akan dapat berkembang secara baik dan tumbuh bersama dengan teman temannya secara seimbang.

Flashcard merupakan sebuah kartu yang mampu mendukung anak agar memahami awalan konsep matematika semacam konsep bilangan dan geometri dimana ditampilkan angka beserta gambarnya dalam rupa dasar geometri, dan juga memperlihatkan berbagai benda yang mempunyai wujud serupa dasar geometri. Media yang digunakan secara tepat tentunya akan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran, sebab media mempunyai peran untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim pesan tertuju pada penerima pesan, hal ini dimaksudkan kepada guru dan anak usia dini yang masing-masing adalah sebagai pengirim pesan dan penerima pesan (Dewi, 2017; Rahayu & Fujiati, 2018).

Anak usia dini dalam proses pembelajarannya yang paling dominan adalah disertakan unsur permainan sewaktu proses belajarnya, alhasil hal ini bisa dipergunakan guna meningkatkan kognitifnya (Rosalina & Nugrahani, 2019; Pura & Asnawati, 2019). Penyertaan permainan dalam kegiatan belajar tentunya membuat kegiatan menjadi lebih menarik, menyenangkan, mudah dipartisipasi dan dimengerti oleh anak (Susanto, 2017).

Melalui media berbagai ragam gambar, tulisan serta coretan yang dapat merangsang imajinasi anak maka hal tersebut dapat

meningkatkan kegiatan keterampilan dan pembelajaran pada anak tersebut (Susilana & Riyana, 2008). Kehadiran media *flashcard* membuat kapabilitas anak semakin meningkat guna mengingat gambar dan bilangan yang ada pada *flashcard* tersebut (Fransiska, 2018). Seorang anak akan merasa senang dan menyukai suatu kegiatan dan dapat mengerti tentang kegiatan yang diikuti ketika mereka melakukan hal tersebut dengan bermain, Susanto, A. (2017).

Rejeki *et al.* (2018) mengutip dari Indriana bahwa media *flashcard* memiliki keunggulannya seperti (a) kemana saja mudah dibawa sebab tidak memiliki ukuran yang besar; (b) mudah untuk dibuat dan digunakan, alhasil dengan media ini anak bisa belajar dengan baik; (c) mudah diingat sebab kartu ini lebih menarik, sederhana, mencakup huruf dan angka, merangsang otak lebih lama agar bisa lebih mengingat pada kartu; (d) lebih senang agar difungsikan untuk media pembelajaran, melalui konsep permainan. Adapun juga dalam proses pembelajaran, media *flashcard* ini memiliki keunggulan yaitu menjadi lebih efektif dan efisien, sensibel, berdaya guna, serta menyenangkan dan menarik. Diantara fungsi dari *flashcard* yaitu ketika digunakan oleh anak-anak maka mereka akan dengan cekatan akan melihat bentuk, tulisan atau gambar yang ada pada sebuah kartu sehingga mereka akan mengingat tentang apa yang ada dalam kartu tersebut (Hasan, M. (2009). Hal ini sejalan dengan Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999) yang menyatakan manfaat *flashcard* yaitu dapat menumbuhkan semangat anak dalam melakukan kegiatan, dapat menjadikan anak dapat menemukan jawaban dari setiap permasalahan yang dihadapi, serta meningkatkan anak bersikap percaya diri.

Beberapa langkah untuk menghitung media kartu angka, sebagai berikut (Susanto, 2007): (1) Konsep bilangan 1 sampai 10, anak didik mempelajari bilangan yaitu dengan menghitung kuantitas melalui bilangan. Maksudnya bilangan tersebut memperlihatkan berapa banyak himpunan benda. (2) Membilang, melakukan penghafalan bilangan yaitu kapabilitas untuk mengulang berbagai angka yang kemudian memberikan pemahaman anak mengenai maksud sebuah angka. (3) Makna angka dan pengenalannya,

melalui benda-benda atau simbol-simbol angka, setiap angka mempunyai makna melalui gambar.

Dalam penelitian ini kami menggunakan aplikasi *filmora* dalam membuat kartu angkanya, hal tersebut dikarenakan penggunaan aplikasi *filmora* juga sangat mudah digunakan dan dipelajari oleh setiap orang.

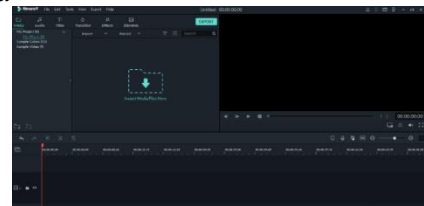
Suatu sistem komputer yang diatur dan diberi intruksi oleh suatu alat disebut *software*. Aplikasi dan sistem digital dalam komputer dijalankan oleh *Software*. Apabila telah melakukan kegiatan setelah *shooting* maka tugas yang dilakukan yaitu mengedit video, proses ini dinamakan *editing*. Pada proses ini yaitu dengan cara memotong serta menggabungkan video atau gambar menjadi bentuk yang diinginkan sehingga menghasilkan video yang dapat dinikmati oleh pemirsa

Wondershare Video Editor adalah nama awal sebelum berubah menjadi *software* dengan nama *Wondershare Filmora*. *Software* tersebut merupakan aplikasi yang hadir untuk menghubungkan berbagai fungsi guna *editing video* yang mudah dapat digunakan dalam membuat gambar serta video yang sederhana yang bersifat tidak rumit dengan memberikan berbagai *built-in template*, adanya fitur *timeline* dapat juga digunakan dalam mengedit video dalam mengatur berbagai gerakan yang dilakukan oleh pemain

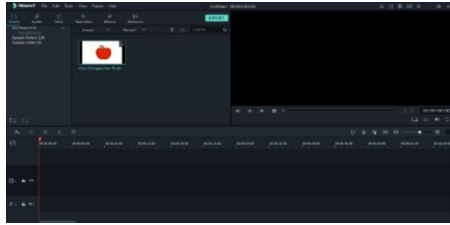
Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan adanya dukungan penginstalan yang gratis *software editing video* populer karena memiliki beragam fitur canggih tampilan yang gratis, sederhana, didukung dengan banyak macam efek dan tema gratis sehingga memberikan magnet pada aplikasi ini. *Wondershare Filmora* memiliki fitur *full feature mode*, *instant cutter mod*, *easy mode*, dan *action cam tool*.

Penulis akan merincikan setiap langkah penggunaan aplikasi *filmora* :

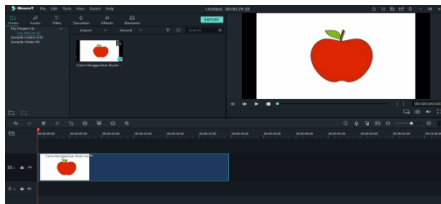
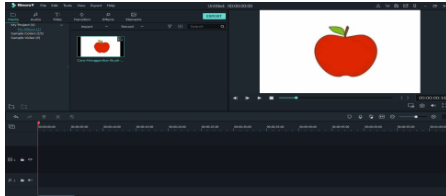
Langkah 1: Membuka *software Wondershare Filmora*



Langkah 2: Masukkan video atau gambar yang hendak disertakan teks di dalamnya.

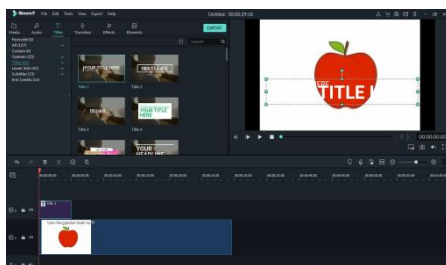


Kemudian letakkan video atau gambar ke dalam *timeline editing* yaitu akan diberikan teks.



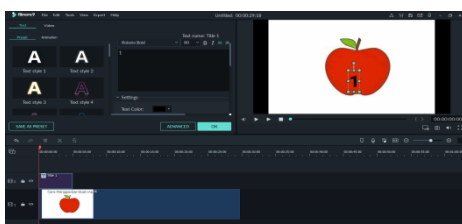
Langkah 3:

Lihat bagian atas aplikasi dan klik icon 'Title', kemudian beragam bentuk teks yang bisa dipakai oleh pengguna. Pilih bentuk teks sesuai apa yang diinginkan (bentuk teks lainnya dapat *scroll* ke bawah pada menu tersebut).



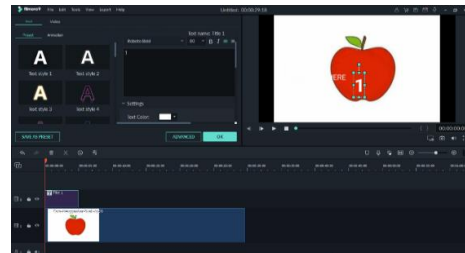
Langkah 4:

Sesudah bentuk teks mana yang akan dipakai, selanjutnya tarik bentuk teks tersebut ke dalam *timeline editing video*, posisikan teks tersebut pada baris di atas video, dan letakkan di durasi ke berapa yang ingin ditampilkan teks pada videonya. Berikut contohnya penulis memakai bentuk teks 'Credit 2' dan diposisikan pada awal video.



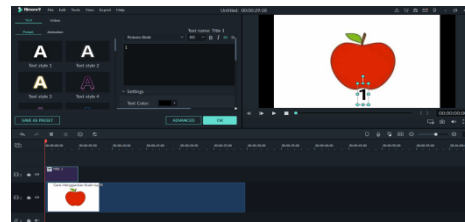
Langkah 5:

Ketika selesai memposisikan teks pada baris atas dan bagian video. Berikutnya kita bisa mengedit *font* teks sesuai yang diinginkan, caranya klik 2 kali pada teks di *timeline editing video*, maka secara otomatis akan menampilkan menu edit teks di bagian kiri atas, sebagai contoh penulis mengetikkan angka 1.



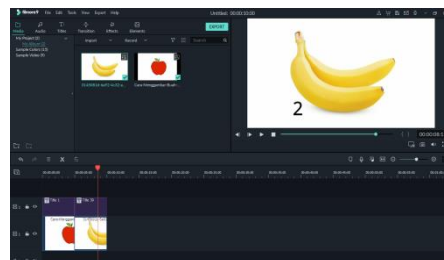
Langkah 6 :

Jika ingin teks dengan jenis *font*, warna, *style*, dan ukuran lain yang ingin ditampilkan pada video maka bisa dengan melakukan klik 2 kali pada teks di *timeline editing* dan selanjutnya diterapkan sesuai keinginan.



Langkah 7 :

Kemudian jika ingin memindahkan teks, tinggal geser pada teks yang telah dibuat.



Jika ingin menambahkan gambar atau video lain, langkah-langkah yang sudah dijelaskan dapat diulangi lagi sesuai dengan petunjuk dan kebutuhan video yang di buat.



Kemudian jika selesai memasukkan semua video atau gambar yang telah diinginkan, jalankan video dengan mengklik tanda segitiga yang terdapat pada layer, gunanya untuk melihat bagaimana hasil gambar yang telah diedit.

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Hal ini terbukti dari 12 anak didik yang menjadi subjek penelitiannya 9 anak sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pelaksanaan tindakan yang diberikan berulang-ulang, melalui media yang menyenangkan oleh guru yang menguasai teknik mengajar dan materi pembelajaran yang menarik terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam matematika. Ketika anak mampu menyebutkan urutan dengan benar, mengenal lambang bilangan dengan baik, dan mengurutkan angka dengan benar.

DAFTAR PUSTKA

- Ahmad, S. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.
- Kurniawan, D. E., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Manurung, R. T. (2019). Smart mathematics : a kindergarten student learning media based on the drill and practice model. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>
- Mansyur, U. (2018). *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fyr8g>
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Pratiwi, E. (2019). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 278–283.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahman, T., Sumardi, & Fuadatun, F. (2017, Juni 1). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128
- Rejeki, H. I., Hidayah, R., Cendrawati, L., & Juwarti. (2018). Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard. *International Conference on Science and Education and Technology*, 247. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.47>

- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Seling:Jurnal Program Studi PGRA*, 5, 54–63.
- Sari, D. P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Pengenalan lambang bilangan anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal.Fkip.Unila.Ac.Id/Index.Php/P AUD/Article/View/18495*, 5(1), 124–133.
- Sujiono, Y. n. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacanarima.
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: BP. Cipta Jaya.