

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENGURUTKAN POLA WARNA DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA BATANG ANAI

Mahdalena

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengurutkn pola warna. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, melalui kegiatan mengurutkan Pola Warna. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini adalah kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, dengan jumlah anak 12 oarang, yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan dan media yang menarik sangat tepat untuk peningkatan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai.

Kata kunci; kognitif, anak, pola warna

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembangunan nasional adalah salah satunya di tentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Mengingat sumber daya manusia merupakan aset nasional yang mendasar dan faktor penentu utama bagi pembangunan, maka kualitas sumber daya manusia itu harus di tingkatkan terus menerus sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu penunjang keberhasilan pembangunan nasional adalah dengan pendidikan.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar negara Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab I Pasal I, berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan umum inilah yang dijadikan dasar dan pedoman bagi penyusunan kurikulum untuk semua lembaga pendidikan, mulai dari Taman Kanak-kanak sampai perguruan tinggi,

peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang dimaksud, Pemerintah melalui jajaran Departemen Pendidikan Nasional telah mengupayakan berbagai langkah strategi melalui pengkajian dan evaluasi yang komprehensif mulai dari pusat sampai ke daerah seluruh Indonesia.

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai andil yang cukup besar terhadap perkembangan individu (anak). Dalam lingkungan sekolah, anak mengalami proses belajar, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar tersebut tertuju pada pencapaian perkembangan anak didik secara optimal.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal bagi anak usia 4-6 tahun sebelum mereka masuk Sekolah Dasar (SD). Melalui pendidikan di Taman Kanak-kanak diharapkan kemampuan kognitif, berbahasa, daya cipta, kesadaran sosial, keterampilan, perasaan dan jasmani anak berkembang pesat. Semua ini akan mendasari perkembangan selanjutnya, sehingga setelah menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak-kanak, maka anak akan memiliki bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang cukup untuk bergaul dalam lingkungannya dan siap memasuki pendidikan di SD.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 28, berbunyi: Ayat (1): Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Ayat (2): Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Ayat (3): Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal terbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Taman Kanak-kanak adalah dunia bermain bagi anak-anak, oleh karena itu pendidikan di Taman Kanak-kanak dilaksanakan dengan teknik bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan pada anak tanpa memberatkan mereka, melalui kegiatan bermain, kita dapat mengamati kelebihan, kekurangan, sportivitas, kemampuan bergaul, serta sikap anak terhadap kawan, lawan, atau orang yang lebih tua. Dari penjelasan ini, seharusnya guru dapat memahami maksudnya, yaitu dapat menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan agar anak-anak tidak bosan belajar di Taman Kanak-kanak. Guru hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan mau menjawab segala pertanyaan anak-anak. Belajar dengan suasana bermain itulah anak akan menunjukkan spontanisitasnya, memperlihatkan kepribadian aslinya baik sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu dengan belajar sambil bermain, anak dapat mengembangkan kognitifnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di kemukakan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan yang akan mengembangkan kognitif anak. Dengan kata lain sekolah harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak, sebab anak didik merupakan aset bangsa yang sangat berharga untuk masa depan.

Kognitif adalah suatu proses berfikir seseorang dalam bertindak laku serta bertindak, sehingga ia mampu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan juga suatu aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya (lihat Susanto, 2011; Sujiono 2005;) sebagai mana dikatakan Sujiono (2005:1.2) kognitif adalah suatu proses berfikir yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak perlu di kembangkan sebagaimana yang terdapat dalam Kurikulum Nasional 2010 yang berhubungan dengan pola warna adalah, konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola yaitu: Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola warna yang berurutan, misal: merah, putih, biru, merah, putih, biru, dsb. Dalam kegiatan ini anak akan mengurutkan pola sesuai dengan warna.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat pada masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan benda-benda. Hal ini juga disebabkan karena dalam mengurutkan benda-benda anak masih belum bisa mengurutkan benda-benda berikutnya, media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, dan belum mendukung terhadap perkembangan kognitif sehingga anak merasa bosan dalam belajar, dan juga di sebabkan karena metode yang digunakan masih sederhana. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengurutkan benda-benda tidak mengalami peningkatan. Agar pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan pola warna maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar anak tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang menggunakan metode kegiatan mengurutkan pola warna yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran melalui kegiatan mengurutkan pola warna dapat mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, dan bermanfaat bagi anak, guru, orang tua, sekolah, masyarakat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni dengan melakukan tindakan/perlakuan pada anak dikelas B4 pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, dengan tujuan meningkatkan kognitif pada anak. Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan (2003:9), menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, reflektif terhadap “aksi” atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Sedangkan menurut Arikunto (2006:2) ada tiga pengertian Penelitian Tindakan Kelas yaitu: Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara, aturan atau metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang dapat menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk siklus kegiatan untuk anak didik. Kelas, dalam hal ini kelas dapat diartikan sebagai sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima, melakukan kegiatan yang sama dengan guru yang sama pula.

Penelitian ini ditujukan kepada pengungkapan masalah yang terjadi di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, yaitu tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun pola warna. Dan juga merupakan suatu perbaikan proses belajar serta mengembangkan kemampuan guru dalam mengajar. Subjek penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai Pada kelompok B4 tahun ajaran 2011-2012 yaitu dengan jumlah murid 12 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Prosedur pelaksanaan penelitian akan dilakukan secara bersiklus yang dimulai dengan siklus pertama. Apabila siklus pertama tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus kedua, yang mana pada siklus kedua ini sangat ditentukan oleh siklus pertama.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2009:30) dengan cara sebagai berikut : Pengamatan atau observasi (*observation*) adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta

pencatatan secara sistematis. Wawancara ini bersifat terbuka dan langsung dari sumbernya yaitu anak kelompok B4 secara terencana dan data yang diungkap adalah memakai pedoman wawancara terbuka. Pemilihan pada teknik ini karena dapat langsung dilaksanakan bersamaan dengan waktu kegiatan demonstrasi untuk kemampuan penggunaan alat peraga. Mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung dari awal sampai akhir dengan cara mengambil foto ketika anak sedang melaksanakan kegiatan.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase Arikunto (2006) tabel distribusi frekuensi relatif yang di sebut juga dengan tabel persentase. Disebut frekuensi relatif karena frekuensi yang di sajikan bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi dalam bentuk angka persen.

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekwensi aktivitas anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Kriteia untuk menentukan tingkat kemampuan belajar anak menurut Sugiyono (2009:33) sebagai berikut: 75%-100% = Tinggi (T), 40%-75% = Sedang (S), 0%-40% = Rendah (R)

Indikator Keberhasilan Menurut Asmani (2011:190) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru, dimana ketuntasan belajar minimal 75% yang ditandai beberapa hal seperti: 75% anak dapat mengurutkan pola warna sesuai dengan urutannya, dapat mengenal konsep angka, dapat membedakan warna dan anak mampu menyebutkan angka 1-20. 75% anak mampu melaksanakan kegiatan ini dengan sendirinya dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

HASIL

Kemampuan kognitif anak dapat diukur berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak selama proses belajar mengajar, ada beberapa penilaian dalam kognitif diantaranya mengurutkan benda-benda, yang mengenai konsep angka dan berhitung. Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah ini terlihat dari nilai rata-rata anak pada kategori tinggi 10,8%. Setelah melakukan siklus I

rata-rata anak yang mendapat nilai tinggi meningkat menjadi 29,2% namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Maka peneliti melakukan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II jumlah anak yang memperoleh rata-rata tinggi meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pertemuan 3 siklus II yaitu 83,33%. Ini berarti permainan papan nama dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

1. Tabel 1. Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengurutkan Pola Warna (Kategori Tinggi)

No	Aspek	Sebelum tindakan %	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan %
1	Kemampuan anak mengurutkan pola	8,33	33,33	83,33	Naik
2	Ketepatan mengurutkan pola	16,66	33,33	91,66	Naik
3	Dapat menyebutkan bilangan 1-20	8,33	25	83,33	Naik
4	Dapat menghitung pola yang disusun	16,66	33,33	83,33	Naik
5	Menyebutkan jumlah pola yang sama	8,33	25	91,66	Naik
6	Mencocokkan angka dengan jumlah pola yang sama	8,33	25	83,33	Naik
Rata-rata		10,83	29,16	83,33	Naik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif anak pada proses pembelajaran dengan nilai tinggi mengalami peningkatan dimana sebelum tindakan rata-rata persentasenya 10,83%, pada siklus I 29,16% pada siklus II 83,33%

Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu pada kondisi awal hanya menggunakan majalah, buku tulis, krayon dan pensil. Pada siklus I guru menggunakan manik-manik yang memiliki media sedikit, berukuran kecil dan memiliki warna yang monoton kemudian pada siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media kertas warna yang telah diperbanyak, besar dan memiliki berbagai macam warna, sehingga anak tertarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2010:4) mengatakan dengan menggunakan media yang tepat dapat

memperlancar pembelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal, memberikan motivasi, arahan dan bimbingan dalam pembelajaran sehingga hasil yang dicapai optimal.

PEMBAHASAN

Sujiono (2005:1.2) berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Selanjutnya Witherington dalam Sujiono (2005:1.12) mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir seseorang dalam bertindak laku serta bertindak, sehingga ia mampu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan juga suatu aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media pola warna di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, diperlukan penjelasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Pada kondisi awal diperoleh gambaran bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah dimana sebagian anak dikelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai mengalami kesulitan. Kemampuan anak mengurutkan benda-benda, ketepatan mengurutkan bentuk, dapat menyebutkan bilangan 1-20, dapat menghitung jumlah benda yang disusun, menyebutkan jumlah benda yang sama bentuknya, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sama. Setelah melihat kondisi awal peneliti mengambil tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan pola warna.

Berdasarkan tingkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan rata-rata keberhasilan anak sebagai berikut: Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan, dari kondisi awal rata-rata 10,83%, pada siklus II rata-rata naik menjadi 83,33%, sedangkan nilai yang rendah berkurang dari rata-rata 69,16% menjadi 5,83%. Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.

Kemampuan kognitif anak meningkat melalui kegiatan pola warna dapat dilihat pada uraian berikut, Kemampuan anak mengurutkan pola warna, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 33,33% pada siklus II meningkat 83,33%. Ketepatan mengurutkan pola warna, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 33,33% pada siklus II meningkat 91,66%. Dapat menyebutkan bilangan 1-20, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 83,33%. Dapat menghitung pola warna yang disusun, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 33,33% pada siklus II meningkat 83,33%. Menyebutkan jumlah pola warna yang sama, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 91,66%.

Menyebutkan jumlah pola warna yang sama, dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 83,33%.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menyusun pola warna. Dengan melibatkan seluruh aspek kemampuan kognitif anak.

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa kegiatan menyusun pola warna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak nilai rata-rata yang diperoleh dari pencapaian keseluruhan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Pola Warna di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai, terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pada siklus II yaitu 83,33%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu pada kondisi awal hanya menggunakan majalah, buku tulis, krayon dan pensil. Pada siklus I guru menggunakan manik-manik yang memiliki media sedikit, berukuran kecil dan memiliki warna yang monoton, kemudian pada siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media kertas warna yang telah diperbanyak, besar dan memiliki berbagai macam warna, sehingga anak tertarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2010:4) mengatakan dengan menggunakan media yang tepat dapat memperlancar pembelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal, memberikan motivasi, arahan dan bimbingan dalam pembelajaran sehingga hasil yang dicapai optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan kegiatan mengurutkan pola warna pada anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai. Dalam

kegiatan mengurutkan pola warna dapat dicapai yaitu kemampuan anak mengurutkan pola warna, ketepatan mengurutkan pola warna, dapat menyebutkan bilangan 1-20, dapat menghitung pola warna yang disusun, menyebutkan jumlah pola warna yang sama, dan menyebutkan jumlah pola warna yang sama. Kegiatan mengurutkan pola warna cocok untuk digunakan pada anak usia Taman Kanak-kanak, karena sesuai dengan prinsip bermain di Taman Kanak-kanak dan tidak berbahaya bagi anak. Terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengurutkan pola warna. Peningkatan ini terlihat dari Siklus I sampai Siklus II. Perlunya merangsang kemampuan kognitif anak pada usia dini. Alat permainan sangat penting bagi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil dan tinjauan kajian maka implikasi penelitian ini adalah: Selama ini Kegiatan mengurutkan pola warna belum pernah digunakan di Taman Kanak-kanak. Setelah penelitian, ditemukan bahwa kegiatan mengurutkan pola warna dapat dimodifikasi menjadi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aplikasi kegiatan mengurutkan pola warna ini dapat memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran kognitif. Karena kegiatan mengurutkan pola warna ini menarik, dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan simpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut: Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Untuk penyelenggara Taman Kanak-kanak hendaknya mampu menyediakan media alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran, agar anak tidak mengalami kebosanan dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan metode dan media yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK*. Jogjakarta: Laksan.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendikbud

- Depdiknas dan kebudayaan. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.* , 1996. Jakarta: GBPKB TK.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Bumi Aksara
- Sisdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.* Bandung: Citra Umbara.
- Sugiyono, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Ideff
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:Indek.
- _____. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana