



Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pesawat Botol Bekas (Bobe) Di Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati

Oleh

Endang Silowati, S.Pd.AUD

TK Dharma Wanita 02 Pegandan Kec. Margorejo Kabupaten Pati

Email : silowatiguruk@gmail.com

ABSTRAK-Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media permainan pesawat botol bekas dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di kelompok A TK Dharma wanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), Abidin (2011) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah, mengkaji suatu langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran secara langsung maupun bersiklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Dharma Wanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati yang berjumlah 15 anak. Data diperoleh dengan dokumentasi, observasi dan portofolio. Analisis data digunakan analisis deskriptif prosentase. Kesimpulannya keefektifan media permainan pesawat botol bekas menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Media pesawat Botol bekas memberikan kontribusi sebesar 49,2 % dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan. Berdasarkan kesimpulan yang ditulis berikut saran yang perlu diperhatikan untuk menindak lanjut hasil-hasil perbaikan pembelajaran atau apa yang perlu di perhatikan jika hendak melaksanakan pembelajaran. Bagi guru, a) sebaiknya menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan ketrampilan matematika anak. b)Sebaiknya mencoba lebih kreatif dalam menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan. Bagi lembaga, diharapkan mendukung dan memfasilitasi kegiatan penelitian untuk menambah kepercayaan stakeholder terhadap lembaga dan pendidik serta meningkatkan profesionalitas pendidikanya

Kata Kunci : kemampuan berhitung permulaan, media pesawat botol bekas, anak usia dini

Pendahuluan

Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 13 menjelaskan bahwa pembelajaran di PAUD dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Trianto (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan. Bermain adalah belajar, dimana bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosialisasi, mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar sehingga anak mendapatkan pengetahuan atau kognitif. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 146 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 PAUD terkait dengan kompetensi dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini diantaranya nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, seni, dan kognitif. Proses Kognitif dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. kemampuan membilang dalam matematika awal. Pengenalan bilangan juga membilang penting ditanamkan sejak dini agar anak mampu menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan berhitung yang nantinya dapat dijadikan dasar untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu penting untuk meningkatkan potensi kognitif khususnya dalam kemampuan pengenalan angka pada anak sejak dini agar perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan bilangan maupun membilang pada anak dapat berkembang secara optimal.

Berhitung merupakan suatu kegiatan menghitung seperti menjumlahkan, mengurangi, atau memanipulasi bilangan dan lambang matematika. Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak untuk masa depannya. Pembelajaran matematika pada anak usia dini harus melalui cara sederhana, konsisten, kontinu, dan menyenangkan (Susanto, 2011; Putri, 2014). Dalam rangka proses membangun pengetahuan ini, anak tidak dapat melakukan sendiri. Ada peran guru yang penting untuk dilakukan, antara lain : 1) Observasi. Guru memilih permainan yang bermakna untuk mencapai tujuannya; 2) Guru merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan, termasuk didalamnya memilih permainan, menyiapkan media, dan aturan mainnya; 3) Guru tetap mendampingi anak ketika bermain, dengan melakukan umpan balik, serta memotivasi; 4) Guru selalu melakukan evaluasi pada semua anak terkait dengan capaian perkembangannya (Beaty, 2013).

Berdasarkan pengamatan, kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di TK Dharma Wanita 02 Pegandan masih rendah, belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar, menghitung objek masih sering salah, guru belum menggunakan media pembelajaran berhitung yang tepat, pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Sementara itu kemampuan ini akan menjadi dasar untuk proses berhitung selanjutnya. Oleh karena itu perlu ada tindak lanjut yang sesuai untuk mengatasi masalah ini. Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mengatasi masalah berhitung permulaan ini diterapkan permainan pesawat botol bekas. Guru dapat memanfaatkan dan menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada anak dalam

kegiatan pembelajaran. Media permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan mengembangkan seluruh potensi (fisik, intelektual, bahasa, perilaku) yang dimiliki anak (Kurniawati, 2014). Kemampuan kognitif anak akan meningkat melalui permainan.

Dari penjelasan di atas, dimungkinkan salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah ketidaksesuaian antara media pembelajaran dengan pengembangan yang diberikan, dan pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan bagi anak, selain itu media yang digunakan kurang menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Kreativitas guru dalam memperhatikan strategi pembelajaran sangat diperlukan, karena strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sebagai salah satu strategi pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah penting dari strategi lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Media sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran (Soraya, 2012; Desmawati *et al*, 2017). Dengan adanya media ini diharapkan anak-anak dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini sangat mudah diterapkan kepada anak, karena anak usia sekolah masih tertarik pada permainan (Febriani, 2016; Ahmad Susanto 2011).

Media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak haruslah aman, yang tidak berbahaya bagi anak dan tentunya menyenangkan. Dalam lingkup sekolah, guru sebagai sumber informasi dan penerimanya adalah anak. Belajar merupakan proses penyampaian pesan oleh seorang fasilitator kepada anak melalui media dan sumber belajar dari yang berasal dari lingkungan sekitar (Riska, 2018). Media pesawat botol bekas berasal dari daur ulang yang merupakan tindakan yang melakukan kegiatan mengolah suatu barang, mengolah kembali sampah atau recycle menjadi barang yang bermanfaat salah satunya seperti botol bekas. Botol bekas biasanya disebut dengan sampah yang berupa plastik. Pembelajaran dengan menggunakan botol bekas memberikan dampak yang positif bagi anak usia dini (Budiono, 2017; Anggraeni *et al* 2017; Agustina *et al* 2018), Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan barang bekas. Kegiatan daur ulang dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran dalam menunjang perkembangan seni dan motorik halus. Barang bekas seperti botol bekas bisa dapat di ubah menjadi celengan berkarakter lucu (Zaman & Eliyawati, 2010; Menurut Nurani, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media permainan pesawat botol bekas dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di Kelompok A TK Dharma Wanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Manfaat penelitian ini guru dapat memperbaiki kinerja dan menciptakan suasana aktif serta kreatif dalam pembelajaran sehingga kemampuan berhitung anak kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan lebih meningkat. Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, agar lebih meningkatkan kinerja guru dan memfasilitasi siswa dalam belajar.

Metode

Penelitian menggunakan model penelitian Elliot, penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap yaitu ide awal, temuan analisis, pemecahan umum siklus I (3 tindakan), dan monitoring implementasi serta refleksi. Uraian kegiatan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut. (a) Ide awal, Ide awal dari penelitian ini adalah identifikasi masalah yang peneliti temukan di kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan untuk memperbaiki praktik



pembelajaran. Masalah yang muncul adalah kurangnya antusias anak dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan oleh cara mengajar guru yang kurang menarik. Anak belum mampu menghitung, membilang, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selain itu, kurangnya penggunaan media permainan. Permainan angka merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Melalui permainan, keterampilan berfikir anak dapat terasah. Karakteristik anak pada usia 4-5 tahun belum dapat menghitung secara abstrak. Anak masih pada tahap berhitung permulaan yaitu menggunakan benda-benda konkrit dan situasi yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti menemukan adanya masalah yang terjadi di kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan yaitu belum optimalnya kemampuan berhitung permulaan pada anak. (b) Temuan Analisis, Kegiatan ini berujuan untuk mengetahui kondisi yang terjadi di kelas dan faktor yang menyebabkan timbulnya permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, anak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan berhitung permulaan seperti menyebutkan bilangan, menggunakan bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kegiatan pembelajaran masih membutuhkan perbaikan dan pengembangan. (c) Perencanaan Umum Siklus Kegiatan ini bertujuan untuk merencanakan langkah-langkah penelitian. Langkah pertama adalah menentukan pendekatan, metode, media, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan tema, memilih teknik penelitian yaitu observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada perencanaan siklus I, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Peneliti menggunakan media permainan pesawat botol bekas. Kegiatan anak adalah menyebutkan bilangan, mengenal penjumlahan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan media pesawat botol bekas. (d) Monitoring Implementasi dan Efeknya, Peneliti melakukan observasi, mencatat hal-hal penting sebagai catatan lapangan, dan mengumpulkan dokumen sebagai dokumentasi selama proses pembelajaran seperti perilaku anak, kemampuan anak dalam berhitung permulaan, dan keaktifan anak. Peneliti melakukan monitoring untuk mengetahui keefektifan media permainan pesawat botol bekas dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibidang kognitif. (e) Implementasi siklus I merupakan tahap melakukan tindakan dalam upaya perbaikan pembelajaran. Berbagai kegiatan dilakukan sesuai perencanaan yaitu ada 3 tindakan meliputi menyebutkan bilangan, mengenal penjumlahan dalam berhitung permulaan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. (f) Refleksi, Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis kegiatan yang telah dilakukan dalam pembelajaran sebagai langkah awal dalam menentukan kegiatan pada siklus selanjutnya. Peneliti mengkaji hasil tindakan, kelebihan, dan kekurangan proses pembelajaran berdasarkan observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi. Dari hasil refleksi tersebut, peneliti merencanakan pelaksanaan pembelajaran berikutnya sampai terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam berhitung permulaan.

B. Deskripsi Siklus II

Siklus II terdiri dari 3 tindakan menggunakan media permainan pesawat Bobe. Perbedaan dalam setiap siklus adalah bilangan yang dikenalkan kepada anak untuk

meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Kegiatan pembelajaran dalam siklus II akan dijelaskan pada setiap tindakan 1, 2, dan 3.

Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Permainan Pesawat Bobe pada Siklus II

Siklus II	Indikator	Skor				Persentase (%)				Jumlah Anak
		B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	BS H	BS B	
Tindakan 1	Indikator 1	0	0	9	5	0%	0%	64,3%	35,7%	14
	Indikator 2	0	4	7	3	0%	28,6%	50%	21,4%	
	Indikator 3	0	0	8	6	0%	0%	57,1%	42,9%	
Tindakan 2	Indikator 1	0	0	8	6	0%	0%	57,1%	42,9%	14
	Indikator 2	0	0	9	5	0%	0%	64,3%	35,7%	
	Indikator 3	0	0	4	10	0%	0%	28,6%	71,4%	
Tindakan 3	Indikator 1	0	0	7	7	0%	0%	50%	50%	14
	Indikator 2	0	0	8	6	0%	0%	57,1%	42,9%	
	Indikator 3	0	0	4	10	0%	0%	28,6%	71,4%	

Berdasarkan analisis siklus II, peneliti menemukan kendala pada saat melaksanakan penelitian sehingga memerlukan perbaikan lanjutan. Hal-hal yang harus diperbaiki adalah bilangan yang dituliskan dibuat lebih besar agar anak dapat melihat dengan jelas. Hasil yang dicapai anak sebesar 71,4%, belum mencapai 75% sehingga peneliti perlu merencanakan siklus III.

C. Deskripsi Siklus III

Siklus III terdiri dari 3 tindakan menggunakan media permainan pesawat Bobe. Perbedaan dalam setiap siklus adalah bilangan yang dikenalkan kepada anak untuk

meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Kegiatan pembelajaran dalam siklus III akan dijelaskan pada setiap tindakan 1, 2, dan 3

Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Permainan Pesawat Bobe pada Siklus III

Siklus III	Indikator	Skor				Persentase (%)				Jumlah Anak
		B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	BS H	BS B	
Tindakan 1	Indikator 1	0	0	4	11	0%	0%	26, 7%	73, 3%	15
	Indikator 2	0	0	6	9	0%	0%	40 %	60 %	
	Indikator 3	0	0	5	10	0%	0%	33, 3%	66, 7%	
Tindakan 2	Indikator 1	0	0	2	12	0%	0%	14, 3%	85, 7%	14
	Indikator 2	0	0	4	10	0%	0%	28, 6%	71, 4%	
	Indikator 3	0	0	3	11	0%	0%	21, 4%	78, 6%	
Tindakan 3	Indikator 1	0	0	2	13	0%	0%	13, 3%	86, 7%	15
	Indikator 2	0	0	3	12	0%	0%	20 %	80 %	
	Indikator 3	0	0	3	12	0%	0%	20 %	80 %	

Berdasarkan analisis siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media permainan pesawat Bobe berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan. Peningkatan terjadi disetiap indikator dari siklus I, II, dan III. Kendala dari siklus I dan II dapat teratasi dengan baik. Pada siklus III hasil belajar anak mencapai 86,7%.

D. Pembahasan

Pada siklus I terdapat empat siswa yang masih kebingungan dalam menggunakan media pesawat Bobe. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat memudahkan anak memahami pembelajaran matematika agar berlangsung lancar (Hudojo dalam Sundayana, 2015:29). Anak yang mengalami kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran merupakan anak yang kurang dalam kemampuan kognitifnya. Menurut Alfred Binet (dalam Susanto, 2011:51), kognitif seseorang akan tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut penalaran dan pemahaman. Peneliti memberikan bimbingan dan penjelasan yang detail agar anak dapat memahami cara menggunakan media pesawat Bobe. Penggunaan media pesawat Bobe dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru (peneliti). Salah satu fungsi pokok media pembelajaran adalah melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik peserta didik (Sudjana dan Rivai dalam Sundayana, 2015:29). Peneliti memberikan bimbingan dalam setiap kegiatan yang menggunakan media pembelajaran.

Pada siklus II terdapat siswa yang mengobrol dan memainkan pesawat Bobe dengan sesuka hati. Hal tersebut disebabkan oleh karakteristik anak usia dini yang masih aktif dan tidak dapat duduk diam dalam waktu yang relative lama. Peneliti bekerjasama dengan siswa untuk mengikuti aturan bermain yang benar. Menurut Montessori (dalam Sujiono, 2009:2), anak pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan masa keemasan yang berarti pada masa ini adalah masa peka anak untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar anak

Pada saat kegiatan mengenal penjumlahan berlangsung ada siswa yang asyik bermain sendiri dengan media yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Montolalu (2008:2.14) bahwa anak berada pada tahap sering bermain sendiri, lebih senang tidak berteman dengan siapapun dalam melakukan aktivitas bermain. Peneliti memberikan penjelasan pada anak agar dapat memainkan media pesawat Bobe sesuai aturan bermain untuk mengenal penjumlahan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus III tindakan 1, 2 dan 3 menunjukkan bahwa anak sudah terbiasa mengikuti permainan dengan media pesawat Bobe dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak telah terlihat dibandingkan siklus sebelumnya.

Dalam aktivitas bermain dari siklus I sampai siklus III, terlihat mengalami perubahan dan peningkatan yang signifikan. Siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai harapan peneliti. Reaksi anak masih kebingungan tentang cara memainkan pesawat Bobe karena baru melihat media pesawat Bobe. Siklus II menunjukkan perubahan pada sikap anak yang terlihat antusias, semangat, dan aktif mengikuti kegiatan berhitung dengan menggunakan media pesawat Bobe. Anak senang melakukan kegiatan tersebut disebabkan anak masih dalam tahap suka bermain dengan benda-benda konkrit yang menarik. Sejalan dengan pendapat Al-Ghazali (dalam Abidin, 2009:1) yang menyatakan bahwa bermain merupakan sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan oleh seorang anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Piaget dalam Sujiono, 2009:144). Anak telah memahami aturan bermain sehingga peneliti lebih mudah mengondisikan anak dalam pembelajaran berhitung

permulaan. Pada siklus III, anak mengikuti kegiatan berhitung permulaan dengan aktif dan memberikan respon yang positif seperti mengajari teman yang belum paham menggunakan pesawat Bobe. Anak mampu menunjukkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah seperti menjumlahkan bilangan yang hasilnya 8 menggunakan media pesawat Bobe.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan analisis siklus I, II, dan III dapat diperoleh hasil bahwa pembelajaran melalui media permainan pesawat Bobe berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan. Peningkatan terjadi disetiap indikator dari siklus I, II, dan III. Kendala dari siklus I dan II dapat teratasi dengan baik. Pada siklus III hasil belajar anak mencapai 86,7%. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media permainan pesawat Bobe sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penilaian pada kegiatan perbaikan, peneliti dapat menarik simpulan bahwa media permainan Pesawat Botol Bekas (Bobe) dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati digunakan dengan aturan bermain. Kegiatan menyebutkan bilangan, mengenal penjumlahan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan media pesawat Bobe. Guru memberikan pesawat Bobe kemudian dihitung oleh siswa. Guru mengelompokkan beberapa pesawat Bobe dan siswa menghitung. Kemudian guru menambahkan pesawat Bobe dan siswa menghitung kembali. Guru menyusun pesawat Bobe kemudian siswa mencocokkan jumlahnya dengan kartu angka. Keefektifan media permainan Pesawat Botol Bekas (Bobe) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di Kelompok A TK Dharmawanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Media pesawat Bobe memberikan kontribusi sebesar 49,2 % dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan.

References

Abidin, Yunus. (2009). *Bermain Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi.

Abidin, Yunus. (2011). *Penelitian Pendidikan dalam Gamitan Pendidikan Dasar dan PAUD*. Bandung: Rizqi.

Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.



B.E.F. Montolalu, dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Hasan, Aliyah B. Purwakania. (2008). *Psikologi Perkembangan Islami*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Kurniawati, Uuk. (2014). *Peningkatan Aspek Kognitif Melalui Permainan Angka pada Anak Usia Dini di RA Al Wasiat Desa Wotgali Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UMC. Cirebon: Tidak diterbitkan.

Ma'rifah. (2014). *Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan Permainan kartu di Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik*. Pengembangan Profesional Keguruan. Gresik: Tidak diterbitkan.

Nuryanah, Atis. (2012). *Penggunaan Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia TK*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.

Putri, Nuryani. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Modifikasi*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.

Rumahtiga, Badasia. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Media Kartu Anggota*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sundayana, H. Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.



Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Wardhani, Igak dkk. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka