

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN
DADU ANGKA GAMBAR RUMAH JAMUR
TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR
BUKITTINGGI**

ARTIKEL



Oleh :

**FITRITA
NIM : 94003/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Permainan Dadu Angka
Gambar Rumah Jamur Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Bukittinggi

Nama : Fitriita

NIM/BP : 94003/ 2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Dadan Suryana
NIP. 197505032009121001

Pembimbing II



Nurhafizah, M.Pd
NIP. 197709262006042001

PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN DADU ANGKA DENGAN GAMBAR RUMAH JAMUR DI TK ISLAM AL-AZHAR BUKITTINGGI

Fitrita*

Abstract

The background research is that the ability of children to know the numbers are still low. This is caused by the activities on the board and explained the child was asked to write in the book. The purpose of this study to improve the mathematical skills of children through the game of dice numbers with drawings held in mushroom houses Kindergarten Bukittinggi Islam Al-Azhar. In Cycle I rose well but in the second cycle better this suggests that the number of dice game with a picture of the mushroom can improve math skills of children.

Kata kunci : matematika: permainan dadu angka: gambar rumah jamur

Pendahuluan

Anak Usia Dini adalah anak dimana hampir sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain dengan bermain itulah Anak Usia Dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek yang ada di dalam dirinya. Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Anak Usia Dini secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya.

Pendidikan Anak Usia Dini salah satu bentuknya adalah Taman Kanak-kanak yang merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan atau perkembangan. yang bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pengalaman menunjukkan bahwa pada saat sekarang guru kurang produktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenalkan angka ini bisa dilihat dari penggunaan media, metode, strategi yang monoton dari waktu ke waktu, padahal kenyataan di lapangan begitu banyak media yang bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk mengenalkan angka pada anak.

Namun kenyataannya di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Azhar Bukittinggi Kelompok A terlihat kemampuan mengenal angka pada anak belum berkembang dengan baik, karena selama ini guru mengenalkan angka 1-10 kepada anak hanya di papan tulis, sehingga anak

merasa bosan dan jenuh, anak sudah bisa berhitung dengan benda-benda dan anak juga sudah bisa menyebutkan jumlah sesuai dengan benda yang ada, tapi apabila anak disuruh menunjukkan dan menuliskan angkanya anak belum bisa mengenal angka yang sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas penulis terinspirasi menyediakan media untuk pengenalan angka kepada anak melalui permainan dadu angka yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu Angka Dengan Gambar Rumah Jamur di TK Islam Al-Azhar Bukittinggi". Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: kemampuan mengenal angka anak masih rendah, 1) Kurang tepatnya media yang digunakan guru. 2) Kurang tersedianya alat permainan yang menarik motivasi anak untuk mengenal angka. Berkaitan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur di TK Islam Al-Azhar Bukittinggi.

Berdasarkan pengalaman di atas pengenalan angka kepada anak kelompok A belum sesuai dengan harapan karena kurang tersedianya media, kurang bervariasinya metode yang digunakan guru dalam mengenalkan angka kepada anak sehingga anak kurang termotivasi dalam mengenal angka.

Depdiknas (2008) Anak Usia Dini adalah : Kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat umum dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), Sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak. Anak Usia Dini adalah *Unique Person* (Individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreatif, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Menurut Bredekam dan Copple dalam Ramli (2005) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia dini yaitu :1) Ranah perkembangan anak, fisik, sosial, emosional, bahasa dan kognitif saling berkaitan. 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur. 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda. 4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan. 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi. 6) Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya.

7) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif. 8) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan. 9) Bermain merupakan alat yang penting. 10) Perkembangan akan maju apabila anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan. 11) Anak-anak menunjukkan cara berbeda dalam mengetahui dan belajar begitu juga dengan cara mewujudkannya. 12) Anak-anak akan belajar dengan baik apabila anak merasa aman

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hakekat dan karakteristik perkembangan Anak Usia Dini berbeda-beda setiap individu yang dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan dan keluarga. Menurut Peaget dalam Sujiono (2009) “Mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”

Dalam Balitbang Depdiknas (2000) bermain adalah “Sehubungan dengan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat memberikan kesenangan bagi anak. Bermain dapat dilakukan anak secara sendiri-sendiri atau kelompok. Dengan bermain anak-anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan tempat bermainnya. Yang dilakukan berdasarkan kesukaannya bukan karena adanya paksaan dari luar diri anak sehingga anak merasa nyaman ketika bermain

Suryadi membagi beberapa karakter bermain adalah sebagai berikut : 1)Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental. 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan. Karena itu si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain ini. 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri. 4) Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya. 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku. 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku

Dari karakter di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak, anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi yang ada pada dirinya. Ketika bermain anak bebas mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya sehingga anak dapat mengenal diri dan lingkungannya. Dalam Balitbang Depdiknas (2000) Suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang. Upaya melalui bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan

belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat hidupnya”.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain, melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina. Sikap hidup positif mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Dalam Montolalu (2001) manfaat bermain bagi anak yaitu: 1) bermain memicu kreativitas. 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati. 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra. 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan). 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Perkembangan kognitif itu bertahap-bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang ada pada syaraf pusat. Semua ini dapat melalui berbagai kegiatan mode, teknik dan alat permainan dipersiapkan oleh pendidik, kognitif berhubungan dengan intelegensi. Cattell dan Horn dalam Sujiono (2005) mengatakan pengertian kognitif adalah hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan..

Menurut Ahmad (2000) Prinsip-prinsip permainan matematika di TK antara lain :

- 1) Permainan matematika diberikan secara bertahap dibawah, dengan menghitung benda-benda,
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya,
- 3) Anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri,
- 4) Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan rasa aman,
- 5) Bahasa yang digunakan sederhana.
- 6) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaan berhitung,
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dalam Connolly (2004) Permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak melalui gambar rumah jamur dengan dadu angka dimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-10, menyebutkan urutan bilangan dan meniru lambang bilangan 1-10. Dengan menggunakan permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur ini anak menjadi lebih semangat dalam melaksanakan permainan dalam permainan ini anak bisa belajar bersabar untuk menunggu giliran, terbiasa antri dalam bermain adanya kerjasama dengan sesama

teman dan yang paling utama anak mampu untuk menyebut dan menunjukkan urutan bilangan angka dan mengenal angka 1 – 10.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kematangan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Menurut Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan (2003) Menjelaskan bahwa : “Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, reflektif terhadap “Aksi” atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan”.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelompok A Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Bukittinggi Tahun Pelajaran 2011/ 2012 yang dilaksanakan pada semester dua yang menitikberatkan pada peningkatan kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur, subjek penelitian ini terdiri dari 20 orang anak yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

Prosedur penelitian ini mengacu kepada model Arikunto (2006) dalam penelitian Tindakan ini adalah : 1) Perencanaan (*Planning*). 2) Pelaksanaan (*Action*). 3) Pengamatan (*Observing*). 4) Perenungan (*Refleksi*) Analisis data dilakukan secara kualitatif dimana observasi catatan selama di lapangan dianalisis setiap kali pembelajaran berlangsung untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung di analisis dengan teknik persentase yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100% untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data yang diperoleh selama pembelajaran di olah dengan teknik persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi (2009)

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

Keterangan :

P : Persentase yang diperlukan

F : Frekuensi nilai siswa

N : Jumlah siswa

100 : Persentase

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu : 1)Teknik observasi yaitu pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan anak dalam kegiatan yang telah dilakukan.2)Teknik wawancara yaitu berupa pertanyaan yang diajukan pada anak tentang kegiatan yang telah mereka lakukan.3)Dokumentasi atau foto folio yaitu berisikan tentang foto-foto selama kegiatan dilaksanakan.

Hasil

Sebelum peneliti melakukan penelitian di TK Islam Al-Azhar Bukittinggi, maka terlihat pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan peningkatan kemampuan matematika anak kurang berkembang. Kenyataan ini terlihat di saat anak melakukan pembelajaran berhitung, anak kurang mengenal lambang bilangan, dan anak banyak yang tidak mengetahui angka yang ditunjukkan oleh guru.

Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai guru kurang mampu menggunakan media yang bisa merangsang kemampuan matematika anak. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil tiga aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak seperti Menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, Menunjuk bilangan 1 sampai 10, Meniru lambang bilangan 1 sampai 10.

Aspek ke 1 menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 2 orang dengan persentase, 10,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 11 orang dengan persentase 55,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 7 orang dengan persentase 35,0%. Aspek 2 menunjuk bilangan 1 sampai 10 terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 2 orang persentase 10,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 10 orang dengan persentase 50,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 8 orang dengan persentase 40,0%. Aspek ke 3 meniru lambang bilangan 1 sampai 10 terdapat anak yang memperoleh nilai baik 3 orang dengan persentase 15,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 9 orang dengan persentase 45,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 8 orang dengan persentase 40,0%.

Setelah dilakukan analisa kegiatan pembelajaran pengenalan matematika pada anak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur pada siklus I pertemuan 3 terjadilah peningkatannya.berikut perbandingan hasil observasi peningkatkan kemampuan matematika pada anak melalui permainan dadu angka dengan gambar Aspek 1 menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 yang ada pada dadu angka terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 8 orang dengan persentase, 40,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 9 orang dengan persentase 45,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 3 orang dengan persentase 15,0%. Aspek 2 menunjuk bilangan 1 sampai 10 yang ada pada dadu angka terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 9 orang persentase 45,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 8 orang dengan persentase 40,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 3 orang dengan persentase 15,0%. Aspek ke 3 meniru lambang bilangan 1 sampai 10 yang ada pada dadu angka terdapat anak yang memperoleh nilai baik 8 orang dengan persentase 40,0% dan anak yang memperoleh nilai cukup 8 orang dengan persentase 40,0% serta anak yang memperoleh nilai kurang 4 orang dengan persentase 20,0%.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan terhadap 20 orang anak di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur. Permainan dadu angka sangat baik digunakan dalam peningkatan kemampuan matematika karena permainan ini sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Peningkatan kemampuan matematika melalui permainan dadu angka memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung secara aktif dan kreatif dalam melakukan permainan dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan.

Observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Aspek 1 menyebut urutan bilangan dari 1-10 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Aspek ke 2 menunjuk lambang bilangan 1-10 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Aspek ke 3 meniru lambang bilangan 1-10 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi.

Pengenalan angka kepada anak melalui permainan dadu angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang meliputi angka-angka. Dalam Connolly (2004) permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak melalui gambar rumah jamur dengan dadu angkadimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-10, menyebut urutan bilangan dan meniru lambang bilangan 1-10.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2009) “Mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang” . Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan matematika anak akan lebih meningkat melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur. Connolly (2004) menyatakan bahwa “Permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur bertujuan untuk memperkuat pengenalan angka kepada anak, karena dengan bermain akan lebih menimbulkan minat anak terhadap pengenalan angka”.

Bermain dapat dilakukan anak secara sendiri-sendiri atau kelompok. Dengan bermain anak-anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan tempat bermainnya. Yang dilakukan berdasarkan kesukaannya bukan karena adanya paksaan dari luar diri anak sehingga anak merasa nyaman ketika bermain. Permainan dadu angka sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak memainkannya secara berulang-ulang dan tujuan pengenalan angka bisa ditingkatkan. Dapat diambil kesimpulan bahwa mengenalkan sesuatu kepada anak akan lebih mudah apabila dilaksanakan melalui permainan dan metode yang tepat.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan matematika yang dilakukan anak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : Anak Usia Dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Usia dini merupakan usia emas perkembangan dan merupakan masa peka dalam menerima berbagai stimulasi dari lingkungannya.

Pada masa ini anak akan mudah menerima berbagai macam rangsangan yang diterimanya melalui berbagai kegiatan yang melibatkan anak secara aktif, Anak usia dini mempunyai karakteristik perkembangan yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan dan keluarga, maka dengan permainan dadu angka kognitif anak dapat

mengasah perkembangan, Perkembangan kognitif digambarkan sebagai kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan akan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam satu bentuk pengaturan. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambar, isyarat dan angka-angka. 4) Matematika melibatkan kemampuan seseorang dalam berpikir mengenai bilangan, angka-angka dan memecahkan masalah. Lambang bilangan merupakan simbol untuk melambangkan jumlah tertentu. Simbol yang digunakan adalah berupa angka-angka.

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan baik, Guru harus mampu menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan anak., Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan matematika anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.

Daftar Rujukan

- Ahmad. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta : Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi aksara.
- Connolly, Catherine. 2004. *30 Permainan Matematika untuk TK Sampai Kelas 2 SD*. Bandung : Pakar Raya.
- Depdiknas. 2000. *Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta : Depdiknas.
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman kanak-kanak*. Jakarta : Dikdasmen.
- _____. 2008. *Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta : Depdiknas.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jaya.
- Montolalu. 2001. *Bermain dan Permainan anak*. VT. Jakarta : Departemen pd. Nasional.
- Ramli. 2005. *Pendamping Perkembangan Anak Usia dini*. Jakarta : Departemen pendidikan Nasional.S
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. : Jakarta.
- Suryadi.2006.*Kiat jitu dalam mendidik anak*.Jakarta:Edsa Mahkota.