



Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 melalui Metode Bermain Kartu Angka pada RA Haqqul Yaqin Kecamatan Kota Kisaran Timur

Ropiah Sitorus¹, Abdul Khobir², Santika Lya Diah Pramesti³

¹ RA Haqqul Yaqin Kisaran Timur Sumatera Utara

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

ropiahsitorus75@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1–10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok B di RA Haqqul Yaqin Kec.Kota Kisaran Timur. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 25 anak, yang terdiri dari 15 anak perempuan, dan 10 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni panduan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok B di RA Haqqul Yaqin Kec.Kota Kisaran Timur dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan kartu angka. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%).

Kata Kunci: Kemampuan Membilang, Kartu Angka, Anak RA

Improving the Ability to Count 1-10 through the Method of Playing Number Cards at RA Haqqul Yaqin, East Kisaran City District

Abstract

This research aims to improve the ability to number 1–10 through the method of playing number cards in group B children in RA Haqqul Yaqin Kec. Kota Kisaran Timur. The ability to number in this research is the child's ability to name numbers, order numbers and connect numbers. This research is classroom action research. The subjects of this research were 25 group B students, consisting of 15 girls and 10 boys. Data collection techniques are carried out by means of observation and documentation. The research instrument is an observation guide. The data analysis used in this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative with percentages. The results of the research show that the number ability of group B children in RA Haqqul Yaqin Kec. Kota Kisaran Timur can be improved through the method of playing with number cards. This is proven by the results achieved in cycle 1 of action, the ability to number numbers 1-5 reached an average of 5 children (20.00%), the ability to number numbers 1-7 reached an average of 12 children (48.00%), and the ability to number 1-10 reached an average of 8 children (32.00%). In cycle 2 of action, the ability to number 1-7 (score 2) averaged 4 children (16.00%), and the ability to number 1-10 (score 3) averaged 21 children (84.00%).

Keywords: Kemampuan Membilang, Kartu Angka, Anak RA

PENDAHULUAN

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada dan anak sejak lahir sampai dengan usia

enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14). Pada usia lahir sampai dengan usia enam tahun merupakan peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 6).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005: 1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal. Anak usia dini juga merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

Selain itu anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam perilaku dan bertindak. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama dengan orang dewasa. Karakteristik anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan untuk anak usia dini, Atas dasar itulah anak usiadini memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangannya. Untuk itu maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru.

Penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan anak yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan pada tahap berikutnya. Jika pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa dan seterusnya juga akan baik. Karena usia dini merupakan generasi penerus yang harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan (Slamet Suyanto, 2003: 6). Pertumbuhan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan sel syaraf otak terus berkembang.

Berdasarkan pada pernyataan di atas, maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru. Seluruh aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial dan emosional, kemandirian berbahasa, kognitif, seni dan fisik motorik akan berkembang dengan baik apabila anak mendapatkan stimulasi yang optimal dan menyeluruh. Tetapi apabila kita kurang optimal dalam

memberikan stimulasi kepada anak usia dini, maka perkembangan anak menjadi kurang optimal. Semua aspek perkembangan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang lainnya termasuk aspek perkembangan kognitif (Depdiknas, 2010: 1).

Dalam aspek perkembangan kemampuan kognitif, khususnya dalam kemampuan membilang, berarti merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis dari matematika atau berhitung yang amat penting dalam kehidupan kita, setiap hari, bahkan setiap menit menggunakan matematika. Belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik, tabel juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita (Slamet Suyanto, 2005: 56)

Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka dengan membilang kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini agar anak merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan metode yang tepat, yaitu salah satunya dengan metode bermain kartu angka. Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di PAUD antara lain mengenalkan konsep lambang bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, pemecahan masalah, dan strategi permainan. (Anggraini and Irsyad 2021) Karena pada masa anak-anak merupakan masa emas untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Belajar maupun bermain sebenarnya merupakan kehidupan semua anak. Artinya, melalui bermain itulah anak belajar (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 3). Selanjutnya Mayesty (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 86) menyatakan bahwa bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karenabagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia ini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Dunia anak-anak adalah bermain, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 87). Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 130) anak TK berada pada fase perkembangan pra operasional menuju ke konkret. Anak pada fase ini belajar terbaik dari benda nyata. Oleh karena itu, orang tua dan guru dalam mengenalkan bilangan kepada anak dengan menggunakan benda-benda dalam melatih anak membilang angka, berpikir logis dan matematis dengan benda kongkrit.

Di RA Haqqul Yaqin di Kelompok B sebagian anak masih kesulitan untuk membilang angka 1–10. Hal ini karena anak belum banyak mengenal angka, sehingga dalam mengerjakan tugas dari guru, anak masih mengalami kesulitan. Misalnya dalam mengerjakan tugas mencontoh angka masih banyak yang salah, dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda, memberi tanda = dan # pada

gambar atau benda, dalam menulis angka masih terbalik. Dalam pemberian stimulasi membilang pada anak, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), misalnya dalam membilang angka 1–10, sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Hal tersebut disebabkan karena metode dan media yang digunakan oleh guru untuk membilang angka kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi anak. Hal ini menyebabkan anak tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak mudah bosan, tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media dalam kegiatan mengajarkan pelajaran membilang. Seharusnya aktivitas yang dilakukan di Taman Kanak-kanak menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Slamet Suyanto (2005: 133) menegaskan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, bernyanyi. Pembelajaran diwujudkan sedemikian rupa, sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia.

Menurut Morison (1988: 223) bermain sangat penting dalam kehidupan anak usia dini. Dengan bermain anak akan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuannya dengan gembira dan menyenangkan. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, sebagaimana dikemukakan oleh para ahli psikologi perkembangan anak Spok, Rothnberg atau Burner. Bermain dinilai sebagai suatu cara bagi anak untuk meniru perilaku orang dewasa dan berusaha untuk menguasainya agar mencapai kematangan. Kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kognitif, emosi, fisik dan literasi serta dalam perkembangan sosialnya. Atas dasar hal-hal tersebut di atas melalui kegiatan bermain dengan menggunakan metode dan media kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang.

Hal ini juga merupakan salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak Kelompok B di RA Haqqul Yaqin melalui penggunaan media kartu angka. Media kartu angka tersebut menarik bagi anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak karena dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Metode pembelajaran dengan permainan untuk anak TK sangatlah perlu diterapkan, anak-anak akan lebih mudah belajar jika dirinya merasa senang. Dengan keadaan tersebut, maka apapun yang diajarkan guru akan bisa diterima dengan baik dan anak tidak lekas bosan, sehingga diharapkan dengan bermain menggunakan kartu angka anak menjadi lebih tertarik dan lebih mudah dalam membilang angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1–10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok B pada RA Haqqul Yaqin.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut

Corresponding Author

Email Address : ropiahsitorus75@gmail.com

Copyright 2024 Ropiah Sitorus, Abdul Khobir, Santika Lya Diah Pramesti

Suharsimi Arikunto (2008: 3) Penelitian tindakan kelas merupakan perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompk B pada RA Haqqul Yaqin Tahun 2023/2024, dengan jumlah 15 anak, 6 laki-laki dan 9 perempuan, lokasi pada penelitian ini adalah di lembaga RA Haqqul Yaqin beralamat di Jl. SM.Raja Kel.Kisaran Timur Kec. Kota Kisaran Timur Kab. Asahan Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan waktu yang digunakan pada penelitian ini yaitu ketika proses pembelajaran sekolah aktif berlangsung, yaitu mulai bulan September - Oktober 2023, hal ini bertujuan untuk menghasilkan data yang terbukti kebenarannya. Model yang digunakan adalah model spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (Pardjono, dkk., 2007: 22) yang terdiri dari 4 komponen penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai pengumpulan data dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi tentang peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok B dengan menggunakan kartu angka 1–10. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan metode bermain kartu angka. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari total jumlah anak mendapat skor 3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka 1–10, digunakan rumus (Anas Sudjono, 2004: 146) sebagai berikut:

$$P = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah anak yang kemampuan membilang skor baik/cukup/kurang

n = Jumlah anak keseluruhan/yang hadir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B dengan menggunakan metode bermain kartu angka, di mana anak mampu menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10. Peningkatan keberhasilan tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (25 anak), harus mencapai kriteria menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka 1-10 (skor 3). Hasil penelitian pada akhir tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria mampu rata-rata ada 21 anak atau mencapai 84,00%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan kemampuan membilang pada anak kelompok B RA Haqqul Yaqin dapat ditingkatkan melalui metode bermain kartu angka, terbukti. Hasil peningkatan tersebut disajikan melalui tabel berikut ini:

Corresponding Author

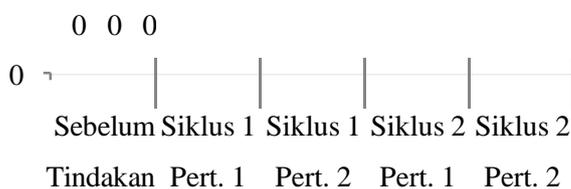
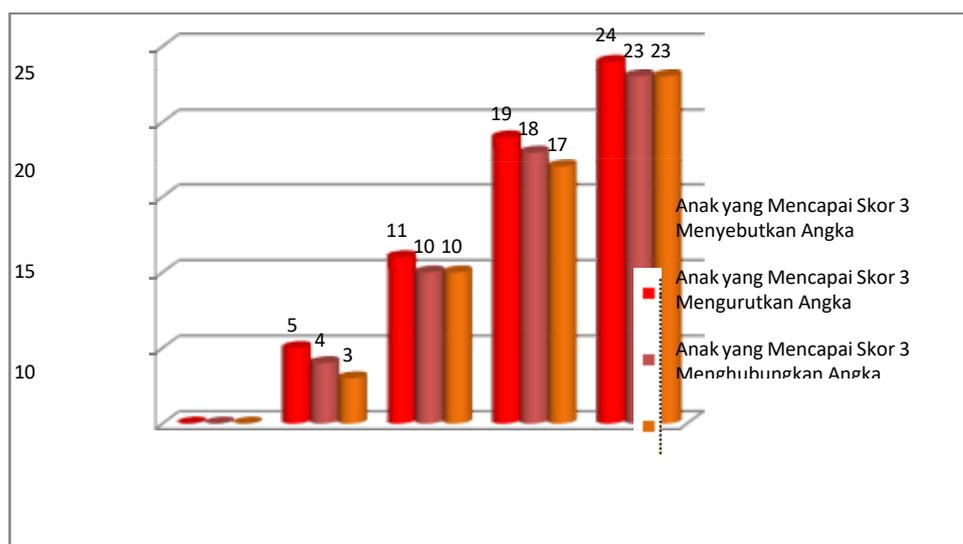
Email Address : ropiahsitorus75@gmail.com

Copyright 2024 Ropiah Sitorus, Abdul Khobir, Santika Lya Diah Pramesti

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok B Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

No	Peningkatan	Anak yang Mencapai Skor 3		
		Menyebutkan Angka	Mengurutkan Angka	Menghubungkan Angka
1	Sebelum Tindakan	0	0,00	0
	Persentase (%)	0,00	0	0,00
2	Siklus 1 Pert. 1	5	4	3
	Persentase (%)	20,00	16,00	12,00
3	Siklus 1 Pert. 2	11	10	10
	Persentase (%)	44,00	40,00	40,00
4	Siklus 2 Pert. 1	19	18	17
	Persentase (%)	76,00	72,00	68,00
5	Siklus 2 Pert. 2	24	23	23
	Persentase (%)	96,00	92,00	92,00

Berdasarkan tabel peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok B RA Haqqul Yaqin, maka dapat dibuat grafik peningkatan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang pada Anak Kelompok B Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak

anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak belum tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak khususnya anak usia 4-5 tahun, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk diterapkan pada anak. Seperti halnya yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu metode bermain dengan kartu angka. Dalam penelitian yang dilakukan melalui 2 siklus tindakan dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan membilang anak kelompok B. Indikator-indikator kemampuan membilang dalam bermain kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10.

Oleh karena itu, diperoleh hasil bahwa pada kegiatan sebelum tindakan, bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 (mampu membilang angka 1-5) dengan jumlah anak mencapai 20 anak (80%) dan skor 2 (mampu membilang angka 1-7) mencapai 5 anak (20%). Kemampuan anak kelompok B RA Haqqul Yaqin dalam membilang angka 1-10.

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa penggunaan metode bermain kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B RA Haqqul Yaqin yang diberikan tentunya lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Manfaat memperkenalkan angka pada anak usia dini adalah menuntut anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok B RA Haqqul Yaqin dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan kartu angka. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%).

Langkah-langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak kelompok B RA Haqqul Yaqin, yaitu (1) guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan *reward* berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dibuat dengan ukuran 15×15 cm dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak (LKA), (4) kartu angka 1-10 yang dibuat jumlahnya disesuaikan

Corresponding Author

Email Address : ropiahsitorus75@gmail.com

Copyright 2024 Ropiah Sitorus, Abdul Khobir, Santika Lya Diah Pramesti

dengan kebutuhan anak, tanpa anak harus menunggu lebih lama untuk mendapat giliran bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amir Syamsudin. (2008). Jean Piaget (1896-1980) dan Alam Pikiran Anak. *Jurnal Pengembangan Ilmu ke-TK-an Tots Educare* (vol 1 Nomor 2).
- Anas Sudijono. (2004). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anggraini, Vihesti Nur, and Mohammad Irsyad. 2021. "Improving Master of the Concept of Number Symbols Through the Number." 1.
- Arif S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Coupley, JV. (2001). *The Young Child and Mathematics*. Washington DC: National for The Children the Education of Young Children.
- Depdiknas. (2005). *Kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2010). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Endah Fajarwati. (2012). *Pemanfaatan Media Kartu Kata dalam Upaya Mengurangi Kesaahan Sintaksis pada Pembelajaran Tingkat Dasar*. Diambil dari: www.repository.upi.edu. Diakses pada tanggal 15 Januari 2014 Jam 15.20 WIB.
- Ening Siswati. (1996). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Program Muatan Lokal Siswa Kelas V SD Baciro II Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Yogyakarta.
- Erawati, E. (2010). *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini melalui Penggunaan Lotto Angka*. *Jurnal Penelitian PG-PAUD*. Bandung: UPI.