



## Peran Orang Tua dalam Pengenalan Angka di Era Digital Melalui Comic Digital Interaktif

Yani Supriani<sup>1</sup>, Rina Oktaviyanthi<sup>2</sup>, Suherman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Univesitas Serang Raya, Indonesia

E-mail: [yani.supriani2@gmail.com](mailto:yani.supriani2@gmail.com)

### ABSTRAK

**Kata Kunci:**  
pelatihan, PAUD,  
angka

**Latar Belakang:** Pengenalan angka pada anak usia dini, khususnya di tingkat TK dan PAUD, merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan matematis anak. Namun, masih banyak ditemui siswa yang memiliki pengetahuan terbatas mengenai bilangan dan operasi hitung dasar, yang dapat menghambat pemahaman mereka pada jenjang pendidikan lebih lanjut.

**Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya pemahaman bilangan pada siswa usia dini dengan mengembangkan metode pengajaran menggunakan media interaktif berbasis teknologi, yakni komik digital. Pelatihan ini ditujukan kepada guru dan wali murid untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengajarkan angka kepada anak-anak di TK Islam An-Nur, Cilegon.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan Participatory Learning Method (PLM), yang menekankan pada keikutsertaan aktif peserta pelatihan dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk Bimbingan Teknis (Bimtek) yang melibatkan guru dan wali murid.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital interaktif secara signifikan membantu siswa dalam mengenali angka dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga menarik minat belajar anak dan memfasilitasi pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan oleh guru maupun orang tua.

**Kesimpulan:** Pelatihan ini berhasil memperkuat peran guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran angka di era digital. Penggunaan komik digital interaktif memberikan solusi praktis dan inovatif dalam proses pengajaran angka untuk anak usia dini.

### ABSTRACT

**Keywords:**  
training, early  
childhood  
education,  
numbers

**Background:** Number recognition in early childhood, especially at the kindergarten and early childhood levels, is an important foundation in the development of children's mathematical skills. However, there are still many students who have limited knowledge about numbers and basic calculation operations, which can hinder their understanding at the level of further education.

**Purpose:** This research aims to overcome the problem of low understanding of numbers in early age students by developing a teaching method using technology-based interactive media, namely digital comics. This training is aimed at teachers

*and parents to improve their skills in teaching numbers to children at An-Nur Islamic Kindergarten, Cilegon.*

**Method:** *This study uses the Participatory Learning Method (PLM), which emphasizes the active participation of trainees in every stage, from planning to evaluation. The training was carried out in the form of Technical Guidance (Bimtek) involving teachers and guardians of students.*

**Results:** *The results show that the use of interactive digital comics significantly helps students in recognizing numbers more easily and fun. In addition, this media also attracts children's interest in learning and facilitates interactive learning that can be applied by teachers and parents.*

**Conclusion:** *This training has succeeded in strengthening the role of teachers and parents in supporting number learning in the digital era. The use of interactive digital comics provides a practical and innovative solution in the process of teaching numbers for early childhood.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam fase perkembangan paling pesat dan krusial, yang membentuk dasar bagi kehidupan mereka di masa depan. Pada rentang usia 0-8 tahun, anak mengalami pertumbuhan yang cepat dalam berbagai aspek perkembangan (Fitri et al., 2023) (Regina & Hidayat, 2024). Karakteristik anak-anak berbeda dengan orang dewasa, baik dalam perilaku maupun cara belajar, sehingga pendekatan pendidikan yang dirancang khusus bagi mereka sangat penting (Budiwan, 2018) (Hasnawati, 2022). Memahami karakteristik belajar anak usia dini menjadi landasan utama dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Pengenalan konsep bilangan sejak dini juga berperan penting dalam memudahkan anak mengikuti proses pendidikan selanjutnya, khususnya dalam pelajaran matematika (Pahendra, 2020).

Mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak Taman Kanak-kanak memerlukan proses yang bertahap dan tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Proses ini perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan media konkret untuk membantu anak memahami konsep bilangan. Menurut Zahara et al., (2023) pengenalan angka pada anak dapat dimulai dengan aktivitas sederhana, seperti menghitung jari, melihat gambar dengan angka, atau mengurutkan angka saat bermain. Salah satu metode kreatif yang dapat digunakan adalah menempelkan kartu angka besar di dada anak-anak, kemudian meminta mereka berdiri sesuai urutan angka yang ditempel. Pengembangan kemampuan mengenal angka merupakan hasil kombinasi antara pembawaan alami dan latihan terstruktur. Namun, permasalahan yang sering muncul di jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah minimnya pengetahuan siswa mengenai budaya lokal, termasuk dalam konteks pengenalan angka.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan perilaku, kebiasaan, dan kemampuan dasar anak secara optimal (Nasional, 2003). Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan yang dirancang untuk anak usia 4-6 tahun, di mana mereka memasuki tahap praoperasional konkret dalam berpikir. Pada masa ini, anak-anak mulai menunjukkan pemikiran yang lebih terstruktur, namun masih sangat egosentris, dengan kesadaran bahwa pandangan mereka mungkin berbeda dari orang lain

di sekitar mereka. Masa ini menjadi periode penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, di mana mereka belajar untuk memahami perspektif orang lain serta mengembangkan keterampilan dasar yang akan membentuk fondasi bagi pembelajaran selanjutnya.

Untuk mendukung kemampuan pengenalan angka, penulis menyelenggarakan pelatihan dan bimbingan teknis yang berfokus pada penggunaan aplikasi digital, dilengkapi dengan modul tutorial. Pelatihan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dirancang untuk membantu peserta mencapai tingkatan pemahaman tertentu, sebagaimana dijelaskan oleh Haling (2007). Program pelatihan pengenalan angka ini disusun berdasarkan kebutuhan sekolah, dengan materi yang disesuaikan dengan konteks alam, sosial, budaya, ekonomi, serta pembangunan daerah setempat. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep angka kepada peserta didik melalui pendekatan yang relevan dan berbasis lingkungan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting yang mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Yenti & Maswal, 2021). Salah satu aspek yang perlu diperkenalkan sejak dini adalah pengenalan angka, karena hal ini akan berdampak pada pemahaman anak terhadap konsep matematis di masa depan. Oleh karena itu, kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini menjadi sangat krusial untuk dikembangkan, agar mereka siap mengikuti pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi (Shasliani et al., 2023).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), anak usia 4-5 tahun diharapkan sudah mampu membilang banyak benda dari satu hingga sepuluh (Pratiwi, 2019). Dalam kurikulum 2013, meskipun anak usia dini tidak dituntut untuk bisa membaca, menulis, dan berhitung secara formal, mereka harus diperkenalkan dengan berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, melalui metode bermain yang memberi stimulus langsung. Oleh karena itu, pengenalan angka yang merupakan dasar matematika perlu mendapat perhatian khusus dan dikembangkan dalam pembelajaran PAUD. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung hal ini adalah melalui comic digital interaktif, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Mitra dalam pengabdian ini adalah TK Islam An-Nur yang terletak di kecamatan citangkil kota Cilegon Provinsi Banten. TK Islam An-Nur telah didirikan dari tahun 2013 merupakan sekolah swasta yang bernaung pada yayasan An-Nur, jumlah tenaga pendidik di TK An-nur sebanyak 9 orang dengan dipimpin oleh kepala sekolah Ibu Bayinah SE. jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2023/2024 ini sejumlah 50 siswa dengan rombongan belajar usia dibawah 5 tahun (TK A) sebanyak 15 siswa dan usia diatas 5 tahun (TK B) yang dibagi menjadi 2 kelas dengan masing – masingnya berjumlah 20 siswa dan 15 siswa. Untuk ruangan terdiri dari 4 ruangan, 3 ruang kelas dan 1 kantor kepala sekolah, TU dan Guru serta aula untuk mengadakan pertemuan antara pihak sekolah dan komite atau para wali murid.

Sistem pembelajaran yang diberikan masih mengikuti kurikulum 2013 dengan metode pembelajaran ceramah dan alat peraga sederhana berupa poster 2 dimensi. Adapun waktu pembelajaran hanya sekitar 2 1/2 jam dilaksanakan senin-jum'at.

Mengingat pembelajaran yang sangat singkat maka untuk mengoptimalkan kemampuan siswa – siswi TK Islam An-nur dalam mengenal angka harus melibatkan peran orang tua atau komite di dalamnya.

Berdasarkan kondisi di lapangan, pengenalan angka pada siswa TK Islam An-Nur serta upaya untuk mengubah metode pengajaran guru di kelas masih menemui banyak tantangan. Situasi ini perlu mendapat perhatian serius sebagai langkah awal perbaikan. Jika permasalahan ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan akan berdampak pada kurangnya pemahaman dan kemampuan matematika anak di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, penting untuk segera menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, baik oleh guru di kelas maupun orang tua di rumah, sehingga mereka dapat membantu mengajarkan kembali materi kepada anak-anak dengan lebih efektif.

Bimbingan teknis (bimtek) untuk pembuatan modul ajar merupakan salah satu bentuk pengembangan perangkat pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan profil yang diinginkan (Nurfitriani et al., 2023). Modul tutorial ini berisi panduan lengkap yang mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah, media yang digunakan, serta asesmen yang diperlukan untuk melaksanakan proyek terkait profil. Sebagai fasilitator, guru memiliki fleksibilitas untuk membuat, memilih, dan memodifikasi modul ini sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran yang dihadapi, sehingga lebih efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar (Susilo et al., 2022). Terkait hal ini maka peneliti mengadakan kegiatan pelatihan pengenalan angka yang dilaksanakan di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD terdapat di kota Cilegon, ditujukan untuk para guru dan wali murid dari sekolah tersebut. Adapun media pembelajaran tersebut berbasis artificial intelligence yaitu comic digital interaktif.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui aktivitas bermain, yang merupakan metode paling efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak. Sebelum memasuki dunia sekolah formal, bermain adalah cara alami bagi anak untuk menjelajahi lingkungan, mengenal orang lain, dan memahami diri sendiri (Rakimahwati et al., 2018). Pada dasarnya, bermain memberikan kesenangan tanpa tekanan dan lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir (Rakimahwati et al., 2018). Pembelajaran melalui bermain harus disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak, di mana secara bertahap pendekatan ini berkembang dari "bermain sambil belajar" (dengan porsi bermain lebih dominan) menjadi "belajar melalui bermain" (dengan unsur belajar yang lebih menonjol). Dengan pendekatan ini, anak-anak akan lebih siap menghadapi pembelajaran di tingkat pendidikan berikutnya tanpa merasa terbebani. Bagi anak, dunia bermain adalah dunia yang penuh kesenangan dan merupakan bagian penting dari masa kecil mereka.

Suryana, (2013) menggambarkan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: 1) Anak bersifat egosentris, mereka cenderung melihat dunia hanya dari sudut pandang dan kepentingan mereka sendiri. 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka menganggap dunia penuh dengan hal-hal menarik dan menakutkan yang menimbulkan keinginan untuk menjelajah lebih jauh. 3) Anak bersifat unik, setiap anak memiliki keistimewaan dalam gaya belajar, minat, serta latar belakang keluarga yang berbeda-beda. 4) Anak kaya dengan imajinasi dan fantasi, mereka hidup dalam dunia yang penuh dengan hal-hal imajinatif, membuat mereka sangat terpesona oleh dunia fantasi yang berbeda dari realitas orang dewasa. 5) Anak memiliki rentang konsentrasi yang pendek,

sehingga mereka umumnya kesulitan untuk fokus pada satu aktivitas dalam jangka waktu yang lama. Yulista, (2019) juga mendukung temuan bahwa penggunaan media interaktif dapat mempercepat proses pengenalan angka pada anak usia dini. Berdasarkan hal ini, penelitian kami merancang dan mengembangkan media komik digital interaktif sebagai alat yang lebih efektif untuk membantu anak-anak mengenal angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan alat pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk pendidikan numerasi anak usia dini di Indonesia. Meskipun alat serupa telah dikembangkan untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, penelitian ini merupakan salah satu yang pertama yang menargetkan media digital yang relevan dengan konteks budaya lokal untuk anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi potensi keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran, aspek yang sering diabaikan dalam studi sebelumnya. Urgensi penelitian ini semakin nyata seiring dengan meningkatnya ketergantungan pada alat digital dalam pendidikan, yang dipercepat oleh pandemi COVID-19, yang memaksa transisi cepat ke platform pembelajaran digital. Oleh karena itu, menemukan metode yang efektif untuk mengintegrasikan alat-alat ini dalam pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting agar anak-anak tidak tertinggal di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua dalam pengenalan angka pada anak usia dini di TK Islam An-Nur, Cilegon. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap angka. Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi guru dan orang tua dalam memperbaiki kualitas pembelajaran angka melalui media digital. Implementasi komik digital interaktif diharapkan dapat menjadi solusi jangka panjang yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini, serta memberikan alternatif media pengajaran yang inovatif dan relevan dengan era digital saat ini.

## **METODE PENELITIAN**

Solusi yang kami tawarkan adalah pelatihan menggunakan Model *Participatory Learning Method* (PLM), yang mengedepankan metode pembelajaran partisipatif. Dalam model ini, fokus utama adalah pada proses pembelajaran yang melibatkan keikutsertaan peserta dalam semua aspek kegiatan pelatihan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Kegiatan ini akan berfokus pada materi yang mengedukasi tentang pentingnya pengenalan angka bagi anak usia dini, dan akan dilaksanakan di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD di Kota Cilegon. Untuk mempersiapkan pelatihan ini, ada tiga tahapan yang harus dilakukan untuk melibatkan guru dan orang tua siswa:

1. Melakukan sosialisasi di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD di Kota Cilegon.
2. Menyusun capaian pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelatihan pengenalan angka.
3. Melaksanakan Bimbingan Teknik (BIMTEK) untuk menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Kegiatan ini akan diikuti oleh peserta pelatihan secara berkelanjutan dan akan mencakup pelatihan pengenalan angka yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi adalah interaksi di mana individu belajar tentang kebutuhan sosial dan budaya, sehingga dapat menjadi bagian dari masyarakat (Gunawan, 2000) (Rahmat, 2022). Sosialisasi ini merupakan proses belajar yang penting bagi individu agar dapat memahami berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat dan menjalani kehidupan yang layak (Idi, 2020). Dalam konteks ini, kegiatan sosialisasi dalam pelatihan pengenalan angka dilakukan di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD di Kota Cilegon, di mana tim pengabdian berkolaborasi untuk memberikan pelatihan kepada guru dan orang tua siswa mengenai pentingnya pengenalan angka.

Memperkenalkan angka kepada anak usia dini berperan penting dalam mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan mereka, sekaligus merangsang otak untuk berpikir logis dan matematis. Tahapan kemampuan mengenal angka pada anak-anak dalam usia dini meliputi: (a) menyebut urutan bilangan dari 1 hingga 10, (b) membilang dengan menggunakan benda-benda hingga mencapai angka 10, dan (c) menghubungkan atau mencocokkan lambang bilangan dengan benda tanpa meminta anak untuk menuliskannya. Di TK Islam An-Nur, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk pengenalan angka masih menggunakan pendekatan konvensional, yaitu metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi sementara siswa hanya mengikuti instruksi. Alat peraga yang digunakan pun cukup sederhana, seperti poster kecil berisi angka dari 1 hingga 10, seperti yang ditunjukkan dalam gambar 1 berikut:



Gambar 1: Siswa Kelompok A

Dalam observasi awal ini penulis juga memberikan latihan soal berupa pengenalan angka pada siswa kelompok B, hasil menunjukkan siswa mampu menuliskan angka pada tulisan terputus-putus atau istilah lainnya adalah menebalkan, akan tetapi untuk menuliskan tanpa ada bantuan angka dengan tulisan terputus-putus serta menyebutkan angka 1-20 baru sebagian siswa saja yang mampu.



Gambar 2: Siswa Kelompok B

TK Islam An-Nur ini terbagi menjadi dua kelompok usia yaitu kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun dan kelompok B adalah anak usia 5-6 tahun. Adapun waktu pembelajaran di TK An-Nur dimulai dari pukul 08.00 – 11.00 dengan waktu istirahat dari pukul 09.00 – 09.30. mengingat waktu yang cukup sebentar belajar di sekolah maka orang tua pun berperan dalam mengenalkan angka pada putera – puterinya sejak usia dini.

Mengingat begitu pentingnya kecakapan yang harus dimiliki oleh anak usia dini, tentu bukan saja hanya dilakukan melalui pembelajaran di sekolah saja di mana guru atau tenaga pendidik yang menjadi fasilitatornya, akan tetapi juga peran orang tua memiliki andil yang besar dalam waktu kesehariannya, oleh karenanya coaching dan mentoring ini ditujukan untuk tenaga pendidik di TK An-nur berikut para wali murid dari siswa di sekolah tersebut. Dengan demikian untuk memberikan rangsangan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak terutama dalam hal kognitif dimana para tenaga pendidik dan walimurid yang menjadi tutor dan fasilitatornya, maka dirancang media pembelajaran dari salahsatu aplikasi pembelajaran canva berupa comic digital interactiv. Aplikasi canva ini memudahkan untuk siapa saja penggunaanya selain mudah diakses di media sosial, media Canva ini juga dilengkapi dengan tampilan – tampilan yang menarik [5]. Selain itu semakin berkembangnya bidang Teknologi Informasi menuntut para guru dan wali murid untuk terus mengasah kemampuan yang dimilikinya. Maka pelatihan ini akan berfokus pada pembuatan Comic Digital Interaktif (CDI) karena di masa depan akan menjadi kebutuhan masyarakat luas, terutama di dunia pendidikan dan dapat menjadi alternatif wirausaha yang prospektif.

Berdasarkan hasil sosialisasi dan sejumlah pertimbangan, sangat penting untuk mengadakan pelatihan pengenalan angka bagi anak usia dini di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD di kota Cilegon. Pelatihan ini dirancang khusus untuk diikuti oleh para guru serta orang tua siswa yang terkait.

a. Nama Kegiatan

Peran Orang Tua dalam Pengenalan Angka bagi Anak Usia Dini di Era Digital.

b. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Juli 2023, di salah satu sekolah taman kanak-kanak dan PAUD di kota Cilegon.

c. Tujuan Kegiatan

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkuat peran guru dan orang tua dalam mengembangkan kemampuan pengenalan angka pada peserta didik usia dini.

d. Tahapan Kegiatan:

- 1) Melaksanakan pelatihan Pengenalan angka di salah satu sekolah taman kanak – kanak dan PAUD yang ada di kota cilegon.



Gambar 3: Kegiatan Sosialisai Pengenalan Melalui Digitalisasi

2) Penyusunan capaian pembelajaran



Gambar 4: Pemaparan Terkait Media Aplikasi Pengenalan Angka

3) Melakukan Bimbingan Teknik (BIMTEK) pembuatan tujuan pembelajaran Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan modul.



Gambar 5: Bimtek Aplikasi untuk Wali Murid Dan Guru



Gambar 6: Bimtek Pembuatan Modul untuk Guru

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, masih terdapat kekurangan dalam kajian yang secara khusus membahas penerapan media ini untuk anak usia dini dalam konteks pengenalan angka (Khotimah & Hidayat, 2022) (Muliani, 2019). Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada pendidikan dasar dan menengah, sehingga terdapat kekosongan kajian mengenai bagaimana teknologi interaktif, seperti komik digital, dapat



diterapkan pada kelompok anak usia dini di Indonesia, terutama dalam pengembangan kemampuan numerik. Selain itu, masih sedikit studi yang mengeksplorasi peran kolaboratif antara guru dan orang tua dalam penggunaan media ini, padahal keterlibatan kedua pihak sangat penting untuk memperkuat proses pembelajaran di rumah dan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji efektivitas komik digital interaktif dalam pengenalan angka pada anak usia dini, serta mengeksplorasi bagaimana keterlibatan orang tua dan guru dapat mendukung penggunaan media ini secara maksimal.

## **KESIMPULAN**

Sosialisasi merupakan suatu proses interaktif yang memungkinkan individu untuk mempelajari kebutuhan sosial dan kultural, sehingga dapat berperan sebagai anggota masyarakat. Kegiatan sosialisasi dalam pelatihan pengenalan angka berlangsung di Aula Kantor Dinas Pendidikan dan Pemuda Olahraga, di mana tim pengabdian memberikan pelatihan kepada guru dan wali murid terkait pengenalan angka untuk anak usia dini.

Pelatihan ini dirancang untuk memenuhi peraturan daerah yang berlaku di Cilegon, Provinsi Banten, dengan tujuan mengembangkan kebudayaan lokal di lingkungan sekolah. Kami berharap kegiatan ini dapat berlanjut di masa mendatang, sehingga generasi mendatang dapat menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan matematis yang berlandaskan pada pengenalan angka dalam kehidupan sosial mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiwan, J. (2018). Pendidikan Orang Dewasa (Andragogy). *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 10(02).
- Fitri, A., Nasution, F., & Maulana, M. (2023). Peran Penting Keluarga dalam Perkembangan Sosioemosional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(2), 480–489.
- Gunawan, A. H. (2000). *Sosiologi pendidikan: Suatu analisis sosiologi tentang pelbagai problem pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hasnawati, S. (2022). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) bagi Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Peserta Didik*.
- Idi, H. A. (2020). *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat dan Pendidikan*.
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258.
- Muliani, B. N. (2019). Peningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api. *Pandawa*, 1(1), 20–39.
- Nasional, D. P. (2003). *Undang-undang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurfitriani, O., Aziz, N., & Nugroho, M. Y. A. (2023). Kesiapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka di MTS Al Ishlah Pageruyung Kabupaten Kendal. *Alphateach (Jurnal Profesi Kependidikan Dan Keguruan)*, 3(1).
- Pahendra, P. (2020). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67–74.
- Pratiwi, N. (2019). *Materi dan Kegiatan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.
- Rahmat, A. (2022). *Sosiologi Pendidikan*. Abdul Rahmat.
- Rakimawati, R., Lestari, N. A., & Hartati, S. (2018). Pengaruh Kirigami terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 102–110.
- Regina, N. T., & Hidayat, E. N. (2024). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku

- Sosial Anak Usia Dini. *Welvaart: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 5(1), 129–145.
- Shasliani, S., Arafah, N., & Septiantoko, R. (2023). Model Pembelajaran IPS di SMP Negeri I Atap Palangka Kabupaten Sinjai. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 25–42.
- Suryana, D. (2013). Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 53–61.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Yenti, Y., & Maswal, A. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2045–2051.
- Yulista, I. (2019). *Penggunaan Media Papan Flanel dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Alam Baradatu Waykanan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Zahara, I., Fauzia, S. N., & Mandira, G. (2023). Upaya Guru dalam Pengenalan Konsep Bilangan untuk Anak Usia Dini di PAUD Sbb Muji Mesra Aceh Utara. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).



**This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).**