

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU 200
KUREKSARI SIDOARJO**

SKRIPSI

Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi
06020921044



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi

NIM : 06020921044

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya siap menerima segala konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 15 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi

NIM. 06020921044

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi

NIM : 06020921044

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Angka
Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5
Tahun DI Tk Muslimat Nu 200 Kureksari Sidoarjo

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 02 Juni 2025

Pembimbing I



Akhtim Wahyuni, M.Ag.

NIP. 197303202005012003

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi ini telah dipertahankan di
depan Tim penguji Skripsi.

Surabaya, 19 Juni 2025

Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah Dan Keagamaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag

NIP. 197304092005012002

Penguji II

Dra Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji III

Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag.

NIP. 197303202005012003

Penguji IV

Nasrul Fund Erlansyah, M.Pd.

NIP. 198305282018011002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi
NIM : 06020921044
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anka Usia Dini
E-mail address : mmegac623@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Angka Dalam Meningkatkan
Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Muslimat Nu 200 Kureksari
Sidoarjo

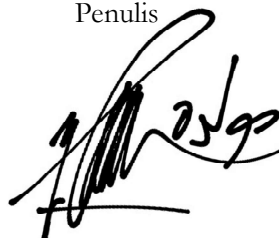
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 September 2025

Penulis



(
Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi
)

ABSTRAK

Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi, 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Muslimat Nu 200 Kureksari skripsi program studi pendidikan islam anak usia dini fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri sunan ampel surabaya. Pembimbing 1 Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag pembimbing 2 Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

Kata Kunci: media pembelajaran digital, kemampuan berhitung, anak usia dini, teknologi pendidikan, PAUD

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan berhitung sebagai salah satu aspek kognitif utama dalam pendidikan anak usia dini. Anak usia 4–5 tahun berada pada masa perkembangan pesat yang membutuhkan stimulasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, yaitu pembelajaran yang konkret, visual, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran digital angka menjadi salah satu alternatif inovatif yang dinilai mampu mendukung proses belajar berhitung secara lebih efektif dan interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital angka terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian adalah 10 anak kelompok A di TK Muslimat NU 200 Kureksari Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes kemampuan berhitung yang dikembangkan berdasarkan indikator penguasaan angka, menghitung benda, penjumlahan sederhana, dan membandingkan kuantitas.

Hasil analisis data menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran digital angka. Rata-rata skor anak meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan. Media digital memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui tampilan visual, animasi, suara, dan aktivitas interaktif yang memudahkan anak memahami konsep angka dan berhitung secara menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital angka berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun. Penggunaan media ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif bagi guru dalam merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

ABSTRACT

Maulidah Mega Cantika Soviana Dhowi, 2025. *The Influence of Using Digital Number Learning Media on Improving the Counting Ability of Children Aged 4–5 Years at TK Muslimat NU 200 Kureksari Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.. Supervisor 1 Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag Supervisor 2 Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I*

Keywords: *digital learning media, counting ability, early childhood, educational technology, PAUD*

This study is based on the importance of developing counting skills as a core aspect of cognitive development in early childhood education. Children aged 4–5 years are at a crucial stage of rapid development, requiring learning that is concrete, visual, and enjoyable. The use of digital number learning media serves as an innovative alternative to support a more effective and interactive learning experience in counting.

The aim of this study is to investigate the effect of digital number learning media on enhancing the counting ability of children aged 4–5 years. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The subjects were 10 children from Group A at TK Muslimat NU 200 Kureksari, Sidoarjo. Data were collected using a counting skill test instrument developed based on indicators including number recognition, object counting, basic addition, and quantity comparison.

The data analysis using the Wilcoxon Signed Ranks Test (non-parametric) showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.005 < 0.05$, indicating a significant difference in children's counting ability before and after the use of digital learning media. The average scores of the children increased significantly after the intervention. Digital media provided engaging learning experiences through visual aids, animations, sounds, and interactive activities that helped children understand numerical concepts in a fun and meaningful way.

It can be concluded that the use of digital number learning media has a positive and significant impact on improving the counting abilities of children aged 4–5 years. This media can be an effective strategy for teachers in designing learning activities appropriate to early childhood development.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN SAMPUL.....	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	14
Tujuan penelitian	14
Manfaat Penelitian.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Media Pembelajaran Digital Anak Usia Dini	16
1. Pengertian Media Digital.....	16
2. Manfaat Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	17
3. Media Digital Pada Pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun.....	20
4. Karakteristik Media Digital Pada Pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun	21
B. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.	24
1. Pengertian Berhitung.....	24
2. Kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun	27
3. Tahapan berhitung anak usia 4-5 tahun	33
C. Pengaruh Media pembelajaran digital dalam peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun	36
D. Penelitian Yang Relevan	41
E. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	46

A. Jenis penelitian dan Desain Penelitian	46
B. Populasi Dan Sampel	48
1. Populasi	48
2. Sampel	49
C. Variabel penelitian	49
D. Instrumen Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Data Hasil Penelitian	64
2. Analisis Data	79
B. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest – Posttest</i>	47
Tabel 3. 2 Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 - 5 Tahun	51
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun	53
Tabel 4. 1 Hasil Skor Pretest.....	66
Tabel 4. 2 Skor, Frekuensi, Presentase Pretest dan Posttest	68
Tabel 4. 3 Hasil <i>Skor Posttest</i>	73
Tabel 4. 4 Skor, Frekuensi, Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
Tabel 4. 5 hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	77
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4. 7 Hasil <i>Uji Wilcoxon</i>	81



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khairul, Syibrani Mulasi, dan Syarifah Rohana. “Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (30 Desember 2021): 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>.
- “Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini | Misrawati | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” Diakses 26 Desember 2024. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1249/pdf>.
- Bredekamp, S. “Effective Practices in Early Childhood Education Third Edition,” 2017.
- “buku pemngembangan kognitif pdf - Penelusuran Google.” Diakses 13 Agustus 2024. https://www.google.com/search?q=buku+pemngembangan+kognitif+pdf&oq=buku+pemngembangan+kognitif+pdf&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIKCAIQABiABBiiBDIKCAMQABiABBiiBDIKCAQQABiABBiiBNIBCTEyOTIzajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8.
- Faradila, Zira Putri, dan Sobrul Laeli. “Mengoptimalkan Proses Belajar Dengan Memahami Perkembangan Kognitif Anak.” *Karimah Tauhid* 3, no. 6 (24 Juni 2024): 6798–6809. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13835>.
- Fitria, Nila. “Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital ‘Bermain Keaksaraan’ Pada Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (28 Juni 2021): 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>.
- Fransiska, Kadek Ayu Widia, Ni Ketut Suarni, dan I Gede Margunayasa. “Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (8 Januari 2024): 466–71. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>.
- “Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak | Hidayat | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” Diakses 26

- Desember 2024.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3277/pdf>.
- “Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak | Hidayat | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” Diakses 26 Desember 2024.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3277>.
- Handayani, Putri, Sujarwo Sujarwo, dan Marlinda Astulia Khoiriyah. “Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (8 November 2022): 6523–36.
- Harun, Faradila, dan Lukman Arsyad. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 1, no. 2 (20 Desember 2020): 139–55.
<https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>.
- Husna, Asma’Ul. “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK USIA DINI DI PAUD KASIH IBU DESA PANDAN INDAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH,” t.t.
- Indahsari, Leoni, dan Sumirat Sumirat. “Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif.” *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 1 (1 Juli 2023): 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>.
- Irawati, Rosi Meri. “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA DI TAMAN KANAK- KANAK SANGRINA BUNDA PASAR TIKU,” t.t.
- “Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi » Republik Indonesia.” Diakses 25 Desember 2024.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/>.
- Khan, Rosa Imani, dan Ninik Yuliani. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BOWLING KALENG.” *Universum* 10, no. 01 (2016): 65–71.
<https://doi.org/10.30762/universum.v10i01.741>.
- Kurniasih, Eem. “MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI,” t.t.

- Maromi, Choirul, dan Ruqqoyyah Fitri. “PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI MELALUI GAME EDUKASI DIGITAL,” t.t.
- Maulida, Susi, dan Umi Kaidaro. “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Di RA AR Rohmah Pekukuhan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto.” *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022): 241–49.
- . “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI VIDEO ANIMASI PADA KELOMPOK A DI RA AR ROHMAH PEKUKUHAN KECAMATAN MOJOSARI KABUPATEN MOJOKERTO.” *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (30 September 2022): 241–49. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.883>.
- “MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI | Kurniasih | Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar.” Diakses 13 Agustus 2024. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/KR-11>.
- M.Pd, Drs Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana, 2011.
- Munasti, Kholida, dan Suyadi Suyadi. “Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (19 Juli 2021): 876–85. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>.
- Munir, Multimedia. “Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan.” *Bandung: Alfabeta*, 2012.
- “Pendidikan anak usia dini : stimulasi dan aspek perkembangan anak / Dr. Dadan Suryana | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.” Diakses 18 Desember 2024. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=24530>.
- “PENERAPAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF OLEH JEAN PIAGET TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA SD/MI | HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences.” Diakses 13 Agustus 2024. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/662>.
- “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli.” Diakses 17 Desember 2024. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation

&hl=id&user=uLjEywYAAAAJ&citation_for_view=uLjEywYAAAAJ:u-x6o8ySG0sC.

- Priyanto, Aris. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN," no. 02 (2014).
- Quran.com. "Surah Asy-Syarh - 1-8." Diakses 21 Juni 2025. <https://quran.com/id/melapangkan>.
- ResearchGate. "(PDF) MATEMATIKA DALAM PROGRAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)." Diakses 3 Desember 2024. https://www.researchgate.net/publication/323114815_MATEMATIKA_DALAM_PROGRAM_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI_PAUD.
- Reza Mukthazar, 140212033. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Macromedia Flash Pada Kelas X (Studikus SMKN 1 Darul Kamal, Aceh Besar)." Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021. <http://library.ar-raniry.ac.id>.
- Royani, M., dan M. Saufi. "Problem Based Learning : Solusi Pembelajaran Matematika yang Pasif." *Math Didactic* 2, no. 2 (2016): 127–31.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, dan Nadia Aurelita M. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (31 Januari 2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- . "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Sutisna icam dan Laiya Sri Wahyuningsi. *METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. UNG Press Gorontalo, t.t.

- Syafitri, Ockti, Rohita Rohita, dan Nila Fitria. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa.” *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 4, no. 3 (30 April 2018): 193–205. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>.
- Tagirova, Alsu. “Rethinking Sino-US Rapprochement: Unconventional Forms of Diplomacy.” *Journal of American-East Asian Relations* 28, no. 2 (2021): 105–8.
- “Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 - Penelusuran Google.” Diakses 13 Agustus 2024. https://www.google.com/search?q=Undang-undang+Republik+Indonesia+No.+20+Tahun+2003&oq=Undang-undang+Republik+Indonesia+No.+20+Tahun+2003&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIHCAEQABiABDIKCAIQABiABBiiBDIKCAMQABiABBiiBNIBBzM2OWo wajeoAgiwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8#vhid=zephyr:0&vssid=atritem- <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>.
- “UU No. 20 Tahun 2003.” Diakses 3 September 2024. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Vitianingsih, Anik Vega. “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini” 1, no. 1 (2016).
- Yuliati, Kristina Anik, Mukti Widayati, Nurnaningsih Nurnaningsih, dan Rina Iriani Sri Ratnaningsih. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Media Flashcard Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (31 Juli 2024): 1309–24. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.617>.