

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN
KALENDER DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM SILATURAHMI
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Nurmainis

ABSTRACT

The background of this research because of the low number of children in the introduction of the concept of symbol numbers and understanding the concept of numbers. This is because the purpose of this research is to improve the concept of numbers through the game calendar in B1 group Islamic Kindergarten Gathering Pariaman district. Type of research is Classroom Action Research (CAR), Data collection techniques were observation and documentation. Data analysis techniques using percentages. Action research was conducted in two cycles, each cycle conducted three meetings.

Kata kunci: Konsep angka;permainan kalender

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005: 1.13) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Menurut Depdiknas (2000: 1) menyatakan bahwa: "Kemampuan anak terhadap angka umumnya sangat besar". Di sekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK Islam Silaturahmi, peneliti menemukan masalah bahwa anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 bahkan sudah sampai 20, tetapi apabila ditanya angkanya sebagian besar mereka tidak paham dan masih belum bisa menulis angka-angka yang telah disebutkannya, hal ini disebabkan karena

anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut tanpa melihat bagaimana bentuk angkanya. Selain itu, penulis juga menemukan masalah yaitu media yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan melalui papan tulis, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode- metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan konsep angka kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal konsep angka.

Penulis mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu diatasi dengan cara pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi. Alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena penulis ingin meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka anak karena dengan adanya penggunaan angka/kartu-kartu angka, tulisan, dan benda-benda lainnya akan bisa membantu pengenalan anak tentang konsep angka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain yaitu “Peningkatan Konsep Angka Melalui Permainan kalender di TK Islam Silaturahmi”.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dengan kemampuan mengenal konsep angka anak masih rendah, metode dan keterbatasan guru menyediakan alat peraga dalam pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimana cara pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman?”.

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman.”

Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengetahuan. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 2), dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa terpaksa seperti konsep angka dan warna.

Pada awalnya anak memang harus dikenalkan satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya. Guru dapat mengajarkannya dengan nyanyian, mengenalkan angka 0 sampai

dengan 10 dengan menghitung jumlah jari-jarinya juga cukup membantu. Menurut Einon (2005:46) belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak-anak mulai menghitung, mereka menganggap itu sebagai irama. Mungkin mereka mengerti apa arti 1-2-3, tetapi tidak dapat membayangkan arti 6-7-8.

Dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep angka adalah pengenalan menghitung 1 sampai 2 secara konkrit konsep matematika dasar dan keterampilan matematika dasar, serta memperjelas konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah dipahami anak secara terus menerus, dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep angka. Dalam permainan yang penulis rancang anak dapat mengenal angka dari 1-10.

Pembelajaran angka bersifat hierakis, dengan demikian kegiatan pengembangan kemampuan konsep angka di TK juga perlu dilakukan secara bertahap. Hal ini menoba menunjukkan pentingnya konsep angka ini mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini yang biasanya yang disebut sebagai stimulasi konsep angka permulaan di TK. Menurut Mutiah (2010: 162): Manfaat angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat konsep angka bagi anak adalah jika anak selalu bermain dengan konsep angka maka anak akan terbiasa hitung menghitung serta mengelompokkan benda dan membandingkan jumlah benda.

Pengenalan angka melalui permainan kalender, dimana alat permainan ini berupa gambar-gambar sesuai angka disusun menjadi sebuah kalender yang berwarna-warni dan menarik. Permainan tersebut diberi berbagai variasi yang dapat menimbulkan minat anak untuk memainkan media tersebut.

Alat ini sangat membantu anak dan besar manfaatnya bukan hanya sekedar konsep matematika tetapi juga untuk perkembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan dalam bernalar. Permainan kalender ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan pengenalan bilangan utuh.

Permainan kalender ini terbuat dari kepingan gambar-gambar dan kepingan kartu angka, yang disusun pada helaian kertas, sehingga menjadi bentuk kalender utuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas,

bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain) atau output (hasil belajar) PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas (Arikunto, 2008:58)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman pada kelompok B1 pada semester genap 2011-2012 yaitu pada bulan Maret-April 2012, dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang, terdiri dari 7 orang perempuan dan penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data format observasi.

Siklus merupakan ciri khas Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini mengacu kepada model Kemmis dalam Kunandar (2008:70) proses penelitian ini mempunyai empat aspek pokok yang melalui proses dinamis yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, renungan/refleksi. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah : lembar observasi dan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran anak.

Data hasil pengamatan aktifitas dideskripsikan untuk setiap pertemuan dan dilihat kecenderungannya dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur pengenalan konsep angka pada anak, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24), yaitu dengan rumus:

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

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : frekuensi aktivitas anak

N : Jumlah anak dalam satu kelas

Sedangkan untuk menentukan anak dapat mengenal konsep angka maka intervensi hasil belajar anak (Asmani, 2011: 190) adalah sebagai berikut:

1. 85,0%-100% = Sangat Baik (SB)
2. 70,0%-84,5% = Baik (B)
3. 55,0%-69,9% = Cukup (C)
4. 40,0-54,9% = Kurang (K)

HASIL PENELITIAN

Setelah peneliti melakukan observasi kondisi awal di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman pada hari Senin tanggal 2 April 2012 tentang pembelajaran pengenalan konsep angka, peneliti melihat bahwa pengenalan konsep angka pada anak masih rendah karena guru cuma menggunakan media kartu angka, menggunakan jari untuk menghitung, menulis angka-angka dipapan tulis dan menulis angka dibuku.

Hal ini terbukti sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam pengenalan konsep angka yang dilakukan oleh guru. Sehingga dampak yang timbul anak takut dan kurang berminat dalam kegiatan yang berhubungan dengan angka. Hasil observasi yang lain dalam proses pembelajaran konsep angka guru menggunakan media yang belum bervariasi, media yang tidak memicu rasa keingintahuan anak.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan alat permainan kalender sebagai berikut:

1. Ditinjau dan aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil
2. Pengenalan konsep angka anak-anak melalui permainan kalender meningkat:
 - a. Kemampuan menyebutkan urutan bilangan dan 1-20 dengan nilai sangat baik dan 26,6% menjadi 73,3%
 - b. Kemampuan membilang angka 1-10 dengan benda-benda, dengan nilai sangat baik dari 40% menjadi 80%
 - c. Kemampuan membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, dengan nilai sangat baik dan 33,3% menjadi 93,3%
 - d. Kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan banyak benda-benda yang disusun dengan nilai sangat baik dan 20% menjadi 86,6%.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman sudah mencapai indikator keberhasilan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rekapitulasi data siklus I dan Siklus II dibawah ini:

Tabel 1 : REKAPITULASI SIKLUS I
**Observasi Pengenalan Konsep Angka pada Anak Usia Dini
 Melalui Permainan Kalender Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)**

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan I Jumlah Anak 15								Pertemuan II Jumlah Anak 15								Pertemuan III Jumlah Anak 15							
		SB		B		C		K		SB		B		C		K		SB		B		C		K	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Anak mampu menyebutkan angka melalui permainan kalender			2	13,3	3	20	10	66,6	2	13,3	2	13,3	3	20	8	53,3	4	26,6	4	26,6	2	13,3	5	33,3
2	Anak mampu membilang angka dari 1-20 dengan benda-benda			4	26,6	4	26,6	7	46,6	3	20	4	26,6	3	20	5	33,3	6	40	5	33,3	2	13,3	2	13,3
3	Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda			5	33,3	4	26,6	6	40	2	13,3	5	33,3	3	20	5	33,3	5	33,3	5	33,3	2	13,3	3	20
4	Anak dapat menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar yang disusun menjadi berbentuk kalender			2	13,3	3	20	10	66,6	1	6,6	3	20	2	13,3	9	60	3	20	4	26,6	3	20	5	33,3
Rata-rata					21,6		23,3		54,9		13,3		23,3		18,3		44,9		29,9		29,9		14,9		24,9

Berdasarkan hasil pengamatan dampak dari pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan kalender terlihat seperti uraian berikut:

- 1) Peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan kalender bila dibandingkan dengan kondisi awal, maka pada siklus I dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3 dengan 5 aspek yang diamati terlihat pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Lebih jelasnya seperti pada uraian berikut :
 - a) Aspek menyebutkan angka sesuai dengan permainan kalender, pada kondisi awal anak yang memiliki nilai kurang sebesar 66,6%, pada pertemuan 3 siklus I tinggal 33,3% anak yang tidak bisa menyebutkan angka sesuai dengan permainan kalender. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 33,3%
 - b) Aspek anak yang mampu membilang angka 1-20 dengan benda-benda, pada kondisi awal anak yang memiliki nilai kurang sebesar 53,3% dan pada pertemuan ke III pada siklus I anak yang memiliki nilai kurang sebesar 13,3%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 40%.
 - c) Aspek membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, pada kondisi awal anak yang memiliki nilai kurang sebesar 60%, pada pertemuan 3 berkurang menjadi 20% anak yang tidak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 40%.
 - d) Aspek anak dapat menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar yang disusun menjadi berbentuk kalender, pada kondisi awal anak yang memiliki nilai kurang sebesar 80% , pada pertemuan 3 siklus I tinggal 33,3% anak yang tidak mampu menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar yang disusun menjadi berbentuk kalender, menunjukkan adanya pengurangan sebesar 46,7%.
- 2) Pengenalan konsep angka melalui permainan kalender pada siklus I ditinjau dari aspek anak mampu menyebutkan angka sesuai permainan kalender, anak dapat menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar yang disusun menjadi berbentuk kalender, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda dan anak dapat mengenal konsep angka terlihat pada kondisi awal 64,9%, pada pertemuan I berkurang menjadi 54,9% anak yang masih kurang,

pada pertemuan II berkurang menjadi 44,9% dan pada pertemuan III menjadi 24,9%. Kemudian dari aspek cukup dari kondisi awal 23,3%, pada pertemuan I masih tetap 23,3%, pada pertemuan II berkurang menjadi 18,3%, pada pertemuan III menjadi 14,9. Dari aspek baik kondisi awal 11,6% , pada pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 21,6%, pada pertemuan II meningkat lagi 23,3%, dan pada pertemuan III aspek baik meningkat menjadi 29,9%.

Dari aspek sangat baik pada kondisi awal belum ada terlihat kemampuan anak, pada pertemuan I juga belum, pada pertemuan II sudah ada terlihat peningkatan yaitu 13,3%, pada pertemuan III meningkat lagi menjadi 29,9%.

Tabel 1 : REKAPITULASI SIKLUS II
Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka pada Anak Usia Dini
Melalui Permainan Kalender Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan I Jumlah Anak 15								Pertemuan II Jumlah Anak 15								Pertemuan III Jumlah Anak 15							
		SB		B		C		K		SB		B		C		K		SB		B		C		K	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan angka melalui permainan kalender	6	40	5	33.3	2	13.3	2	13.3	7	46.6	6	33.3	2	13.3	-	-	11	73.3	4	26.6	-	-	-	-
2	Anak mampu membilang angka dari 1-20 dengan benda-benda	6	40	6	40	2	13.3	1	6.6	8	53.3	6	40	1	6.6	-	-	12	80	3	20	-	-	-	-
3	Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda	7	46.6	6	40	1	6.6	1	6.6	9	60	6	40	-	-	-	-	14	93.3	1	6.6	-	-	-	-
4	Anak dapat menunjukkan angka sesuai dengan banyak gambar yang disusun menjadi berbentuk kalender	5	33.3	5	33.3	3	20	2	13.3	7	46.6	5	33.3	2	13.3	1	6.6	13	86.6	2	13.3	-	-	-	-
Rata-rata			39.9		36.6		13.3		9.9		56		33.3		8		1.3		83.3		16.6		-		-

Dilihat dari persentase indikator dan pengembangan kognitif yaitu pengenalan konsep angka pada siklus II sudah terjadi peningkatan persentase dan siklus I, hal ini menunjukkan bahwasanya revisi pada siklus II mempunyai dampak yang berarti terhadap pengenalan konsep angka anak. Melalui tindakan siklus II ini ternyata telah mencapai lebih dari 75%, hal ini telah mencapai KKM. Untuk itu penelitian tidak diulangi lagi.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan alat permainan kalender sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil
2. Pengenalan konsep angka anak melalui permainan kalender meningkat:
 - a. Kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan nilai sangat baik dan 26,6% menjadi 73,3%
 - b. Kemampuan membilang angka 1-10 dengan benda-benda, dengan nilai sangat baik dari 40% menjadi 80%
 - c. Kemampuan membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, dengan nilai sangat baik dan 33,3% menjadi 93,3%
 - d. Kemampuan menunjukkan angka sesuai dengan banyak benda-benda yang disusun dengan nilai sangat baik dan 20% menjadi 86,6%.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman sudah mencapai indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman diperlukan analisis data guna memperjelas dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Kondisi awal pengenalan konsep angka anak masih rendah dimana sebagian anak TK Islam Silaturahmi masih sulit dalam pengembangan pengenalan konsep angka yang dilakukan oleh guru.

Setelah melihat kondisis awal tentang pengenalan konsep angka anak maka, peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan perkembangan konsep angka melalui permainan kalender.

Peneliti melakukan tindakan dengan 2 siklus, pada siklus I peneliti melakukan kegiatan permainan kalender di dalam kelas, pada pertemuan I anak melakukan permainan kalender dengan gambar bintang, pada pertemuan 2 permainan kalender dengan gambar bulan, pada pertemuan 3 permainan anyaman angka dengan pola matahari, setelah selesai siklus I peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II.

Untuk mencapai hasil yang optimal maka peneliti melakukan perubahan strategi dengan mengadakan permainan kartu angka dengan permainan perlombaan, sehingga kegiatan semakin menarik bagi anak.

Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peneliti melakukan metode yang bervariasi hal ini sesuai dengan pendapat Alipadie (1984:72), bahwa “Pemilihan metode mengajar yang tepat akan menumbuhkan minat siswa, semakin banyak variasi metode mengajar yang diberikan kepada siswa akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mau belajar”. Selain penggunaan metode yang bervariasi, penulis juga menjadikan motivasi sebagai bahan pertimbangan sesuai dengan pendapat (Moeslichatoen,1992:2), yang menyatakan bahwa “motivasi merupakan daya penggerak yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu perbuatan dengan cara tertentu”. Sehingga dengan adanya teori metode dan motivasi ini pengenalan konsep angka dapat ditingkatkan.

Berdasarkan keterangan di atas terjadi peningkatan yang sangat baik dan sesuai dengan yang diharapkan pada pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan siklus I dan siklus II serta hasil analisis data, maka pada bagian ini dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain merupakan kegiatan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini termasuk pengembangan pengenalan konsep angka kepada anak
2. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.
3. Permainan kalender merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak dimana dari permainan ini anak akan lebih paham bagaimana konsep dari angka tersebut, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan angka dengan benda-benda.
4. Subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah anak TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman kelompok B1 dengan jumlah 15 orang.
5. Dengan menggunakan alat permainan kalender pengenalan konsep angka anak berdasarkan hasil penelitian terlihat ada peningkatan yang sangat baik dengan persentase dari siklus I dan siklus II yang selalu meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik.

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak

2. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi. 2009. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____ . 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan AUD*. Yogyakarta: Diva Press
- B.E.F Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- <http://ahmadfauzicintaibu.blogspot.com/2011/04/metode-metode-mengajar.html>
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Depdikbud
- Sudono Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka