



Peningkatkan Penguasaan Konsep Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Usia Dini

Vihesti Nur Anggraini¹, Mohammad Irsyad²

¹Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

²Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

mohammad.irsyad@iainpekalongan.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui upaya meningkatkan penguasaan lambang bilangan melalui metode bermain kartu angka, dan untuk mengetahui apakah dengan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan penguasaan lambang bilangan pada siswa KB Bintang Kecil. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisa data yaitu analisis kuantitatif deskriptif untuk melihat peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal dan menguasai lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat pra siklus penguasaan konsep lambang bilangan anak masih rendah yaitu 57,48% yang masuk dalam kategori kurang. Pada siklus I ada peningkatan yaitu 65,69% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,62% dengan kategori baik. Masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 8,21% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 15,93%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan penguasaan konsep lambang bilangan pada anak di KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman Batang Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Konsep Lambang Bilangan, Kartu Angka.

Improving Master of the Concept of Number Symbols Through the Number Cards Playing Method in Early Children

Abstract

The purpose of this study was to determine the efforts to increase the mastery of number symbols through the method of playing number cards, and to find out whether the method of playing number cards could improve the mastery of number symbols in Bintang Kecil KB students. The type of research used is Classroom Action Research. The data collection technique uses observation, interview, and documentation techniques. The data analysis method is descriptive quantitative analysis to see the increase in children's cognitive development in recognizing and mastering number symbols. The results showed that during the pre-cycle the mastery of the concept of children's number symbols was still low, namely 57.48% which was included in the less category. In the first cycle there was an increase of 65.69% with sufficient category, and in the second cycle increased to 81.62% with good category. Each cycle showed a fairly good improvement and in accordance with the specified success criteria, namely 80%. In the pre-cycle until the first cycle increased by 8.21% and in the first cycle to the second cycle it increased by 15.93%. So, it can be concluded that the use of number card games can improve the mastery of the concept of number symbols in children at the Bintang Kecil KB, Tegalsari Village, Kandeman Batang District, for the 2020/2021 Academic Year.

Keywords: Number Symbol Concept, Flash Card

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

Corresponding Author :

Email Address : mohammad.irsyad@iainpekalongan.ac.id

Copyright 2021 Vihesti Nur Anggraini, Mohammad Irsyad

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Permendikbud No. 137: 2014).

Pada saat anak usia dini, mereka belajar untuk membentuk mental dan karakter. Masa pembentukan ini dikenal juga sebagai masa keemasan. Di lembaga PAUD, anak akan diajarkan dasar-dasar cara belajar. Tentu pada usia ini, mereka akan belajar fondasi-fondasinya (Madyawati, 2016: 5). Salah satu aspek perkembangan yang mendapat stimulasi dan perhatian khusus di PAUD yakni aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada PAUD dengan tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mencari alternatif pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematika (Suyadi, 2013: 23).

Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di PAUD antara lain mengenalkan konsep lambang bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, pemecahan masalah, dan strategi permainan. Bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca. Bilangan dapat dinyatakan dengan lambang/gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan (Negoro, 1998: 36).

Mengenal konsep lambang bilangan penting dikembangkan sebagai dasar kemampuan matematika pada anak. Piaget dalam Suyanto berpendapat bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit (Suyanto, 2005: 157). Pengenalan konsep lambang bilangan akan dapat menstimulasi perkembangan kognitifnya, sehingga anak akan mampu mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut pada kehidupan sehari-hari. Serta, lambang bilangan ini nantinya akan mempermudah kita dalam melakukan operasi bilangan (Sudaryanti, 2006: 4). Maka dari itu, pengenalan konsep lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Terlebih, hampir semua aspek kehidupan manusia berhubungan dengan matematika (Hasbi, 2020: 1).

Matematika adalah bahasa. Bahasa adalah uraian fakta dengan menggunakan simbol-simbol. Uraian fakta dengan symbol menunjukkan keberadaan logika. Logika berfikir bukanlah hafalan. Logika berfikir adalah pemahaman. Jika kita mengajarkan anak untuk menghafal, berarti kita tidak mengajarkan logika berfikir. Itu artinya, sama saja kita tidak mengajarkan matematika kepada anak (Harjanto, 2011: 20). Dan, bahasa itu terbentuk oleh lambang/symbol yang sangat sederhana, misalnya "+", dikandung makna yang sama bagi setiap orang yang menggunakannya, yaitu konsep tentang penjumlahan (Soemanto, 1998: 5).

Permasalahan yang sering terjadi di suatu lembaga PAUD yaitu pendidik di lapangan sering melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan konsep lambang bilangan melalui metode pemberian

tugas dalam bentuk baku, seperti menulis dan menghafal. Hal ini tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini karena pembelajaran anak usia dini sebagian besar melalui kegiatan bermain dan menggunakan media konkret.

Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat (Fadlillah, 2014: 25). Dalam bermain anak biasanya melakukan permainan. Santrock mengatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan bermain itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak untuk melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam (Santrock, 2002: 272). Ya, bermain dan permainan adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini. Melalui cara ini, anak akan bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematis sebagai pengalaman berharga bagi dirinya (Harjanto, 2011: 11).

Pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak sehingga anak mampu untuk mengetahui dan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Lambang atau simbol yang mewakili suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Dan, lambang bilangan merupakan dasar bagi penguasaan konsep matematika yang bersifat abstrak.

Cara berpikir abstrak ini dikarenakan anak masih dalam tahap pra-operasional, sehingga dalam proses pembelajaran perlu adanya alat pengantar yang bisa digunakan sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar anak. Media yang dapat digunakan yaitu Alat Permainan Edukatif yang sering disebut APE. Pemberian stimulasi melalui APE sangat efektif bagi anak usia dini. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar menggunakan APE lainnya olahraga otak secara ringan (Hasan, 2012: 50). Salah satu APE untuk pengenalan konsep lambang bilangan adalah kartu angka atau *flash card*.

Kartu angka atau *flash card*, menurut Heruman merupakan kartu yang saling melengkapi yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat dibuat bervariasi dan lebih menarik lagi oleh pendidik, gambar yang ada pada kartu disesuaikan dengan tema dan warna-warna yang ada pada gambar bisa dibuat sesuai dengan warna kesukaan anak-anak. Ukuran kartu juga bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan, biasanya ukuran kartu berbentuk persegi panjang seperti kartu domino (Tedjasaputra, 1995: 51).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman, sekitar 50% dari anak kelompok A memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mayoritas sangat rendah. Ketika guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 secara acak di papan tulis, mereka masih terlihat bingung dan belum bisa menghafal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu melafalkan bilangan 1-10 secara urut dan benar, namun anak belum mampu membedakan bentuk dari lambang bilangan 1-10 dengan baik. Sebagian besar anak masih sulit membedakan bentuk lambang bilangan 1-10 terutama angka 6 dan 9.

Corresponding Author :

Email Address : mohammad.irsyad@iainpekalongan.ac.id

Copyright 2021 Vihesti Nur Anggraini, Mohammad Irsyad

Ada beberapa hal yang menyebabkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 sangat rendah. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengenalkan lambang bilangan 1-10 kurang menarik. Metode yang digunakan guru dalam mengajar juga kurang bervariasi. Padahal, peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui adanya media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka guru KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman harus menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, yang salah satunya melalui penggunaan media kartu angka atau *flash card* dalam kegiatan bermain dan belajar anak, yang diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep bilangan. Dengan menggunakan media kartu angka anak akan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu salah satunya adalah anak mampu mengenal konsep bilangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto, PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007: 3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Suharsimi Arikunto juga menjelaskan bahwa salah satu ciri khas PTK adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, serta pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*) (Arikunto, 2007: 63).

Penelitian ini dilakukan di KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman yang akan dilaksanakan pada bulan April pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 3 tahap yang terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu seluruh anak KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman dengan jumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

Siklus penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Nazir, 1998: 332).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Penguasaan Konsep Lambang Bilangan Pada Masa Pra Siklus

Tahap pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan mengenal konsep bilangan anak di KB Bintang Kecil Kandeman Batang sebelum diterapkannya media permainan kartu angka. Langkah pertama sebelum penelitian ini dilaksanakan, yaitu melakukan pengamatan pertama berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan lembar observasi. Dan rekapitulasi hasil dari tahap pra siklus tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Anak	Skor	Presentase	Kriteria
1	Meyla	4	33.3 %	MB
2	Aqifa	4	33.3 %	MB
3	Arsy	9	75%	BSH
4	Ayu	6	50%	MB
5	Kheizha	4	33.3 %	MB
6	Yasdan	9	75%	BSH
7	Liana	10	83.3%	BSB
8	Albi	9	75%	BSH
9	Wildan	10	83.3%	BSB
10	Adnan	4	33.3 %	MB
Jumlah			57.48%	

Tabel 2. Rekapitulasi pra Siklus

No	Kriteria	Jumlah anak	presentase
1	Mulai Berkembang	5	50%
2	BSH	3	30%
3	BSB	2	20%

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di KB Bintang Kecil Kandeman sebelum dilakukan tindakan kelas masih rendah. Dari 10 anak hanya 2 anak yang memiliki kriteria BSB, 3 anak dengan kriteria BSH, dan 5 anak dengan kriteria MB. Rata-rata yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung hanya 57.48% sebelum dilakukan tindakan kegiatan siklus I dan siklus II dengan kriteria kurang. Dengan demikian belum memenuhi target yang ditetapkan, yaitu minimal rata-rata ketuntasan pembelajaran 75%. Sehingga sangat perlu ditingkatkan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan.

Deskripsi Data Siklus I

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan pelaksanaan kegiatan Siklus 1 ini meliputi; mempersiapkan dan menyusun RPPH, mempersiapkan Instrumen penelitian, mempersiapkan media yang akan digunakan, dan mempersiapkan kelengkapan dokumentasi penelitian. Pelaksanaan tindakan Siklus I ini terdiri dari tiga kali pertemuan.

Corresponding Author :

Email Address : mohammad.irsyad@iainpekalongan.ac.id

Copyright 2021 Vihesti Nur Anggraini, Mohammad Irsyad

Observasi Siklus I

Hasil penelitian keseluruhan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada Siklus I dapat dipresentasikan menjadi 65,69%. Berikut persentase pencapaian 3 pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada Siklus 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I

No	Nama	Skor pertemuan			Presentase	Kriteria
		I	II	III		
1	Meyla	4	4	4	40 %	MB
2	Aqifa	4	4	4	40%	MB
3	Arsy	9	10	10	96%	BSH
4	Ayu	4	4	4	40%	MB
5	Kheizha	4	6	9	63.3 %	BSH
6	Yasdan	9	10	10	96%	BSH
7	Liana	9	9	10	83.3%	BSB
8	Albi	9	10	10	75%	BSH
9	Wildan	7	7	8	83.3%	BSB
10	Adnan	4	4	4	40%	MB
		Jumlah			65,69%	

Tabel 4. Rekapitulasi Data Siklus I

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Mulai Berkembang	4	40%
2	BSH	4	40%
3	BSB	2	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan mengenai pencapaian hasil belajar pada Siklus I yaitu terdapat 4 anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang, 4 anak dengan kriteria BSH, dan 2 anak dengan kriteria BSB. Kegiatan pada siklus I ini telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan ditunjukkan dengan perolehan jumlah rata-rata 65,69%, meningkat 8,21%.

Refleksi Siklus I

Melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan penguasaan konsep bilangan setiap indikatornya. Namun hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

Deskripsi Siklus II

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan pelaksanaan kegiatan Siklus II ini merupakan tindak lanjut dari refleksi siklus I meliputi; mempersiapkan dan menyusun RPPH, mempersiapkan Instrumen penelitian, mempersiapkan media yang akan digunakan, dan mempersiapkan kelengkapan dokumentasi penelitian. Pelaksanaan tindakan Siklus II ini terdiri dari tiga kali pertemuan.

Observasi Siklus II

Berikut hasil kemampuan mengenal konsep bilangan pada pelaksanaan tindakan Siklus II:

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus II

No	Nama	Skor pertemuan			Presentase	Kriteria
		I	II	III		
1	Meyla	6	7	9	73,3%	BSH
2	Aqifa	7	6	9	73,3%	BSH
3	Arsy	9	10	10	96,6%	BSB
4	Ayu	8	9	9	86,6%	BSB
5	Kheizha	7	8	9	80 %	BSB
6	Yasdan	8	9	9	86,6%	BSB
7	Liana	8	9	10	90%	BSB
8	Albi	7	9	10	86,6%	BSB
9	Wildan	8	9	9	86,6%	BSB
10	Adnan	5	5	6	56,6%	MB
		Jumlah			81,62%	

Tabel 6. Rekapitulasi Data Siklus II

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Mulai Berkembang	1	10%
2	BSH	2	20%
3	BSB	7	70%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan mengenai pencapaian hasil belajar pada Siklus II yaitu terdapat 7 anak yang memiliki kriteria BSB, 2 anak dengan kriteria BSH, dan 1 anak dengan kriteria MB. Dari hasil pengamatan Siklus I dan Siklus II telah diperoleh peningkatan pada setiap indikator kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasil keseluruhan kemampuan mengenal konsep bilangan Siklus II diperoleh 81,62%, meningkat 15,93% dari kegiatan pada Siklus I. Sehingga kategori yang diperoleh yaitu baik.

Refleksi Siklus II

Melihat adanya peningkatan, akhirnya kegiatan penguasaan konsep lambang bilangan pada tindakan Siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Maka peningkatan kemampuan penguasaan konsep lambang bilangan pada anak KB Bintang Kecil desa Tegalsari Kecamatan Kandeman, tidak perlu dilanjutkan lagi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan penguasaan konsep bilangan pada KB Bintang Kecil telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan Siklus I. Dari hasil pengamatan Siklus I dan Siklus II telah diperoleh peningkatan pada setiap indikator kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasil keseluruhan kemampuan mengenal konsep bilangan Siklus II diperoleh 81,62%, meningkat 15,93% dari kegiatan pada Siklus I. Sehingga kategori yang diperoleh yaitu baik.

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan peningkatan penguasaan konsep lambang bilangan melalui metode bermain kartu angka pada siswa KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80 %. Anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran penguasaan konsep lambing bilangan melalui penggunaan media permainan kartu angka dari awal sampai akhir dengan baik. Kendala yang muncul pada tindakan Siklus I, telah dilakukan perbaikan pada tindakan Siklus II, maka kemampuan penguasaan konsep lambing bilangan pada anak terjadi peningkatan yang lebih baik.

Dengan perbaikan yang telah dilakukan tersebut, akhirnya kegiatan penguasaan konsep lambang bilangan pada tindakan Siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Maka peningkatan kemampuan penguasaan konsep lambing bilangan pada anak KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman, tidak perlu dilanjutkan lagi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan bahwa melalui penggunaan media permainan kartu angka dapat meningkatkan penguasaan konsep lambang bilangan pada siswa KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman Batang. Peningkatan penguasaan konsep lambang bilangan dibuktikan dengan hasil pra siklus yang masih rendah yaitu 57,48% yang masuk dalam kategori kurang. Ada peningkatan pada siklus I yaitu 65,69% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,62% dengan kategori baik. Pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 8,21% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 15,93%. Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan penguasaan konsep lambang bilangan pada anak di KB Bintang Kecil Desa Tegalsari Kecamatan Kandeman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fadlillah, M., dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasbi, Muhammad, dan Eko Tri Rahmawati. 2020. *Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak di Rumah*. Jakarta: Direktorat PAUD Kemdikbud.
- Harjanto, Bob. 2011. *Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika*. Yogyakarta: Manika Books.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini, Cet. Ke 7*. Yogyakarta: Diva Press.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Nazir, Moh. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Graha Indonesia.
- Negoro, St., B. Harahap. 1998. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Santrock, John. W. 2002. *Life Span- Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Suyadi, & Ulfa, M. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.

Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Tedjasaputra, M. S. 1995. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.